

Humor Kekerasan dalam Film
(Analisis Semiotika pada Film Hangout Karya Raditya Dika)

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu
Komunikasi pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Dengan Minat Utama
Komunikasi Massa

Oleh :

SEVERA RATURIA

135120201111078



JURUSAN ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS BRAWIJAYA

MALANG

2017

LEMBAR PENGESAHAN

Humor Kekerasan dalam Film

(Analisis Semiotika pada Film Hangout Karya Raditya Dika)

SKRIPSI

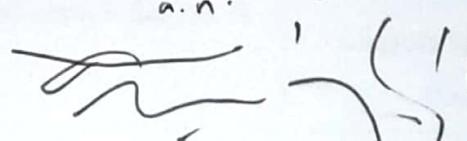
Disusun oleh :

Severa Raturia

135120201111078

Telah diuji dan dinyatakan **LULUS** dalam ujian pada Kamis 3 Agustus 2017

Ketua Majelis Sidang



M.Irawan Saputra, S.Ikom, M.Ikom

NIP. 20140785 011411001

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik



Prof. Dr. Enti Ludigdo, Ak

NIP. 19690814 199402 1 001

LEMBAR DAFTAR PENGUJI SKRIPSI

Skrripsi ini telah diuji oleh tim penguji pada tanggal 03 Agustus 2017 dengan daftar penguji sebagai berikut :

No	Nama	Jabatan
1	M.Irawan Saputra, S.Ikom, M.Ikom	Ketua Majelis Sidang
2	Widya Pujarama, S.Ikom., M.Communication	Anggota Sidang Majelis Penguji 1
3	Dyan Rahmiati, S. Sos., M. Si	Anggota Sidang Majelis Penguji 2

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Severa Raturia
NIM : 135120201111078
Jurusan : Ilmu Komunikasi
Peminatan : Komunikasi Massa

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul:

Humor Kekerasan dalam Film

(Analisis Semiotika pada Film Hangout Karya Raditya Dika)

Adalah benar merupakan karya sendiri. Hal-hal yang bukan karya saya, diberi tanda dengan sitasi yang ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar dan ditemukan pelanggaran atas skripsi, maka saya bersedia menerima sanksi akademik.

Malang, 20 September 2017



Severa Raturia
NIM. 135120201111078

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyadari selesainya skripsi ini tak lepas dari dukungan, bantuan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih sebesar-besarnya kepada :

1. Prof. Dr. Unti Ludigdo selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Brawijaya Malang
2. Dr. Antoni S.Sos., M.Si selaku Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Brawijaya Malang
3. Bapak M. Irawan Saputra, S. Ikom., M.Ikom, selaku dosen pembimbing yang sudah sangat sabar dan bersedia memberikan waktu, semangat, saran dan kritik membangun dalam membimbing penulis dalam penulisan skripsi ini
4. Ibu Widya Pujarama S.Ikom., M.Communication selaku dosen penguji yang telah memberikan waktu, saran dan kritik membangun dalam penulisan skripsi ini
5. Ibu Dyan Rahmiati S.Sos., M.Si selaku dosen penguji kedua yang telah memberikan waktu, saran, dan kritik membangun dalam penulisan skripsi ini
6. Dosen-dosen Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Brawijaya Malang
7. Orang tua terbaik dan terhebat yang sangat penulis cintai, Ibu Sri Martini dan Bapak Herawan yang luar biasa memberikan dukungan moril maupun materil, doa, dan semangat dalam penyelesaian skripsi ini
8. Sahabat terbaik vera, Bontoters, sukses untuk kalian semua rek, Farikha Rachmawati, Nimas Ayu Sekarningrum, Qonita Marta M , Choiriyah Anggi S, Febrian Wahyu R, Azzikra H. H. Putra dan Ivan Dharmawan Kuncoro ☺ terimakasih sudah menjadi *support system* selama pengerjaan skripsi ini. *See you on top!*

9. Rezky Rahmansyah, partner terbaik, terimakasih sebanyak-banyaknya atas dukungan setiap hari yang membuat saya semangat mengerjakan skripsi ini hingga akhir
10. Teman sepermagangan tercinta yang selalu memberi semangat dan dorongan kepada vera yaitu Indriarti dan Evelyne
11. Sahabat sedari TK, yaitu Nabila yang senantiasa saling menguatkan dan memberi dukungan pengerjaan skripsi ini



ABSTRAK

Severa Raturia. 2017. Program Studi Ilmu Komunikasi. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Brawijaya, Malang. Humor Kekerasan dalam Film (Analisis Semiotika pada Film Hangout Karya Raditya Dika). Pembimbing : M. Irawan Saputra S.Ikom., M.Ikom

Sajian tayangan kekerasan kini semakin mudah ditemui di layar kaca Indonesia. Namun tayangan kekerasan yang disertai humor justru dianggap sebagai hal yang wajar karena kekerasan ‘terbungkus’ sajian humor itu sendiri. Humor ini kemudian dikenal dengan istilah humor kekerasan yang dicetuskan Potter & Warren dalam penelitiannya. Di Indonesia, penelitian humor kekerasan pernah dilakukan namun terbatas pada tayangan animasi. Peneliti pun tertarik untuk melakukan penelitian tayangan humor kekerasan non animasi pada tataran non verbal menggunakan tiga proses pemaknaan Peirce yaitu *sign*, *object*, *intepretant*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis pemaknaan humor kekerasan non verbal yang ada pada 9 adegan utama dengan 32 *scene* adegan di dalamnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat humor kekerasan non verbal serangan fisik besar, serangan fisik kecil dan pengrusakan property. Sajian kekerasan terbungkus humor karena kemunculannya yang bersamaan di setiap adegan, penguatan humor juga ditunjang tepatnya penokohan film dari segi pemilihan pemain dan tokoh pria dan wanita yang digambarkan memiliki kepribadian berbanding terbalik, permainan ekspresi wajah, dan muatan berlebihan cenderung tidak masuk akal di setiap adegan.

Kata kunci : humor, kekerasan, tayangan

ABSTRACT

Severa Raturia. 2017. Communication Science Department. Faculty of Social and Political Science, University of Brawijaya, Malang. Humor Violence in Film (Semiotic Analysis on Hangout Movies Works by Raditya Dika). Supervisor : M. Irawan Saputra S.Ikom., M.Ikom

Violent shows are now easier to find in Indonesia. But the violence with humor now is considered as a natural thing, because the violence 'wrapped' of humor itself. This humor then known as the humor violence that triggered by Potter & Warren in their research. In Indonesia, humor violence research has been done but limited to animated shows only. In this research, researchers interest to conduct non-animated shows on non verbal level using three processes of meaning by Peirce. It is sign, object, intepretant. This study aims to determine and analyze the meaning of non-verbal humor violence that is in the 9 main scenes with 32 scene scenes in it. The results show that there is humor violence non-verbal like major physical attacks, minor physical attacks and property destruction in this movie . A violent wrapped in humor because its concurrent appearance in every scene, the reinforcement of humor also precisely supported the film's characterization in terms of the selection, male and female characters depicted as having inverse personality, facial expression, and excessive scene that does not make sense.

Keyword : humor, violence, scene

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, kasih sayang dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul Humor Kekerasan dalam Film (Analisis Semiotika pada Film Hangout Karya Raditya Dika sebagai salah satu syarat guna mendapat gelar sarjana pada jurusan ilmu komunikasi program studi komunikasi massa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Brawijaya Malang.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Oleh karena itu kritik dan saran yang bermanfaat dari semua pihak. Akhir kata penulis ingin mengucapkan terimakasih atas semua bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Semoga kita selalu dalam lindungan Allah SWT.

Malang, September 2017

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN i

LEMBAR DAFTAR PENGUJI SKRIPSI ii

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS iii

UCAPAN TERIMA KASIH iv

ABSTRAK vi

ABSTRACT vii

KATA PENGANTAR viii

DAFTAR ISI ix

DAFTAR TABEL xi

DAFTAR GAMBAR xii

BAB I 1

PENDAHULUAN 1

 1.1 Latar Belakang 1

 1.2 Rumusan Masalah 8

 1.3 Tujuan 8

 1.4 Manfaat 8

 1.4.1 Manfaat Akademis 8

 1.4.2 Manfaat Praktis 8

BAB II 10

TINJAUAN PUSTAKA 10

 2.1 Film sebagai Komunikasi Massa 10

 2.2 Tradisi Semiotika 12

 2.3 Semiotika Peirce 16

 2.4 Humor Kekerasan 17

 2.5 Genre Film 21

 2.5.1 Hybrid Genre Comedy-Thriller 24

 2.6 Penokohan dalam Film 27

 2.7 Penelitian Terdahulu 28

 2.8 Kerangka Berpikir 31

BAB III 34

METODOLOGI PENELITIAN 34



3.1 Jenis Penelitian	34
3.2 Fokus Penelitian	35
3.3 Unit Analisis Data	35
3.4 Sumber Data	36
3.4.1 Data primer	36
3.4.2 Data Sekunder	36
3.5 Teknik Pengumpulan Data	36
3.6 Teknik Analisa Data	37
BAB IV	39
HASIL DAN PEMBAHASAN	39
4.1 Analisis Tanda Model Semiotika Peirce	39
4.2 Diskusi Hasil	68
4.2.1 Kekerasan dan Humor Tampil Bersamaan	68
4.2.2 Penokohan Film	69
4.2.3 Pentingnya Ekspresi dalam Adegan Humor	71
4.2.4 Muatan Berlebihan dalam Adegan Humor	72
BAB V	74
KESIMPULAN	74
5.1 Kesimpulan	74
5.2 Saran	75
DAFTAR PUSTAKA	76



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....30



BABI

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kekerasan dalam tayangan media massa kini dapat dengan mudah dijumpai. Kekerasan yang ditampilkan pun beraneka ragam mulai dari verbal hingga nonverbal. Di media televisi misalnya, Zakaria (2017) menjelaskan, berkali-kali Komisi Penyiaran Indonesia atau KPI melayangkan surat peringatan kepada beberapa program yang dianggap menampilkan kekerasan baik verbal dan non verbal. Program-program tersebut diantaranya merupakan program *comedy* seperti Opera Van Java, Yuk Kita Sahur, dan Pesbukers.

Kekerasan seperti ini juga tidak hanya terjadi di layar televisi namun juga di media massa lain seperti film. Padahal film merupakan salah satu media massa yang banyak digemari, terbukti dari survei Data Penonton (2016) menunjukkan kenaikan signifikan empat kali lipat pada jumlah penonton film Indonesia dari tahun 2015 ke 2016. Film memang pada awalnya menurut Arnheim (1957) dibuat bukan untuk mencari keuntungan, melainkan menjadi media wadah kreativitas insan perfilman yang merepresentasikan realitas sosial. Kemudian berkembang menurut Wibowo (2006) sebagai media komunikasi massa, serta medium ekspresi artistik para seniman dan insan perfilman dalam mengutarakan gagasan dan ide cerita. Namun kini seiring perkembangannya, film dianggap sebagai sebuah

komoditas industri. Sehingga menurut Simonton (2005) saat ini banyak film yang mengutamakan keuntungan daripada nilai artistik.

