

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Humor adalah semacam rangsangan psikologis yang membuat penerimanya tertawa atau sekedar tersenyum. Humor merupakan rangsangan mental yang menyebabkan orang tertawa. Humor mengandung pesan yang disampaikan dengan menggunakan teknik humor (Hartono, 2012). Humor adalah proses mental yang menciptakan dan merasakan stimulus lucu, juga respon emosional dari kegembiraan (Martin & Ford, 2018). Bisa dikatakan humor adalah suatu tindakan atau kegiatan yang harus diterima oleh masyarakat, tetapi harus mengetahui situasinya, seperti contohnya dalam film terkadang ada beberapa *jokes* atau candaan yang kurang bisa diterima tapi karena itu hanyalah sebuah film maka harus menerimanya karena itu hanyalah candaan yang dibuat oleh penulis agar cerita itu mempunyai alur. Sementara itu, humor yang dapat menghibur, mengundang perhatian, menimbulkan ketertarikan dengan adanya reaksi tertawa tersebut mengandung sejumlah teknik yang berbeda dan digunakan pada waktu bersamaan, meski tetap ada yang dominan. Sejumlah teknik tersebut dapat dilihat dari berbagai media, salah satunya adalah media audiovisual seperti film. (Cangara dalam Hartono, 2014)

Penggunaan humor dapat menjadi alat untuk mengendalikan tekanan, kesakitan dan juga masalah kesehatan (Lynch, 2002). Dengan demikian, dia menekankan bahwa humor dapat menimbulkan tekanan pada tubuh, sehingga memungkinkan otak dan otot-otot tubuh untuk berehat secara tidak langsung. Hal itu sekiranya bisa membuat penonton yang telah menonton film humor akan bisa mendapatkan hal yang positif. Dalam penelitian ilmiah, humor sering dianggap sebagai komponen yang tidak penting. Namun, humor memiliki kekuatan besar untuk memengaruhi banyak hal dalam hidup manusia, seperti komunikasi, kesehatan mental, dan interaksi sosial. Penelitian ini berfokus pada peran humor dalam film. Humor dalam film telah menjadi subjek penelitian yang menarik bagi para ahli dalam beberapa dekade terakhir. Film sering digunakan sebagai media

untuk menyampaikan humor kepada penonton dengan berbagai cara, mulai dari komedi fisik hingga humor verbal yang halus. Dalam penelitian ini, kita akan menjelajahi pandangan para ahli tentang peran dan fungsi humor dalam film, serta dampaknya pada pengalaman menonton dan interpretasi penonton.

Film merupakan media komunikasi yang bersifat audio visual untuk menyampaikan suatu pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat tertentu. Film juga dianggap sebagai media komunikasi massa yang ampuh terhadap massa yang menjadi sasarannya, karena sifatnya yang audio visual, film mampu bercerita banyak dalam waktu yang singkat. Ketika menonton film, penonton seakan-akan dapat menembus ruang dan waktu yang dapat menceritakan kehidupan dan bahkan dapat mempengaruhi khalayak (Baran, 2012). Ada yang menganggap film merupakan sebuah tayangan hiburan semata, ada pula yang menganggap film adalah sebuah media yang dapat memberikan pembelajaran bagi penontonnya. Bagi pembuat film, tak jarang mereka membuat film atas dasar pengalaman pribadi atau pun kejadian nyata yang diangkat ke dalam layar lebar. Karena pada dasarnya Film selalu merekam realitas yang tumbuh dan berkembang di dalam suatu masyarakat dan kemudian memproyeksikannya ke dalam layar (Sobur, 2006).

WS Rendra menyebutkan bahwa komedi bukan hanya sekedar lawakan kosong, komedi harus mampu mengajak para penontonnya untuk berpikir kritis dalam melihat kehidupan sehari-hari secara lebih mendalam. Tidak banyak penelitian yang menyebutkan bahwa humor bersifat subjektif, tetapi tidak banyak teori yang memperlihatkan bahwa humor itu bersifat objektif. Penelitian mengatakan bahwa faktanya film komedi di Indonesia baru berkembang pada era Warkop DKI, film yang tergolong sudah berkembang karena sebelumnya hanya mengandalkan gerakan dan *background* untuk mendukung peranya, tetapi saat Warkop DKI tanyang membuat film yang bergenre komedi lebih dikenal lucu dikarenakan ada unsur percakapan langsung sehingga dapat membangun suasana film komedi tersebut. Bahkan saat ini, film Warkop DKI telah dihidupkan kembali dengan tema yang sama tetapi dengan visual yang lebih baik. Film

komedi seperti inilah yang diinginkan oleh para pelaku film, karena mereka selalu mengenang dan dihidupkan kembali seperti saat mereka sukses.