Salah satu contoh film yang mengandung konten tayangan kekerasan adalah *The Raid*. Mutiara (2012) menjelaskan, film *The Raid* merupakan film *genre action thriller*. Adegan kekerasan yang ditampilkan memunculkan banyak pro kontra dari kalangan masyarakat, karena kekerasan yang ditampilkan begitu nyata tanpa sensor. Namun sayangnya, menurut Potter & Warren (1998) kekerasan yang muncul disertai humor dalam program *comedy* justru dianggap sebagai hal biasa. Kekerasan seakan dilupakan sejenak, karena publik akan menganggap humor sebagai hal utama. Rini (2010) juga sepakat menyatakan bahwa kekerasan yang ditampilkan di media apabila dikaitkan dengan *comedy* kini dianggap wajar oleh pemirsanya.

Galloway (dalam Potter & Warren, 1998) menemukan fakta bahwa sebanyak 72 persen opini publik menyatakan hiburan media mengandung terlalu banyak unsur kekerasan. Potter & Warren juga telah melakukan penelitian pada sejumlah program tayangan televisi siaran internasional di ABC, CBC, Fox dan NBC. Potter & Warren pun menemukan bahwa muatan humor kekerasan dalam tayangan *comedy* memiliki persentase yang tinggi yaitu 85,9 %. Menurut Permatasari (2014) contoh terdekat humor yang disertai kekerasan ini selain terlihat pada program *comedy* juga pada tayangan film animasi anak-anak seperti *Bernard Bear*. Dalam tayangan kartun *Bernard Bear* terdapat unsur kekerasan fisik yang dilakukan berulang hingga tokoh utama film tersebut mengalami luka fisik.

Humor sendiri menurut Rachmat (dalam Marwan, 2013, h.5) merupakan salah satu bentuk teknik komunikasi rekreatif atau bersifat menghibur dan menarik perhatian, selain humor juga mampu mengungkapkan pesan dan maksud secara efektif. Sementara kekerasan menurut Windhu (1992) merupakan gabungan bahasa latin “vis” yang berarti daya atau kekuatan, dan “latus” berarti membawa, yang kemudian berarti membawa kekuatan. Adegan kekerasan menurut Trianton (2013) adalah pertarungan fisik antara tokoh *protagonist* dan *antagonist* yang dikemas dengan suasana dramatis.

Humor kekerasan terbagi menjadi dua menurut Potter & Warren (1998) yaitu nonverbal dan verbal. Nonverbal terdiri dari serangan fisik kecil, serangan fisik besar dan kerusakan properti yang membahayakan. Sementara humor kekerasan verbal berupa ucapan permusuhan. Adanya humor kekerasan ini juga memunculkan tanda tanya baru. Kekerasan yang dianggap sebagai sesuatu yang menakutkan, kini justru bisa menjadi bahan tertawaan dan menghibur ketika dipadukan dengan humor.

Adegan humor kekerasan yang terdapat dalam film, biasa terdapat dalam film yang memiliki *hybrid genre*. *Hybrid genre* merupakan penggabungan dua atau lebih *genre* film (Film sub genres types and hybrids, 2017). *Comedy thriller* merupakan salah satu contoh *hybrid genre* yang memungkinkan adegan humor kekerasan dalam sebuah film. Film ber-*genre comedy* berisi lelucon, candaan, humor yang mengundang gelak tawa penonton. Film ini didesain sedemikian rupa untuk membuat para pemirsa bisa tertawa lewat aksi yang kocak dan seringkali ditambahkan dengan efek kelucuan lainnya (Definisi film comedy, 2017).

Sedangkan *thriller*, (Genre thriller, n.d.) merupakan *genre* film yang membuat penonton berpikir rumit, biasanya disertai dengan adegan kekerasan, pembunuhan, dan pengungkapan sebuah misteri. Tokoh protagonis dalam film *thriller* selalu dihadapkan pada masalah dan penemuan jalan keluar.

Raditya Dika pada penghujung tahun 2016 lalu sukses menyutradarai film *comedy thriller* yang berjudul *Hangout*. Golan (2016) menjelaskan bahwa film 'Hangout' bercerita tentang sembilan *publik figure* yakni Raditya Dika, Prilly Latuconsina, Titi Kamal, Dinda Kanya Dewi, Mathias Muchus, Gading Marten, Surya Saputra, Soleh Solihun dan Bayu Skak, mereka diundang oleh seorang pria misterius bernama Pak Surmasono, untuk 'Hangout' di pulau terpencil. Kegiatan tersebut bertujuan untuk membicarakan sebuah proyek dengan sejumlah uang besar. Mereka pun berangkat memenuhi undangan tersebut. Setibanya di sana, masalah muncul sejak malam pertama ketika Mathias Muchus mati dihadapan mereka. Kendala berikutnya, mereka tidak bisa segera kembali karena perahu penjemput mereka, akan tiba lima hari kemudian. Mereka pun terjebak dalam pulau tersebut. Mereka berusaha untuk bertahan hidup, tapi satu persatu malah terbunuh.

Rizky (2016) menjelaskan pada hari pertama pemutarannya saja, film *Hangout* berhasil menyedot 121 ribu penonton. Bahkan hingga hari akhir penayangannya, film ini berhasil menyedot perhatian lebih dari 2,5 juta penonton Indonesia. Hal inilah yang membuat film *Hangout* masuk ke dalam 10 film terlaris di tahun 2016. Tumengkol (2016) mengatakan berkat kesuksesannya ini Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan memberikan penghargaan kepada 10

film yang berhasil mencapai lebih dari 1 juta penonton. Piagam penghargaan diberikan secara langsung oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Muhadjir Effendy kepada para produser film sebagai bentuk apresiasi kerja keras produser film tersebut.

Genre comedy thriller pada film *Hangout* membuat banyak adegan humor dan kekerasan ditampilkan dalam film ini. Kelucuan yang tercipta dalam film muncul seringkali disaat-saat menegangkan. Misalnya ketika adegan tertusuk pisau, melarikan diri dari sang pembunuh, mengeluarkan darah hingga kematian. Padahal adegan tersebut terasosiasi dengan hal yang menakutkan. Sayangnya lagi, siapapun termasuk anak-anak bisa dengan mudah menonton film ini karena tidak ada batasan kategori usia yang jelas saat penayangannya.

Humor kekerasan dalam sebuah film seperti ini membuat orang seringkali tidak sadar, karena menurut Astuti (2006) humor itu adalah segala sesuatu yang dapat membuat orang tertawa. Sehingga ketika kekerasan menyatu dengan humor, penonton akan menganggap hal itu wajar karena merupakan kelucuan Humor kekerasan membuat penonton diajak menertawakan tindakan kekerasan. Sehingga makna kekerasan yang dianggap menakutkan dan menegangkan justru bisa menjadi sajian jenaka yang menghibur. Potter & Warren (1998) menyatakan bahwa kekerasan akan menjadi fokus nomor dua setelah humor apabila dipadukan dalam suatu tayangan. Hal inilah yang membuat peneliti tertarik untuk mengkaji pemaknaan humor kekerasan dalam film. Untuk mengetahui pemaknaan humor kekerasan tersebut, peneliti memilih kajian semiotika. Semiotika dipilih karena merupakan kajian yang tepat untuk menganalisis tanda dan pemaknaan.

Semiotika dianggap tepat dikarenakan semiotik atau semiologi menurut Eagleton dalam (E-Jurnal,2014), berarti ilmu tanda-tanda (*sign*) secara sistematis.

Dalam semiotika setiap simbol memiliki makna. Wibowo (2013) menjelaskan bahwa semiotika hadir karena manusia adalah makhluk yang dalam kegiatan berpikirnya menggunakan simbol-simbol. Seperti halnya humor, seperti yang dikatakan Dorfler (dalam Marwan, 2013, h.12) humor terjadi karena adanya pelepasan atau pergeseran tanda dari konteksnya.

Selain itu Kajian tentang film merupakan salah satu semiotika media yang menarik untuk dibahas karena merupakan salah satu media massa yang digemari dan memiliki perkembangan yang pesat, seperti yang dikatakan Danesi (2010), terlihat dari keberagaman *genre* dan alur cerita yang ditawarkan. Peneliti pun tertarik meneliti humor kekerasan dengan menggunakan kajian semiotika yang ada pada film Hangout. Film ini dipilih karena masuk ke dalam daftar film terlaris Indonesia tahun 2016. Peneliti akan fokus meneliti adegan-adegan humor kekerasan dalam film Hangout dengan metode kualitatif. Untuk melihat tanda dan simbol humor kekerasan non verbal serta pemaknaannya pada film tersebut. Peneliti fokus pada adegan non verbal saja karena dalam film tersebut sebagian besarnya adalah kekerasan non verbal.

Humor kekerasan ini akan dikaji menggunakan pemikiran Charles Sanders Peirce yang dianggap sebagai semiotika komunikasi dijelaskan oleh Peirce (dalam Vera, 2014) terbagi menjadi tiga model yaitu representamen, yakni bentuk yang diterima oleh tanda atau berfungsi sebagai tanda diistilahkan juga sebagai tanda. Interpretant, makna dari tanda. Serta objek, sesuatu yang merujuk pada

tanda. Penelitian ini menggunakan pemikiran Peirce karena bertujuan untuk menganalisis dan memahami pemaknaan humor kekerasan pada sebuah film.

Penelitian yang mengkaji humor kekerasan pada film sebelumnya sudah pernah dilakukan, diantaranya adalah Humor Kekerasan Film Anak-Anak Televisi Indonesia dan Pengaruhnya Terhadap Pembentukan Pola Pikir Anak-Anak, penelitian ini dilakukan Endah Agustiani pada tahun 2013 menggunakan metode kualitatif. Selain itu, penelitian humor kekerasan juga pernah dilakukan pada film kartun Bernard Bear yaitu Analisis Isi Muatan Humor Kekerasan Dalam Film Kartun Anak Bernard Bear, yang dilakukan oleh Citra Adisti Permatasari. Serta yang ketiga adalah Representasi Kekerasan Dalam Film Spongebob Squarepants, penelitian ini dilakukan oleh Dwi Nur Buana, menggunakan pendekatan semiotika John Fiske.

Sehingga penelitian ini melengkapi tiga penelitian yang sudah ada sebelumnya. Perbedaan penelitian ini tentunya terlihat dari objek penelitian, film yang dipilih memiliki *genre comedy thriller*, sebagai *genre* film yang jarang tampil di Indonesia. Film ini juga merupakan salah satu film *comedy* terlaris pada tahun 2016 dengan total lebih dari 2 juta penonton. Penelitian sebelumnya juga selalu mengambil objek film kartun anak. Peneliti tertarik mengambil film non-animasi yang memainkan karakter manusia pada umumnya, karena kekerasan yang ditampilkan lebih sesuai dengan realita. Penelitian ini penting dilakukan mengetahui perkembangan film di Indonesia cukup pesat dan melihat bagaimana media massa seperti film, bebas memasukkan unsur kekerasan disertai humor. Sehingga hal tersebut menjadi fenomena yang dianggap wajar.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimanakah pemaknaan humor kekerasan di film Hangout ?

1.3 Tujuan

Menganalisis dan memahami pemaknaan humor kekerasan yang ditampilkan di dalam film Hangout melalui kajian semiotika.

1.4 Manfaat

1.4.1 Manfaat Akademis

1. Bagi ilmu pengetahuan, dapat menambah khazanah keilmuan ilmu komunikasi pada tradisi semiotika
2. Bagi peneliti selanjutnya, dapat digunakan sebagai dasar penelitian khususnya yang berkaitan dengan perfilman, semiotika, humor dan kekerasan pada film.
3. Bagi peneliti, dapat mengaplikasikan ilmu yang telah didapat di bangku kuliah

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Sebagai peringatan bagi orangtua cerdas bahwa pemilihan tontonan pada anak-anak harus dilakukan. Karena seringkali ketidaksadaran kekerasan yang disertai humor dianggap wajar
2. Bagi produser program acara maupun film dapat membatasi dengan bijak tayangan yang mengandung unsur kekerasan
3. Bagi masyarakat umum, selektif memilih tontonan dan menyadari bahwa adanya humor kekerasan

4. Mahasiswa pemerhati ilmu komunikasi, memberi pengetahuan dan pemahaman mengenai pemaknaan humor kekerasan melalui kajian semiotika pada film



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Film sebagai Komunikasi Massa

West & Turner (2008) menjelaskan komunikasi massa adalah komunikasi kepada khalayak luas dengan menggunakan saluran komunikasi. Komunikasi massa lahir bersamaan dengan mulai digunakannya alat-alat mekanik, yang mampu melipat gandakan pesan-pesan komunikasi (Wiryanto, 2000, h.1). Rahardi (2006) menjelaskan, saat ini kita mengenal media cetak, radio, televisi, dan film sebagai media massa. Masing-masing media tersebut memiliki kekuatan yang berbeda. Salah satu media massa yang digemari masyarakat Indonesia adalah film. Hal ini terbukti dari meningkatnya peminat film setiap tahunnya. Dilansir dari portal filmindonesia.or.id (Data penonton, 2016), pada tahun 2015 jumlah peminat film tertinggi adalah sebanyak 1,5 juta. Ditahun 2016 jumlah ini naik secara signifikan, hingga 6,8 juta penonton.

Pengertian film menurut para ahli (2015) menjelaskan bahwa film merupakan fenomena sosial, psikologi, dan estetika yang kompleks berupa dokumen atau video yang terdiri dari cerita dan gambar yang diiringi kata-kata dan musik. Sehingga film merupakan produksi yang multi dimensional dan kompleks.

Worth (1968) juga mengutarakan, “*Film has been written about as art, as communication, as a new social phenomenon, and, in its newest form of production and distribution, television, as the herald of a new sensory civilization. Film has been made a part of our lives*”.

Film telah menjadi bagian dari kehidupan manusia, dan menjadi sarana hiburan. Keberadaannya pun semakin mudah diakses ditunjang kehadiran bioskop-bioskop di tanah air. Fungsi menghibur yang disalurkan lewat film ini merupakan salah satu fungsi media massa, yang memiliki kemampuan untuk menarik perhatian dan mengantarkan pesan yang unik dan berbeda dalam penyampaianya (McQuail, 1987, h.14). Keberhasilan film sebagai media komunikasi massa yang digemari, nampaknya membuka kesempatan orang-orang dibelakang layar untuk menjadikan film sebagai komoditas industri.

Film yang dulunya dianggap hanya sebatas karya seni seperti yang dikatakan Rudolf Arnheim (1957), kini telah menjadi industri menjanjikan. Keuntungan yang didapat dari sebuah film tidaklah sedikit, banyak alasan penunjang kesuksesan film. Dimulai dari pemilihan *genre*, cerita yang disesuaikan dengan target pasar, memilih pemain yang sedang tenar di dunia *entertain*, dan lain sebagainya. Seperti yang dijelaskan Marco Cucco (2009) kesuksesan film tidak terlepas dari cerita, pemain, atau karakter yang ‘dijual’ sebelum film tersebut dirilis. Sebagian film memang berhak mendapat untung besar sebagai film terlaris karena kekayaan cerita dan kualitasnya, namun tak jarang juga film laris karena sensasi yang sengaja dimunculkan ketika proses promosi film.

Terlepas dari pergeseran makna film sebatas karya seni menjadi sebuah industri menjanjikan, film tetap menjadi media yang cukup efektif sebagai media

komunikasi massa dan propaganda bagi masyarakat. Seperti yang dijelaskan Fakhrudin (2007), film sering dibuat sebagai propaganda, karena sebagai bagian dari media massa, film dinilai memiliki pengaruh yang besar dalam membentuk opini umum. Terlebih lagi dengan kemajuan teknologi. Serta meluasnya penggunaan media audio-visual saat ini, film dapat dikemas sedemikian rupa hingga dapat membawa emosi serta persepsi penontonnya kepada keinginan para pembuat film. Oleh karena itu film dan informasi televisi dinilai lebih berpengaruh dalam menyampaikan propaganda, dibandingkan dengan media cetak.

Seperti film *Hangout* yang berhasil menjadi film terlaris Indonesia tahun 2016 ini, keberhasilannya dalam menarik 2 juta lebih penonton membuat film ini memiliki banyak dampak. Bahkan video-video Raditya yang diunggah di akun *youtube* nya yang berkaitan dengan film ini selalu berhasil menempati *treanding* nomor satu Indonesia.

2.2 Tradisi Semiotika

Semiotik atau ada yang menyebut dengan semiotika berasal dari kata Yunani *semeion* yang berarti “tanda”. Wibowo (2013) menjelaskan bahwa semiotika hadir karena manusia adalah makhluk yang dalam kegiatan berpikirnya menggunakan simbol-simbol. Manusia membangun makna dan menyepakatinya.

Wibowo juga menjelaskan, karya awal mengenai subjek semiotika menurut James Lull dilakukan oleh psikolog sosial dan sosiolog Amerika lewat tulisan “*The Evasion of Propaganda : How To Prejudiced People Respond to Anti Prejudice Propaganda*”. Tulisan tersebut membahas mengenai kartun Mr. Biggot. Kartun

tersebut dibuat untuk mengurangi prasangka sosial, namun ternyata pengaruh yang ditimbulkan justru memperkuat prasangka rasial.

Sobur (2004) menjelaskan tokoh pendiri semiotik adalah Ferdinand de Saussure seorang ahli linguistik dan Charles Sanders Peirce seorang ahli filsafat.

Kedua sarjana tersebut menggunakan istilah yang berbeda. Saussure menggunakan istilah semiologi, sedangkan Peirce menggunakan istilah semiotika, tetapi dalam perkembangan selanjutnya istilah semiotika lah yang lebih populer.

Pemikiran Saussure dinyatakan sebagai semiotika signifikasi, ia membedakan tanda menjadi tiga, yaitu tanda (*sign*), material (baik berupa suara, huruf, bentuk, gambar, maupun gerak) yang dijadikan penunjuk (*signifier*), dan aspek mental atau konseptual yang ditunjuk oleh aspek material (*signified*). Sobur (2004) menjelaskan dari buah pemikiran Saussure, muncul sosok Roland Barthes.

Barthes mengembangkan pemikiran Saussure dengan membagi dua tingkat pertandaan. Tatanan yang pertama mencakup penanda dan petanda yang berbentuk tanda, inilah yang disebut denotasi. Kemudian dari tanda tersebut muncul konsep lain yang melekat pada tanda (penanda). Pemaknaan baru inilah yang kemudian menjadi konotasi. Berbeda dengan Saussure, menurut Wibowo (2013) Charles Sanders Peirce memfokuskan pendekatannya dengan membagi tiga hal, karena menurut Peirce sebuah tanda atau representamen memiliki relasi triadik langsung dengan *intepretant* dan objeknya.

Van Zoest (dalam Sartini, 2007) memberikan lima ciri dari tanda dalam kajian semiotika. Pertama, tanda harus dapat diamati agar dapat berfungsi sebagai tanda. Kedua, tanda harus 'bisa ditangkap' merupakan syarat mutlak. Ketiga,

merujuk pada sesuatu yang lain, sesuatu yang tidak hadir. Keempat, tanda memiliki sifat representatif dan sifat ini mempunyai hubungan langsung dengan sifat inter-pretatif. Kelima, sesuatu hanya dapat merupakan tanda atas dasar satu dan lain. Peirce menyebutnya dengan *ground* dari tanda.

Kajian semiotika terus berkembang, Sobur (2004) menjelaskan bahwa dahulu, terdapat ruang kontradiksi antara Saussure dan Peirce akan tetapi setelah dikaji ulang oleh Umberto Eco dan Paul J. Thibault memperlihatkan bahwa kedua tokoh semiotik itu bukan berseteru justru saling melengkapi. Saussure menganggap tanda sebagai struktur namun tidak mengabaikan penggunaan tanda oleh individu dalam konteks sosial. Sementara Peirce menekankan produksi tanda dan interpretasi tanpa akhir, namun tidak mengabaikan sistem tanda. Umberto Eco hadir sebagai penengah Saussure dan Peirce. Ia juga yang menegaskan bahwa kedua pemikiran tokoh tersebut saling mendinamisasi. Menurut Eco, ketika seseorang menuturkan kata maka ia juga memproduksi tanda. Perbedaan pemikiran kedua tokoh tersebut dikenal dengan semiotika signifikasi dan semiotika komunikasi. Meskipun pada perkembangannya, kedua hal tersebut saling mengisi, muncul yang dinamakan semiotika ekstra-komunikasi. Semiotika ekstra-komunikasi ini dikembangkan oleh Derrida, Baudrillard, dan lain sebagainya. Dalam ekstra-komunikasi, banyak hal-hal diluar tanda itu sendiri yang dianggap penting dalam berkomunikasi. *Noise* dianggap sebagai sebuah pesan, tanda memiliki makna yang lebih bebas, teknik dan teknologi merupakan hal penting dalam semiotika.