Sebagai salah satu genre film yang paling banyak diproduksi, film komedi telah menjadi bagian penting dalam sejarah perfilman Indonesia. Seiring perkembangannya, perfilman Indonesia telah melahirkan tokoh maupun kelompok peran komedi yang menghiasi layar lebar Indonesia. Sebut saja tokoh karismatik Benyamin Sueb, Kadir dan Doyok, serta Warkop DKI; Dono, Kasino, dan Indro. Adapun dari masing-masing tokoh utama dalam film komedi Indonesia ini dilekatkan dengan berbagai tema dan pendekatan cerita komedi yang beragam. Menurut salah satu portal perfilman Internasional ([filmsite.org](http://filmsite.org)), pendekatan cerita komedi dapat dibagi dalam 5 kategori utama yaitu, *slapstick*, *deadpan*, *verbal comedy*, *screwball*, dan *black/dark comedy*. Dari sudut pandang praktisi perfilman, film komedi merupakan salah satu pilihan utama bagi produser karena disamping dapat menghasilkan keuntungan yang lebih besar, film komedi juga bisa meminimalisir biaya produksi film (Dematra, 2013). Elemen *slapstick* dan sensual merupakan salah satu jurus maut untuk membuat penonton terhibur. Film dengan genre komedi memiliki banyak minat tersendiri di hati masyarakat Indonesia seperti yang dilansir oleh [cnnindonesia.com](http://cnnindonesia.com), dalam 3 teratas film indonesia terlaris sepanjang masa terdapat 2 film yang menggunakan genre komedi. Film komedi dapat dinikmati oleh semua kalangan karena merupakan genre yang cukup ringan untuk ditonton.

Selain itu, film komedi memiliki tujuan utama untuk menghibur penonton dan membuat mereka tertawa. Humor dalam film komedi dapat berasal dari berbagai sumber, seperti lelucon verbal, situasi konyol, kekonyolan fisik, atau ketidaksesuaian. Penonton seringkali menonton film komedi untuk menghilangkan stres, meredakan ketegangan, dan merasakan kegembiraan. Film komedi dapat berhasil, tetapi beberapa tidak. Salah satu masalah utama yang dihadapi oleh pembuat film adalah menciptakan komedi yang dapat diterima oleh berbagai jenis penonton. Selain itu, juga sulit untuk mempertahankan kualitas komedi sepanjang film tanpa membuat penonton bosan atau terlalu dipaksa untuk melakukan sesuatu yang tidak mereka inginkan. Film komedi telah menjadi genre

yang populer di Indonesia, dengan banyaknya film-film yang sukses di pasar domestik.

Di industri film Indonesia, film komedi telah menjadi salah satu genre yang terus bertahan dan berkembang. Beberapa faktor yang kuat bertanggung jawab atas keberhasilan dan ketahanan genre komedi. Pertama-tama, orang Indonesia sering mencari hiburan sebagai cara untuk melepaskan diri dari stres dan kesibukan sehari-hari. Dengan memicu tawa penonton dan memberikan pengalaman yang menyegarkan dan memuaskan, film komedi menawarkan solusi yang menyenangkan dan menghibur. Selain itu, film komedi sering memanfaatkan bahasa sehari-hari, tradisi, dan referensi budaya lainnya untuk menghasilkan interaksi langsung dengan penonton. Kesuksesan film komedi juga didukung oleh sifat humor yang kaya di budaya Indonesia. Humor telah menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari masyarakat Indonesia, dari pewayangan hingga seni tradisional seperti ketoprak dan ludruk.

Film komedi sering kali menggunakan tradisi humor ini untuk menghasilkan cerita-cerita yang kuat dan unik yang memiliki ciri khas yang memikat penonton. Selain itu, popularitas komedian Indonesia yang karismatik dan berbakat telah berkontribusi secara signifikan dalam mempertahankan minat penonton terhadap film komedi. Mereka sering menarik penggemar film untuk menontonnya. Selain itu, film komedi Indonesia menunjukkan kemampuan untuk mengeksplorasi narasi dengan cara yang inovatif. Film-film ini berhasil menarik penonton dari berbagai kalangan dan usia dengan menggabungkan elemen komedi dengan genre lain seperti romantis, aksi, atau drama. Terakhir, dengan kemajuan dalam produksi, distribusi, dan teknologi dalam industri film Indonesia, ada lebih banyak kesempatan untuk membuat film komedi berkualitas tinggi yang dapat mencapai audiens yang lebih luas. Dengan kombinasi faktor-faktor ini, film komedi Indonesia memiliki panggung yang kuat untuk terus berkembang dan menyediakan hiburan yang menyenangkan bagi masyarakat Indonesia.