Saat ini, muncul semakin banyak kajian semiotika. Pateda (dalam Sobur, 2012) mengkategorikannya menjadi sembilan jenis penelitian semiotika yaitu, semiotika analitik (menganalisis sistem tanda), semiotika deskriptif (terfokus pada tanda yang tetap dari dulu hingga sekarang), semiotika faunal (sistem tanda dari hewan), kultural (sistem tanda dalam suatu kebudayaan), naratif (sistem tanda yang berkaitan dengan mitos), natural (sistem tanda dari alam), normatif (sistem tanda yang disepakati manusia seperti norma), sosial (sistem tanda lambang, kata, atau kalimat), dan semiotika struktural (menelaah bahasa). Selain kesembilan jenis semiotika di atas, Williamson (dalam Stokes, 2007) merumuskan kajian semiotika lain yaitu semiotika periklanan. Menurutnya semiotika merupakan bagian proses kreatif media periklanan. Kedekatan media dan kajian semiotika diakui Michael Danesi. Danesi (2010) lewat bukunya menjelaskan struktur makna yang disebarkan media ke dalam sistem kehidupan modern sehari-hari, baik dari media cetak, audio seperti musik, film, televisi, komputer dan internet, iklan, hingga media sosial.

Pemilihan kajian semiotika dalam penelitian ini adalah karena peneliti ingin meneliti pemaknaan humor kekerasan dalam film. Pemaknaan ini berkaitan dengan tanda yang ditampilkan dalam gambar berupa film. Sehingga kajian semiotika dianggap sebagai kajian yang tepat. Model semiotika yang dipilih adalah milik Peirce yang fokus pada proses pemaknaan, sesuai dengan penelitian ini untuk menganalisis makna kekerasan yang disertai humor sehingga bisa menjadi kejenakaan dan unsur kekerasan justru diabaikan.

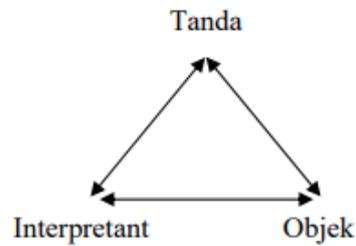
2.3 Semiotika Peirce

Charles Sanders Peirce adalah seorang ahli filsafat dan ahli logika.

Sebagai tokoh yang sangat berpengaruh di kajian semiotika, Peirce memiliki pandangan bahwa tanda adalah sesuatu yang berbentuk fisik yang dapat ditangkap oleh panca indera manusia dan merupakan sesuatu yang merujuk hal lain di luar tanda itu sendiri. Suprpto (2013, h.101) menjelaskan tanda menurut Peirce terdiri dari simbol (tanda yang muncul dari kesepakatan), ikon (tanda yang muncul dari perwakilan fisik) dan indeks (tanda yang muncul dari hubungan sebab-akibat). Sedangkan acuan tanda ini disebut objek yang menjadi referensi dari tanda.

Interpretant atau pengguna tanda adalah konsep pemikiran dari orang yang menggunakan tanda.

Hoed (dalam Sartini, 2007) menyatakan model tanda yang dikemukakan Peirce adalah trikotomis atau triadik, dan tidak memiliki ciri-ciri struktural sama sekali. Prinsip dasarnya adalah bahwa tanda bersifat representatif yaitu tanda adalah sesuatu yang mewakili sesuatu yang lain. Proses pemaknaan tanda pada Peirce mengikuti hubungan antara tiga titik yaitu representamen atau tanda (R) - objek (O) - interpretant (I). R adalah bagian tanda yang dapat dipersepsi secara fisik atau mental, yang merujuk pada sesuatu yang diwakili olehnya. Oleh karena itu bagi Peirce, tanda tidak hanya representatif, tetapi juga interpretatif. Teori Peirce tentang tanda memperlihatkan pemaknaan tanda sebagai suatu proses kognitif dan bukan sebuah struktur.



Gambar 2. 1 Model Semiotika Charles Sanders Peirce

Gambar di atas merupakan model yang dirancang Peirce sebagai sebuah proses pemaknaan sebuah tanda. Peirce menjelaskan (dalam Tinarbuko, 2008) bahwa tanda akan selalu mengacu kepada suatu yang lain, oleh Peirce disebut objek. Tanda baru dapat berfungsi bila diinterpretasikan dalam benak penerima tanda melalui interpretant. Jadi interpretant ialah pemahaman makna yang muncul dalam diri penerima tanda. Sehingga tanda baru berfungsi sebagai tanda apabila dapat ditangkap dan pemahaman terjadi berkat *ground* yaitu pengetahuan tentang sistem tanda dalam suatu masyarakat. Hubungan ketiga unsur yang dikemukakan oleh Peirce terkenal dengan nama segitiga pemaknaan.

2.4 Humor Kekerasan

Fadilah (2015) menyatakan bahwa humor merupakan komunikasi tidak serius. Humor adalah salah satu hal yang tak dapat dipisahkan dari kegiatan manusia sehari-hari. Humor dapat didefinisikan sebagai rasa atau gejala yang merangsang kita untuk tertawa, atau cenderung tertawa secara mental akibat rasa atau kesadaran di dalam diri kita, atau bisa juga berupa hasil cipta dari dalam atau luar diri kita (Setiawan dalam Rahmanadji, 2007, h. 213). Humor adalah tawa

fisik yang muncul tanpa dipahami dan merupakan tanda psikologi manusia, dapat berupa senyuman (Vandaele, 2002, h.221).

Humor dapat pula menyampaikan siratan menyindir atau suatu kritikan yang bernuansa tawa. Humor juga dapat sebagai sarana persuasi untuk mempermudah masuknya informasi atau pesan yang ingin disampaikan sebagai sesuatu yang serius dan formal (Gauter dalam Rahmanadji, 2007, h.215). Humor dapat menjadi sisipan dalam berbicara agar komunikasi tidak monoton dan kaku (Hermintoyo dalam Hartono, 2015, h.5). Selain dalam tatanan kebahasaan, humor juga bisa terlihat dari berbagai aspek lain seperti ekspresi, suara, gambar, misalnya humor dalam film. Humor dalam film juga kini semakin sering ditampilkan. Film dengan humor tersebut kemudian dikenal dengan film *genre comedy*. Dalam film, humor ditampilkan melalui skenario atau dialog para pemain, dan juga *setting* tempat, ekspresi pemain, dan perpaduan banyak hal lain dalam suatu adegan. Rahmanadji (2007, h. 215-216) menyatakan di Indonesia, humor pertama kali digunakan sebagai media penunjang dan penentu daya tarik kesenian rakyat seperti: ludruk, ketoprak, lenong, wayang kulit, wayang golek, dan sebagainya.

Jenis humor sendiri sangat beragam. Berdasarkan bentuknya, Rustono (dalam Fadilah, 2015) mengklasifikasikan humor menjadi dua, yaitu humor verbal dan humor nonverbal. Humor verbal adalah humor yang disampaikan dengan kata-kata, sedangkan humor nonverbal adalah humor yang disampaikan dengan gerakan tubuh atau gambar.

Humor sebagai hiburan masyarakat yang dapat ditemui dalam kegiatan sehari-hari maupun pentas seni. Saat ini, sajian humor semakin mudah ditemui dalam layar televisi maupun perfilman. OVJ, Pesbukers, Ini Talkshow merupakan beberapa program sarat humor yang hingga kini masih menghiiasi layar kaca Indonesia. Gauter (dalam Rahmanadji, 2007) juga menyatakan bahwa humor dapat memberikan wawasan yang arif sambil menghibur, serta sebagai sarana persuasi untuk mempermudah masuknya informasi atau pesan yang ingin disampaikan sebagai sesuatu yang serius dan formal.

Terdapat banyak aspek untuk menunjang efektifitas humor tersampaikan kepada penikmatnya. Seperti yang dikatakan Berger (1976) bahwa untuk mencapai efektifitas humor, para pemain harus pintar memainkan karakter terutama dengan menunjukkan ekspresi yang mengundang gelak tawa. Adegan yang berlebih-lebihan juga bisa ditampilkan agar humor bisa lebih tersampaikan kepada penonton.

Rahmanadji (2007) membagi humor berdasarkan kriteria indrawi berupa humor verbal, humor visual, dan humor auditif. Humor menurut kriteria bahan dapat dibedakan menjadi humor politis, humor seks, humor sadis, dan humor teka-teki. Potter & Warren (1998) juga menemukan humor lain yang mereka sebut dengan *humor violence* atau humor kekerasan. Mereka melakukan penelitian pada program di televisi, dan menemukan bahwa humor yang disertai kekerasan dianggap sebagai hal yang bisaa oleh penonton. Humor kekerasan juga lebih banyak ditampilkan dalam program *comedy* dibanding program lainnya. Humor kekerasan sempat dikaitkan dengan salah satu jenis humor yang sering didengar

yaitu *slapstick*. *Slapstick* menurut Buwana (2012) merupakan humor yang berkaitan dengan fisik, bermula dari humor yang sering dibawakan badut sirkus. *Slapstick* merupakan istilah yang digunakan untuk menyebut tongkat mainan badut sirkus. Namun menurut Potter & Warren (1998) serta beberapa akademisi, *slapstick* tidak dapat dianggap sebagai kekerasan karena sifatnya tidak benar-benar membahayakan. Pengertian kekerasan sendiri menurut Stuart dan Sundeen (1998) adalah ungkapan perasaan marah dan permusuhan yang mengakibatkan hilangnya kontrol diri di mana individu bisa berperilaku menyerang atau melakukan suatu tindakan yang dapat membahayakan diri sendiri, orang lain, dan lingkungan.

King (2000) menyatakan bahwa alasan dipadukannya humor dan kekerasan adalah agar mengurangi tingkat stress penonton saat menyaksikan adegan dramatis dalam film. Blackford, dkk. (2014) juga sempat melakukan penelitian humor kekerasan yang ditampilkan dalam iklan Super Bowl, dan menemukan bahwa humor kekerasan memang menghibur penonton dan menjadi salah satu alasan, iklan tersebut mendapat banyak perhatian. Sehingga dengan dipadukannya humor dan kekerasan, penonton menjadi tidak fokus pada kekerasannya melainkan humor dan menganggap bahwa hal tersebut wajar untuk menjadi alasan tertawa penonton.

Humor kekerasan ini menurut Potter & Warren (1998) terbagi menjadi verbal dan nonverbal. Meskipun sebagian besar pemahaman mengenai kekerasan dimaknai sebagai tindakan secara fisik. Berikut adalah humor kekerasan non verbal menurut Potter & Warren yaitu :

1. Serangan fisik besar
2. Serangan fisik kecil
3. Perusakan properti yang membahayakan

Sementara untuk humor kekerasan verbal hanya memiliki satu kategori yaitu ucapan permusuhan. Ucapan yang sifatnya bertentangan dan menyudutkan lawan bicara serta mengancam masuk kedalam kategori humor kekerasan verbal.

Namun dalam penelitian ini, peneliti akan fokus kepada humor kekerasan nonverbal saja. Karena dalam film *Hangout*, humor kekerasan yang ada adalah nonverbal, dan beberapa adegan kekerasan di dalamnya terbilang esktrim berkaitan dengan pemukulan, darah, hingga kematian. Peneliti akan menganalisis pemaknaan adegan humor kekerasan menggunakan tiga proses pemaknaan Peirce dan juga mengaitkannya sebagai analisis tambahan dengan tiga poin humor kekerasan nonverbal. Untuk melihat dalam adegan tersebut terdapat humor kekerasan nonverbal apa saja.

2.5 Genre Film

The word genre comes from the French (and originally Latin) word for 'kind' or 'class' (Chandler, 1997, h.1). Kata *genre* dijelaskan Feuer berasal dari Prancis yang bermakna 'jenis' atau 'kelas. *Genre* mencerminkan fungsi televisi yang dicetuskan Horace Newcombe dan Paul Hirsch, *genre* dikenal sebagai 'forum budaya', di mana industri dan penonton bernegosiasi bersama atas keyakinan dan nilai-nilai (dalam Chandler, 1997, h.4). *Genre* juga dikenal sebagai kategorisasi atau klasifikasi film, seperti yang dijelaskan Adel (2017) kategori *genre* dibuat berdasarkan kesepakatan antara

akademisi dan fans *genre* tertentu. Bordwell & Thompson (2008) menyatakan bahwa *genre* digunakan untuk memudahkan pemilihan jenis film yang akan diproduksi, berkaitan dengan industri perfilman. Cohen (1986) menjelaskan lebih lanjut bahwa sebuah *genre* tidak berdiri sendiri, kategorisasi *genre* film yang ada selama ini terbentuk karena adanya susunan *genre* yang dibuat oleh orang-orang dalam industri perfilman.

Leo Braudy (dalam Patten, 2007) menyatakan bahwa *genre* film memiliki nilai artistik dan mengantarkan film menjadi berkualitas dan memiliki keunikan.

Genre film yang ada saat ini beraneka ragam, bahkan kini dibagi menjadi tiga bagian yaitu *genre* utama atau dikenal sebagai *main genre*, *sub genre*, dan *hybrid genre*. Dilansir dari web filmsite.org (Film sub genres types and hybrids, 2017), *main genre* merupakan *genre* film yang paling umum teridentifikasi dalam kategorisasi film. *Genre* utama ini diantaranya adalah, *action*, *adventure*, *comedy*, *crime and gangster*, drama, *horror*, dan lain sebagainya. Selain itu, dikenal istilah *sub genre*, yaitu kategori *genre* yang lebih banyak dari *genre* utama.

Dikenal dengan istilah *sub genre* karena *genre* yang diklasifikasikan merupakan turunan atau cabang dari *genre* utama. Misalnya, *genre* utamanya adalah *action* dilansir dari laman New York Film Academy (Zeke, 2015), maka *sub genre* nya diantaranya adalah *epic movies* yang menunjukkan tokoh protagonis mencapai keinginannya bisaanya *setting* tempat masa peradaban kuno, *spy movies* yang menunjukkan mata-mata atau agen rahasia melakukan sebuah misi dilengkapi peralatan dan teknologi canggih, dan masih banyak lagi. Sementara jika *genre* utamanya adalah *crime* maka *sub genre* nya diantara lain

adalah *gangster movies*, *hardboiled movies*, dan lain sebagainya. Begitupula dengan *sub genre* lainnya, begitu banyak jenisnya yang semakin menambah keanekaragaman klasifikasi *genre*.

Selain *genre* utama dan *sub genre*, terdapat *hybrid genre*. *Hybrid* artinya adalah penggabungan beberapa hal, dalam konteks *genre* film adalah penggabungan dua atau lebih *genre* dalam satu film. *Hybrid genre* juga sering dikenal dengan *mixed genre* atau *cross genre*. Kent (1986) dalam bukunya menyatakan “*hybrid genre combines the formulated conventions of two or more pure genres*”. Carrier (2003) juga menegaskan “*In creative works, a hybrid genre refers to a combination of two or more stylistic, themed categories*”.

Shajee (n.d.) menyatakan, industri film pertama yang menggabungkan dua *genre* dalam sebuah film adalah Hollywood. Hal ini dikarenakan para penonton mulai merasakan kebosanan menonton film hanya dengan satu *genre*, sehingga Hollywood memiliki ide untuk mengkombinasikan dua atau lebih *genre* yang juga bertujuan agar Hollywood bisa membuat lebih banyak jenis film dan menuai untung berlebih.

Dijelaskan dalam buku karangan Dancyger (2014), penggabungan *genre* ini telah berlangsung cukup lama, diawali pada tahun 1980, di mana saat itu dilakukan eksperimen penggabungan dua *genre* karena setiap *genre* memiliki proses *editing* gambar yang berbeda. Sehingga dua *genre* digabungkan untuk mengetahui proses dan hasil *editing* film. Setelah dilakukan, penggabungan dua *genre* memiliki banyak dampak pada sebuah film baik secara visual maupun cerita. Cerita lama bisa ditampilkan lebih kekinian.

2.5.1 Hybrid Genre Comedy-Thriller

Genre comedy thriller merupakan salah satu *hybrid genre*, karena tergabung dari dua jenis *genre*. *Genre* ini merupakan dua jenis yang begitu berbeda, *comedy* pada umumnya menempatkan humor sebagai konten utama yang dapat menghibur dan mengundang perhatian, serta menimbulkan ketertarikan bagi seseorang, dengan adanya reaksi, yakni tertawa. Berger menyatakan film *comedy* juga memiliki plot yang riang dan sengaja dirancang untuk menghibur serta mengundang tawa dengan melebih-lebihkan situasi, bahasa, tindakan, hubungan, dan karakter (dalam Sugiarto, 2016, h.2).

Film *comedy* memiliki dua format umum. Pertama, *comedy* yang diarahkan oleh pelawak melalui lelucon dan sketsa. Kedua, situasi *comedy* yang disajikan melalui konsep narasi. Kedua unsur *comedy* tersebut dapat muncul bersama-sama dan atau tumpang tindih. Hibrida *comedy* bisaanya ada dengan genre utama lainnya, seperti *music-comedy*, *horror-comedy*, dan *comedy-thriller* (Briyandana & Dwityas, 2015, h.106). Dilansir dari filmsite.org (Film sub genres types and hybrids, 2017) film *comedy* memang berisi candaan atau lelucon yang bertujuan untuk menghibur penonton dengan membuat penonton tertawa. *Genre* satu ini juga telah menjadi salah satu *genre* film yang paling digemari, dan mampu menarik perhatian penonton begitu banyak. Seperti film *Ghostbuster* yang mendapat pemasukkan kotor hingga 238 juta dollar Amerika, atau *The Hangover* yang mampu mendapat 277 juta dollar Amerika.

Neale dan Krutnik (dalam Stokes, 2007) juga sepakat dengan hal tersebut, bahkan menurut mereka *genre* ini adalah satu-satunya *genre* yang abadi karena

fleksibilitasnya. Turner (2005) menjelaskan bahwa yang membedakan *comedy* adalah *comedy* memiliki estetiknya tersendiri, misalnya dalam komik, *comedy* dapat terlihat dari kata-kata yang terucap, ekspresi, dan lain sebagainya. Keberhasilan *comedy* bergantung pada mekanisme humor yang diciptakan.

Sementara *genre thriller* merupakan, (Genre Thriller, n.d.) “*a genre that revolves around anticipation and suspense. The protagonist in these films is set against a problem, an escape, a mission, or a mystery*”. *Genre* yang berisi antisipasi dan ketegangan, dan tokoh protagonis nya diliputi permasalahan yang membuat ia harus bertahan hidup, menyelesaikan misi atau misteri dengan melarikan diri dari tokoh antagonis, bisaanya sang tokoh antagonis akan mencari keberadaannya dan memiliki niat melakukan kekerasan atau pembunuhan. Film sub genres types and hybrids (2017) juga mengulas mengenai film *genre* ini, karakter yang bisaa terdapat dalam film ialah kriminal, penguntit, pembunuh bayaran, korban yang tak bersalah, seseorang dengan masalah psikis atau psikopat, dan lain sebagainya. Plot cerita pada *genre thriller* bisaanya tidak bisa ditebak, karena penuh misteri dan pemecahan masalah. Meski demikian, *genre* ini tak kalah sukses dari *comedy*, misalnya saja film *Panik Room* yang dianggap sebagai film *thriller* terbaik, berhasil meraup keuntungan hampir 200 juta dollar Amerika.

Kedua *genre* di atas merupakan dua jenis yang jauh berbeda, namun dalam *hybrid genre* semua jenis *genre* dapat dijadikan satu dalam sebuah film. Sehingga sisi *comedy* yang ditampilkan dalam film ber-*genre comedy thriller* akan terasa berbeda. Film yang ditampilkan harus membuat penonton terhibur dengan

candaan namun tetap merasakan adrenalin dan berpikir mengenai misteri dalam film. Seperti halnya film *Hangout* yang menjadi objek penelitian ini, film tersebut mengusung *genre comedy thriller* yang kemudian berdampak juga pada konten dalam film yaitu humor kekerasan.



2.6 Penokohan dalam Film

Istilah ‘tokoh’ menunjuk pada orang atau pelaku cerita. Seperti tokoh utama, pemeran pembantu dan lainnya. Sementara penokohan lebih luas dari sekedar tokoh dalam sebuah cerita. Jones mengatakan (dalam Nurgiyantoro, 2010) bahwa penokohan adalah pelukisan gambaran yang jelas tentang seseorang yang ditampilkan dalam sebuah cerita. Seorang tokoh cerita dikatakan wajar, relevan, jika mencerminkan dan mempunyai kemiripan dengan kehidupan manusia sesungguhnya (*lifelike*). Tokoh cerita hendaknya bersifat alami, memiliki sifat *lifelikeness* (kesepertihidupan). Hal itu disebabkan dengan bekal acuan pada kehidupan realitas itulah pembaca masuk dan berusaha memahami kehidupan tokoh dalam dunia fiksi. Persepsi dan pengalaman pembaca pada dunia realitas dipakai sebagai dasar memahami karya fiksi.

Sementara Tjohjono (dalam Sahid, 1992) mengemukakan penokohan adalah cara pengarang melukiskan tokoh-tokoh cerita yang ditulisnya dan penokohan adalah faktor penting dalam penciptaan cerita. Untuk memahami tokoh secara baik tidak mungkin melihat pribadi tokoh semata-mata, tetapi perlu dipahami melalui relasi hubungan antara tokoh yang satu dengan yang lainnya.

Ada dua jenis penokohan menurut Marnazira (2013) yaitu:

1. Secara langsung atau deskriptif, pengarang langsung melukiskan atau menyebutkan secara terperinci bagaimana watak sang tokoh, bagaimana ciri-ciri fisiknya, apa pekerjaannya, dan sebagainya.