**Gambar 1. 1** Poster Film My Stupid Boss 2

(Sumber : IMDb)

Film yang dilatarbelakangi oleh protes karyawan terhadap bosnya karena alat-alat yang digunakan sudah usang tetapi si bos tetap membiarkan karena dianggap masih berfungsi. Drama yang sering membuat karyawannya jengkel dengan perintah yang tidak masuk akal, serta sifat bossman yang digambarkan sebagai bos yang pelit membuat karyawannya jengkel. dengan keangkuhan dan keegganannya untuk menerima saran dari bawahannya. Film ini tetap menarik, meskipun penontonnya tidak sebanyak film pertamanya. Film tersebut, yang diproduksi oleh Falcon Pictures dan dirilis pada tahun 2019, telah mengumpulkan setidaknya 1.876.052 penonton, tidak sebanyak film pertamanya, yang mengumpulkan 3 juta lebih penonton. Meskipun merupakan sekuel film, film "My Stupid Boss 2" masih *related* untuk ditonton dengan mengambil tema yang mengangkat karakter seorang Boss perusahaan dan menimbulkan pertanyaan terkait bagaimana pengemasan dan alur cerita yang akan dibawa sepanjang film. Hal menarik lainnya adalah dengan adanya berbagai karakter yang kuat secara pendalaman terutama karakter yang diperankan oleh Reza Rahardian dan Bunga Citra Lestari dengan menggunakan campuran dari Bahasa Indonesia dan Malaysia.

Film komedi terkadang dipandang hanya sebagai film lucu, tetapi proses dalam film komedi juga membutuhkan *script* komedi yang matang dan dapat diterima oleh mayoritas kalangan masyarakat dengan berbagai teknik humor yang digunakan mulai dari humor yang menggunakan verbal hingga aksi dalam penyampaian. Oleh karena itu, dalam penelitian ini penulis meneliti untuk mengetahui apakah dalam film “My Stupid Boss 2” ini menggunakan teknik humor dalam pembuatannya dengan berbagai teknik humor yang ada. Selain itu, penelitian sebelumnya yang membahas karakteristiknya saja, tetapi tidak banyak penelitian yang membahas bagaimana teknik humor yang digunakan dan diimplementasikan dalam sebuah film dengan beragam faktor yang mendukung terciptanya humor jika dikaitkan.

Dalam penelitian ini, metode pengumpulan data yang akan digunakan adalah metode kualitatif yang dilakukakan dengan cara mengumpulkan potongan yang mengandung candaan dalam film. Penelitian ini akan berfokus untuk melakukakan pengumpulan data secara langsung dengan menganalisis isi film tersebut menggunakan teori 4 dimensi yang di kemukakan oleh Berger. 4 dimensi yang dimaksud oleh Berger yaitu *Language* (humor yang diciptakan melalui perkataan, cara bicara, makna kata, atau akibat dari kata-kata), *logic* (humor yang tercipta melalui hasil pemikiran, misalnya menggunakan objek orang sebagai bahan ejekan atau olok-olok), *identity* (humor yang diciptakan melalui identitas dari pemain, seperti karakter yang diperankan dan penampilanya), *action* (humor yang diciptakan melalui tindakan fisik atau komunikasi non verbal) (Berger, 2012). Analisis ini digunakan untuk mengetahui bagaimana teknik humor yang digunakan dalam film “My Stupid Boss 2” yang tayang tahun 2019, data penelitian ini menggunakan kalimat-kalimat yang diucapkan secara langsung, tingkah laku tokoh dan bahasa yang digunakan yang digunakan mencerminkan teknik humor yang digunakan dalam film ini.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat dijabarkan rumusan masalah pada penelitian ini adalah, “Bagaimana teknik humor yang dipakai dalam film My Stupid Boss 2 ?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini untuk melihat bagaimana teknik humor yang dipakai dalam film My Stupid Boss 2.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Hasil Dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

### **1. Kebaharuan Penelitian**

Melalui penelitian ini penulis berharap mampu memberikan landasan dalam mengembangkan wawasan serta meberikan pengetahuan bagi para pembaca melalui bagaimana Teknik Humor Pada Film My Stupid Boss 2

### **2. Manfaat Praktis Industri film**

Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi penulis maupun para pembaca dalam memahami bagaimana Teknik Humor Pada Film My Stupid Boss 2

## **1.5 Sistematika Penulisan**

### **a. Bab I Pendahuluan**

Menjelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan, manfaat, dan sistematika penulisan.

### **b. Bab II Tinjauan Pustaka**

Bab ini membahas berbagai konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang dilahkukan dan hal-hal yang berguna dalam proses analisis permasalahan serta tinjauan terhadap penelitian, seperti penjelasan mengenai konsep teknik humor yang dikemukakan oleh Berger yang mencakup *Language, Logic, Identity, dan Action*.

c. Bab III Metodologi Penelitian

Berisi uraian tentang metodologi yang digunakan dalam penelitian meliputi metode penelitian, jenis dan paradigma penelitian, sumber data penelitian, teknik pengumpulan data, subjek dan objek penelitian hingga teknik analisis data.

d. Bab IV Hasil dan Pembahasan

Bab ini berisi tentang hasil bagaimana teknik humor yang dilahirkan, sesuai dengan teori yang relevan.

e. Bab V Penutup

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisikan kesimpulan dan saran dari keseluruhan laporan.

f. DAFTAR PUSTAKA

g. LAMPIRAN