2. Secara tidak langsung/dramatik, pengarang melukiskan sifat dan ciri fisik sang tokoh melalui reaksi tokoh lain terhadap tokoh sentral, melalui gambaran lingkungan sekitar tokoh sentral, melalui aktivitas tokoh sentral, dan melalui jalan pikiran tokoh sentral, serta dapat diungkapkan melalui percakapan antar tokoh dalam cerita tersebut.

2.7 Penelitian Terdahulu

No.	Nama	Judul Penelitian	Penelitian
1	Endah Agustiani pada tahun 2013	Humor Kekerasan Film Anak-Anak Televisi Indonesia dan Pengaruhnya Terhadap Pembentukan Pola Pikir Anak-Anak.	Metode : kualitatif, semiotika Objek : 4 film kartun anak Isi : Penelitian ini fokus menganalisis bagaimana pengaruh humor kekerasan pada pola pikir anak yang mereka dapat dari tontonan film kartun di televisi. Peneliti menggunakan model Peirce untuk memberi pemaknaan di beberapa adegan film kartun tersebut dan kemudian mengaitkannya dengan kajian pembentukan pola pikir anak. Hasil penelitian ini menyatakan, masih banyak konten kekerasan yang ditampilkan bersama humor di layar kaca Indonesia, khususnya kartun anak. Meskipun tertera BO atau bimbingan orangtua namun data menyatakan bahwa anak seringkali tidak didampingi saat menonton. Setelah menonton tayangan tersebut seorang anak akan

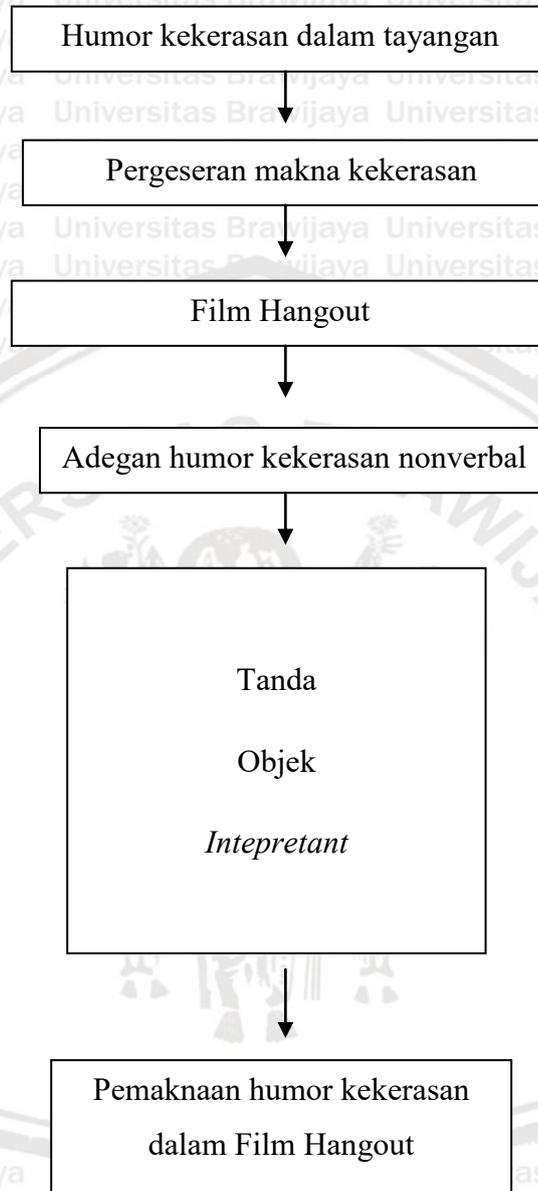
			<p>menciptakan realitas nya sendiri, dan menganggap bahwa humor kekerasan adalah hal yang wajar.</p> <p>Persamaan : Model Peirce</p> <p>Perbedaan : Fokus pada pengaruh film anak terhadap pola pikir anak</p>
2	Citra Permatasari tahun 2014	Adisti pada	<p>Analisis Isi Muatan Humor Kekerasan Dalam Film Kartun Anak Bernard Bear.</p> <p>Metode : Kuantitatif, analisis isi</p> <p>Objek : Film kartun Bernard Bear</p> <p>Isi : Penelitian ini fokus meneliti humor kekerasan yang ada pada tayangan kartun Bernard Bear. Teori yang digunakan adalah teori kultivasi untuk mengukur frekuensi humor kekerasan fisik dan nonverbal. Peneliti membagi analisis humor kekerasan menjadi kekerasan fisik dan nonverbal. Kekerasan fisik berupa kegiatan fisik, menendang, menoyor, mendorong, meninju, dan lainnya. Sementara kekerasan nonverbal adalah bahasa tubuh dan ekspresi wajah. Humor kekerasan fisik lebih mendominasi tayangan Bernard Bear dibandingkan nonverbal.</p> <p>Persamaan : Humor kekerasan</p> <p>Perbedaan : Menggunakan analisis isi untuk mengukur frekuensi adegan humor kekerasan pada film kartun</p>

3	Dwi Nur Buana pada tahun 2012	Representasi Kekerasan Dalam Film Spongebob Squarepants.	<p>Metode : Kualitatif, analisis isi</p> <p>Objek : Film kartun Spongebob Squarepants</p> <p>Isi : Penelitian ini fokus meneliti bagaimanakah muatan kekerasan, ketidakpatutan, dan pornografi dalam film Spongebob Squarepants. Penelitian ini menemukan adanya guyonan sarkastis gaya Amerika, kekerasan dan wacana seksualitas dalam dialog.</p> <p>Persamaan : Humor Kekerasan</p> <p>Perbedaan : Fokus kepada muatan kekerasan dan pornografi dalam film kartun</p>
---	-------------------------------	--	--

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

Sumber : diolah peneliti

2.8 Kerangka Berpikir



Peneliti pada awalnya menemukan fakta dan data bahwa kekerasan mudah ditemukan dalam tayangan di televisi. Baik itu program acara maupun film. Namun berdasarkan data, muatan kekerasan seringkali ditampilkan bersamaan dengan humor sehingga tayangan tersebut dianggap wajar untuk menghibur. Beberapa penelitian mengenai humor kekerasan ini pun telah dilakukan, namun

objek penelitian yang dipilih adalah film kartun anak. Kekerasan yang tersaji menjadi bahan tertawaan penonton karena dianggap lucu. Makna kekerasan yang sudah bergeser, pada awalnya dianggap sebagai sesuatu yang menakutkan kini menjadi hiburan karena dipadukan dengan unsur humor didalamnya.

Peneliti pun menemukan salah satu film *comedy* terlaris di Indonesia tahun 2016 berjudul *Hangout* yang disutradarai dan dimainkan penulis terkenal Raditya Dika. Film tersebut berisi humor kekerasan di beberapa adegan sesuai dengan *genre* yang ditawarkan yaitu *comedy thriller*. Alur ceritanya mengenai pembunuhan berencana yang dilakukan secara diam-diam terhadap sekelompok artis. Meskipun film ini masuk ke dalam kategori BO atau bimbingan orangtua namun konten kekerasan yang ada dapat dikatakan berlebihan untuk seorang anak. Adegan kekerasan yang ditampilkan meliputi pemukulan, pembunuhan, darah, dan pemain dalam film beresiko tinggi untuk mengalami kematian. Hal inilah yang membuat peneliti tertarik untuk menganalisis guna mengetahui dan memahami pemaknaan humor kekerasan yang ada pada film *Hangout*.

Analisis yang digunakan adalah analisis semiotika karena semiotika merupakan kajian yang berkaitan dengan penandaan. Semiotika merupakan kajian tepat untuk menganalisis tanda dan maknanya. Peneliti pun memilih model Peirce sebagai bahan analisis data, karena model ini fokus pada proses pemaknaan tanda. Tanda menurut Peirce sangatlah kompleks. Peneliti akan memilih beberapa adegan dalam film yang berisi humor kekerasan, kemudian menganalisisnya menggunakan tiga proses pemaknaan yaitu tanda, objek, dan *intepretant*. Hal ini bertujuan untuk mengetahui dan memahami pemaknaan humor kekerasan dalam

film Hangout. Sehingga dari pemaknaan yang dianalisis, peneliti akan mengetahui bagaimana kekerasan dapat tertutupi humor dalam sebuah adegan film.



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif kajian semiotika. Semiotika adalah ilmu tentang tanda-tanda. Studi tentang tanda dan segala yang berhubungan dengannya, cara berfungsinya, hubungannya dengan tanda-tanda lain, pengirimannya dan penerimannya oleh mereka yang menggunakannya. Semiotik mempelajari sistem-sistem, aturan-aturan, konvensi-konvensi yang memungkinkan tanda-tanda tersebut mempunyai arti (Narbuko & Achmadi, 2005, h.81). Analisis semiotik berupaya menemukan makna tanda termasuk hal-hal yang tersembunyi di balik sebuah tanda. Kajian semiotika yang akan digunakan adalah milik Charles Sanders Peirce yang digunakan untuk menganalisis adegan humor kekerasan dalam film *Hangout* karya Raditya Dika. Kajian Peirce ini terbagi menjadi tiga bidang yaitu tanda, objek dan representamen.

Alasan mengapa penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif adalah karena data yang digunakan adalah data yang tidak berbentuk angka-angka (Moleong, 2005, h.6). Metode semiotika sifatnya adalah kualitatif interpretatif, yaitu sebuah metode yang memfokuskan pada tanda dan teks sebagaimana objek kajiannya serta bagaimana peneliti menafsirkan dan memahami kode (*encoding*) di balik tanda, pesan, dan teks tersebut (Piliang, 2003, h.270).

Penelitian dengan pendekatan kualitatif memiliki sifat yang subjektif, dan besar populasi atau sampel bukanlah suatu hal utama yang bersifat esensial, sebab populasi dan *sampling* yang digunakan jumlahnya relatif sedikit. Sampel dalam penelitian ini bukanlah elemen yang dapat diukur. Jika data yang terkumpul sudah mendalam dan bisa menjelaskan fenomena yang diteliti, tidak perlu mencari *sampling* lainnya (Kriyantono, 2007, h. 58).

Penelitian yang peneliti lakukan tetap berpedoman pada pendekatan kualitatif dan menggunakan analisis semiotik. Penelitian ini membahas mengenai pemaknaan adegan humor kekerasan pada film *Hangout*. Model Peirce dipilih karena dianggap sebagai analisis yang tepat untuk mencari pemaknaan dalam adegan film dengan tiga proses pemaknaan yaitu tanda, objek, dan *intepretant*.

3.2 Fokus Penelitian

1. Pemaknaan adegan humor kekerasan dalam film *Hangout*
2. Analisis yang digunakan adalah analisis Charles Sanders Peirce
3. Penelitian ini terbatas pada pemaknaan pada adegan humor kekerasan dalam film *Hangout* melalui analisis semiotika, diperdalam dengan pengkategorian Peirce yaitu tanda, objek, dan *intepretant*

3.3 Unit Analisis Data

Unit analisis data dalam film ini yaitu gambar, suara, maupun efek yang ditampilkan dalam film *Hangout*. Khususnya pada adegan yang berisi humor kekerasan. Dianalisis dengan menggunakan model semiotika Charles Sanders Peirce.

3.4 Sumber Data

Penelitian ini memiliki dua jenis sumber data layaknnya penelitian pada umumnya, yaitu data primer dan sekunder.

3.4.1 Data primer

Data primer sumber yang digunakan oleh peneliti adalah dengan melakukan metode observasi menonton film Hangout. Film Hangout, diunduh melalui *website* online. Sebanyak 9 adegan dalam film Hangout dan 32 *scene* di dalamnya akan menjadi data primer.

3.4.2 Data Sekunder

Data sekunder yang digunakan oleh peneliti didapat dari kepustakaan, buku, jurnal dalam maupun luar negeri, majalah, portal berita media *online* maupun situs internet lainnya yang berkaitan dengan film Hangout.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data di penelitian ini menggunakan metode pengamatan film dengan menentukan *shot* adegan humor kekerasan dalam film Hangout. Peneliti menggunakan aspek *shot* adegan humor untuk mengetahui bagaimana adegan humor dalam film yang memiliki *hybrid genre, comedy thriller*. Naratama (dalam Prasetya, 2010) *Shot* harus memiliki beberapa elemen :

1. *Motivation*

Shot harus memiliki tujuan dan motivasi

2. *Informasi*

Menggambarkan informasi yang ingin disampaikan kepada pemirsa

3. *Composition*

Terdapat empat *composition*, yaitu pembingkaiian gambar (*framing*), kedalaman dimensi gambar (*ilussion of depth*), subjek atau objek gambar (*subject or object*), dan warna (*colour*)

4. *Sound*

Shot sangat dipengaruhi dan mempengaruhi kebutuhan suara, tujuannya untuk mempertegas suasana dalam *shot*

5. *New Camera Angel*

Sudut pengambilan gambar oleh penata kamera akan memberi kekuatan dari sebuah *shot*

6. *Continuity*

Dikenal dengan kontinuitas dari sambungan *shot-shot* yang dapat melengkapi isi cerita maupun karya visual

3.6 Teknik Analisa Data

Peneliti akan fokus menganalisis adegan humor kekerasan yang ada dalam film menggunakan model analisis milik Charles Sanders Peirce yang terdiri dari tanda, objek, dan *intepretant* untuk mengetahui pemaknaan humor kekerasan dalam film Hangout. Pertama, peneliti akan memilih adegan humor dalam film yang memiliki muatan kekerasan lalu kemudian membagi satu adegan utama menjadi beberapa *scene*. Setelah itu peneliti akan menganalisis tanda yang terdapat disetiap *scene* menggunakan segitiga makna Peirce yaitu tanda, objek dan *intepretant*. Ketika sudah didapat tanda, objek, dan *intepretant*, peneliti akan

menganalisis keseluruhan adegan tersebut dan bagaimana pemaknaan di dalamnya.



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Analisis Tanda Model Semiotika Peirce

Pada bab ini peneliti menganalisis adegan humor kekerasan dalam film *Hangout* yang setiap adegannya terdiri dari beberapa *scene*. Peneliti akan menganalisis *sign*, *object*, dan *intepretant* sesuai dengan model Peirce pada setiap *scene*, lalu kemudian akan menganalisis adegan tersebut secara menyeluruh untuk melihat pemaknaan humor kekerasan dalam film tersebut. *Sign* adalah sesuatu yang dapat ditangkap indera adapun disini adalah penglihatan peneliti terhadap humor kekerasan nonverbal. *Object* adalah acuan tanda atau yang merujuk pada tanda. Sementara *intepretant* ialah konsep pemikiran dari orang yang menggunakan tanda dan menurunkannya ke suatu makna. Adapun jumlah adegan yang berisi muatan humor kekerasan adalah 9 adegan utama dengan 32 *scene* didalamnya.

1. Radit Sang Pahlawan



Gambar 4. 1 Scene 1 Adegan Radit Sang Pahlawan



Gambar 4. 2 Scene 2 Adegan Radit Sang Pahlawan



Gambar 4. 3 Scene 3 Adegan Radit Sang Pahlawan

<i>Scene</i>	<i>Sign</i>	<i>Object</i>	<i>Intepretant</i>
1	Seorang pria terjatuh diantara runtuhan batu bata	Seorang pria terjatuh diantara runtuhan batu bata mengenakan jaket hitam dan kacamata hitam dalam ruangan usang yang nampak seperti gudang	Seorang pria yang merasa kuat berusaha menghantam dinding dan dengan kekuatannya dinding tersebut hancur berkeping-keping, tanpa melukai badan pria kuat itu
2	Seorang pria melemparkan pukulan	Seorang pria melemparkan pukulan	Seorang pria kuat yang memukul pria lain,

	pada pria lain	pada pria lain tepat di dadanya	dengan keberaniannya ia memukul tepat dibagian dada meskipun pria lain memiliki ukuran tubuh yang lebih besar darinya
3	Seorang pria berhasil memukul pria lain hingga terlempar	Seorang pria berhasil memukul pria lain hingga terlempar dihadapan seorang wanita	Seorang pria yang ingin terlihat kuat dan gagah dihadapan wanita, dengan melakukan satu kali pukulan kepada pria lain yang ukuran tubuhnya lebih besar. Kekuatan pria membuat pria lain terlempar jauh.

Analisis adegan :

Dari adegan di atas yang terdiri dari tiga *scene*, sosok pria yang merupakan Raditya Dika digambarkan sebagai pria kuat, gagah, tangguh dan berani. Si pria bertubuh besar dianggap sebagai musuh, dan radit berupaya untuk menyelamatkan wanita. Radit tampil sebagai pahlawan. *Scene 1* diambil dengan *wide shot* untuk menunjukkan kekuatan Radit yang mampu menghancurkan dinding. *Scene 2* diambil dengan *medium shot* agar penonton fokus melihat kekuatan pukulan Radit. Sementara *scene 3* kembali *wide shot* untuk

menunjukkan lawan Radit yang terlempar karena tak mampu menghalau pukulan Radit yang begitu kuat. Adegan ini berisi kekerasan berupa pemukulan. Pukulan yang ditampilkan juga terbilang ekstrim karena tepat di dada lawan main Radit.

Ditinjau dari segi kekerasan, pukulan di dada bisa berefek fatal karena tepat dibagian tersebut terdapat jantung yang merupakan organ tubuh penting dalam tubuh. Namun kelucuan muncul ketika pahlawan ini diperankan oleh sosok Radit yang bertubuh mungil mengenakan jaket dan kacamata hitam padahal lokasi yang dituju berada di dalam ruangan. Efek berlebihan juga ditampilkan saat Radit tiba. Begitu kuatnya tubuh Radit membuat ia mampu menghantam dinding hingga dinding yang ada menjadi hancur. Humor lainnya adalah saat Radit melemparkan pukulan pada lawannya, lawannya justru terlempar jauh hingga melayang keatas. Humor kekerasan nonverbal yang ditampilkan dalam adegan ini berupa serangan fisik besar karena beresiko kematian dan perusakan property.

2. Adegan *Reality Show* Soleh Solihun



Gambar 4. 4 Scene 1 Adegan *Reality Show* Soleh Solihun



Gambar 4. 5 Scene 2 Adegan *Reality Show* Soleh Solihun



Gambar 4. 6 Scene 3 Adegan *Reality Show* Soleh Solihun



Gambar 4. 7 Scene 4 Adegan Reality Show Soleh Solihun

Scene	Sign	Object	Intepretant
1	Seorang ibu menampar pria, dan dibelakang mereka terdapat pasangan kakek dan gadis muda	Seorang ibu menampar pria dalam sebuah studio acara reality show dan pasangan kakek beserta gadis muda terlihat ketakutan sehingga mereka berpelukan	Seorang ibu yang marah terhadap sesuatu hal sehingga menampar si pria. Sang ibu ingin menunjukkan kekuatan bahwa wanita tidak lemah dan bisa melawan. Pria tidak bisa menghindari hal tersebut, dengan wajah kebingungan ia merasa kesakitan.
2	Seorang ibu yang menampar pria hingga terjatuh	Seorang ibu yang menampar pria dan sang pria terjatuh dengan wajah terkejut	Demi memuaskan kekesalannya, si ibu menampar pria. Kekuatan seorang perempuan tidak

			bisa disepelekan meskipun sudah tua. Ia mampu menjatuhkan seorang pria muda yang ukuran badannya lebih besar. Si pria justru terlihat ketakutan.
3	Seorang ibu menduduki seorang pria	Seorang ibu menduduki seorang pria yang memiliki badan lebih besar darinya	Seorang ibu kuat dan berani menduduki pria yang berbadan besar. Kekuatan seorang perempuan tua yang berhasil menumbangkan pria bertubuh si besar, bahkan pria itu tak bisa mengangkat tubuhnya lagi.
4	Seorang ibu menduduki pria dan menarik kedua kaki pria tersebut	Ibu yang menduduki pria menarik kaki si pria dengan wajah marah, si pria hanya bisa terdiam kesakitan	Perempuan tua ingin terlihat kuat dan tidak mau diremehkan. Ketika ia marah, maka pria muda yang bertubuh



				besar saja tumbang
--	--	--	--	--------------------

Analisis adegan :

Keempat *scene* di atas diambil menggunakan *medium shot* untuk menunjukkan bahwa *setting* tempatnya merupakan ruangan atau studio acara *reality show* milik Soleh Solihun. Ibu-ibu dalam adegan ini menunjukkan kekuatan seorang perempuan tidak dapat disepelekan meskipun usia mereka sudah tidak muda lagi. Humor kekerasan nonverbal terlihat dalam adegan ini yaitu berupa tamparan dan pelemahan fisik seorang pria dengan si ibu menduduki badan pria besar tersebut. Adegan menampar terlihat nyata karena wajah si pria terlihat kesakitan, ketika si ibu menduduki pria tersebut, ia juga menarik kedua kaki pria tersebut. Namun karena pria memasang ekspresi kesakitan yang lucu dan terdapat dua orang di belakang pria dan ibu yaitu kakek dan gadis yang ketakutan yang saling berpelukan membuat sisi humor muncul. Kakek dan gadis bukannya menjauh atau meninggalkan tempat namun justru saling berpelukan dengan wajah terkejut. Hal ini termasuk dalam humor kekerasan, sisi kekerasan yang ditampilkan berusaha dipadukan dengan humor sehingga memunculkan kejeknaan. Humor kekerasan tersebut masuk ke dalam serangan fisik besar karena sudah berusaha menyakiti fisik orang lain dengan menampar dan lain sebagainya.

3. Kematian Mathias Mucus



Gambar 4. 8 Scene 1 Adegan Kematian Mathias Mucus



Gambar 4. 9 Scene 2 Adegan Kematian Mathias Mucus



Gambar 4. 10 Scene 3 Adegan Kematian Mathias Mucus

<i>Scene</i>	<i>Sign</i>	<i>Object</i>	<i>Intepretant</i>
1	Seorang pria dengan wajah kesakitan memegang leher dengan kedua tangannya	Seorang pria dengan wajah kesakitan memegang leher dengan tangannya di depan meja makan	Pria yang berusaha mengeluarkan atau melepaskan sesuatu dari leher atau tenggorokannya karena merasa kesakitan yang luar biasa, melotot kearah depan seakan meminta pertolongan
2	Seorang pria tak berdaya dengan mata melotot dan mulu berbusa	Seorang pria tak berdaya dengan mata melotot dan mulut berbusa saat melakukan makan malam bersama beberapa orang. Seorang pria lain merekam momen tersebut menggunakan kamera miliknya	Pria tak berdaya dengan mulut berbusa setelah merasakan kesakitan luar biasa. Pria lain yang menganggap momen itu penting dan mengejutkan berusaha merekam nya sebagai bahan video blog miliknya
3	Sekelompok orang berada dalam satu ruang bersama	Sekelompok orang berada dalam satu ruang bersama mengelilingi	Sekelompok orang berdiskusi dengan serius karena merasa bingung.

	sebuah meja sambil menatap seorang pria yang tak berdaya	Mereka mengelilingi meja dan saling menatap serius menandakan sedang membicarakan suatu hal yang penting.
--	--	---

Analisis adegan :

Scene pertama dan kedua menggunakan *medium shot* guna memberi efek dramatis atas kematian seseorang. Sementara *scene* ketiga menggunakan *wide shot* untuk menunjukkan jumlah pemain yang banyak dan mereka sedang melakukan pertemuan serius. Adegan di atas menunjukkan kematian salah seorang tokoh dalam film yaitu Mathias Mucus. Kematianya tergambar tiba-tiba, karena ia pun terkejut ketika merasa ada yang mengganjal di tenggorokannya. Dengan mulut yang berbusa ia terindikasi keracunan. Namun tokoh lain dalam film tidak langsung panik melihat hal tersebut, bahkan salah satu diantaranya dengan mudah mengambil kamera dan merekam kejadian naas tersebut. Kekerasan dalam film terlihat berupa pembunuhan dengan meracuni seseorang, hal ini berkaitan dengan kematian seseorang. Namun humor mendadak muncul saat pemain lain merekam kejadian tersebut dan bermaksud menjadikan momen kematian sebagai video blog. Selain itu penempatan mayat diantara pemain lain yang sedang berdiskusi juga memunculkan kelucuan, karena mayat tersebut dibiarkan duduk dengan mata melotot dan mulut terbuka menunjukkan ekspresi yang lucu.



Humor kekerasan dalam adegan ini merupakan bentuk serangan fisik besar karena menyangkut kematian seseorang. Kekerasan sangat jelas terlihat, namun dengan paduan humor, fokus adegan menjadi lucu terlebih saat mayat dibiarkan dalam posisi duduk. Hal ini tentunya sangat bertentangan dengan realita, apabila seseorang meninggal maka seharusnya orang dsekitarnya panik dan tidak ingin berada berdekatan dengan mayat. Namun untuk memunculkan kelucuan, pemain bersikap bisaa saja dengan adanya mayat dan tetap melanjutkan diskusi.

4. Kematian Prilly



Gambar 4. 11 Scene 1 Adegan Kematian Prilly



Gambar 4. 12 Scene 2 Adegan Kematian Prilly

Scene	Sign	Object	Representamen
1	Seorang wanita terjatuh dalam keadaan tengkurap di dasar jurang	Wanita tengkurap di dasar jurang yang gelap gulita dan tak berpenghuni	Wanita terbunuh di kegelapan hutan belantara menunjukkan bahwa tidak ada yang peduli dengannya. Posisi tubuh tengkurap menunjukkan bahwa ia didorong oleh seseorang dari atas
2	Tiga orang berteriak melihat ke arah bawah	Tiga orang terkejut melihat ke arah jurang di sebuah hutan belantara	Tiga orang merasa tak menyangka, terkejut, dan ketakutan melihat ke arah bawah menemukan salah satu temannya terbunuh dengan posisi tengkurap yang berarti di dorong dari atas oleh seseorang. Untuk meyakinkan bahwa masing-masing bukanlah pembunuh, mereka memasang ekspresi terkejut.

Analisis adegan :

Scene pertama diambil menggunakan *wide shot* untuk member efek dramatis kematian seseorang yang mengenaskan di jurang sebuah hutan belantara.

Sementara *scene* kedua menggunakan *medium shot* untuk memfokuskan pada ekspresi ketiga tokoh yang tercengang namun tetap ingin menunjukkan *setting*

bahwa mereka berada di bagian atas jurang. Dengan demikian salah seorang dari mereka bertiga dicurigai menjadi pembunuh Prilly dengan cara mendorong dari

atas jurang. Lagi-lagi adegan kematian ditunjukkan dalam film ini, kematian yang ditampilkan juga selalu tidak wajar. Namun ketegangan dalam adegan kematian

ini mencair saat kamera menampilkan ekspresi ketiga tokoh di atas yang terlihat terkejut namun lucu. Mereka pun hanya memperhatikan Prilly yang terbunuh saja

tanpa berupaya menyelamatkan atau menguburkan jasadnya. Humor kekerasan yang ditampilkan merupakan serangan fisik besar karena berkaitan dengan

kematian seseorang. Kematian seseorang yang terasosiasi sebagai hal menakutkan, dapat dicairkan oleh ekspresi pemain. Terlebih lagi sosok Raditya

yang sudah dikenal sebagai comedian dengan wajah membingungkan.

5. Kematian Dinda



Gambar 4. 13 *Scene* 1 Adegan Kematian Dinda



Gambar 4. 14 Scene 2 Adegan Kematian Dinda



Gambar 4. 15 Scene 3 Adegan Kematian Dinda



Gambar 4. 16 Scene 4 Adegan Kematian Dinda



Gambar 4. 17 Scene 5 Adegan Kematian Dinda

Scene	Sign	Object	Intepretant
1	Seorang wanita tertusuk pisau di tangan	Seorang wanita tertusuk pisau dengan wajah terkejut di sebuah hutan	Wanita kuat tertusuk pisau di tangan hingga berdarah namun hanya merasa terkejut saja tidak menangis dan menunjukkan kelemahannya
2	Seorang wanita tertusuk pisau di kaki	Seorang wanita tertusuk pisau di bagian kakinya hingga menembus sepatu sneakers nya	Wanita yang ingin terlihat kuat, <i>sporty</i> , dan cuek terlihat dari gaya berpakaianya yaitu baju tanpa lengan, celana pendek, dan sepatu <i>sneakers</i>

3	Seorang wanita tertusuk tongkat bamboo di bagian lutut	Seorang wanita tertusuk tongkat bambu panjang hingga menembus lututnya dan berdarah	Wanita kuat dan mengetahui cara bertahan hidup di alam liar karena tangan kanannya yang sebelumnya tertusuk pisau telah diobati
4	Dua orang pria terkejut	Dua orang pria terkejut. Pria pertama menatap ke arah depan, pria kedua menatap ke bawah	Dua pria terkejut tidak menyangkan dengan apa yang dilihatnya, selain terkejut mereka juga kebingungan dengan apa yang harus dilakukan
5	Wanita tertusuk 2 tongkat bamboo	Wanita tertusuk 2 tongkat bamboo hingga menembus kulitnya dan berdarah dengan wajah kesakitan	Wanita yang ingin terlihat kuat dan tegar meskipun telah merasakan kesakitan yang luar biasa karena tidak ingin dianggap lemah.

Analisis adegan :

Kelima *scene* di atas diambil menggunakan *medium shot* untuk memfokuskan kamera pada ekspresi pemain dan juga luka-luka yang dialami.

Kekerasan fisik atau nonverbal sangat terlihat dalam adegan ini berturut-turut.

Benda-benda yang ditampilkan ditunjukkan menusuk hingga menembus kulit pemain. Kulit Dinda berdarah dan ia menunjukkan ekspresi kesakitan namun masih berusaha menahannya hingga tusukan tongkat bamboo yang terakhir.

Dilihat dari segi kekerasan, kekerasan yang ditunjukkan bisa berakibat fatal apabila terjadi di realita. Bagian-bagian tubuh yang tertusuk seperti telapak tangan, kaki, lutut, dan pundak memiliki saraf-saraf penting yang terhubung langsung ke organ utama tubuh.

Dalam kehidupan nyata, manusia yang telah tertusuk berkali-kali seperti itu belum tentu bisa bertahan. Namun yang menjadi sisi humor adalah ekspresi ketiga tokoh yang terkejut, dua pria juga ikut terkejut dan bingung berbuat apa.

Dengan luka tusukan sebanyak itu, Dinda juga tidak mengalami pendarahan dahsyat. Darah yang ditunjukkan hanya sebatas ada pada luka tusukkannya saja tidak sampai mengalir. Dinda yang sok kuat juga menjadi kelucuan sendiri sehingga ia memasang wajah kesakitan yang ditahan di akhir *scene*. Humor kekerasan nonverbal ini merupakan serangan fisik besar karena mengakibatkan kematian dan terdapat adegan tertusuk yang bertubi-tubi di dalamnya.

6. Kematian Titi Kamal



Gambar 4. 18 Scene 1 Adegan Kematian Titi Kamal



Gambar 4. 19 Scene 2 Adegan Kematian Titi Kamal



Gambar 4. 20 Scene 3 Adegan Kematian Titi Kamal

<i>Scene</i>	<i>Sign</i>	<i>Object</i>	<i>Intepretant</i>
1	Seorang wanita tertusuk tongkat bambu	Seorang wanita tertusuk tongkat bamboo di hutan dengan ekspresi kesakitan	Wanita lemah yang tak menyangka akan tertusuk, ia pun memegang tongkat bamboo tersebut berusaha untuk melepaskan

2	Seorang wanita tergeletak tak berdaya dengan luka tusukkan	Seorang wanita tergeletak tak berdaya, dan teman lainnya menangis di sebelahnya	Wanita merupakan makhluk yang lemah dan sensitive, digambarkan dengan tangisan dan ketidakterdayaan
3	Seorang pria terkejut	Seorang pria terkejut menatap ke bawah	Pria tak menyangka dengan apa yang dilihatnya hingga ia memasang ekspresi terkejut

Analisis adegan :

Ketiga *scene* di atas diambil menggunakan *medium shot*. Adegan ini juga merupakan adegan kematian yang masuk ke dalam kekerasan fisik. Wanita yang tertusuk, tergeletak tak berdaya menunjukkan wanita lemah. Pemain wanita lain yang menangisi kepergian temannya juga menunjukkan wanita sebagai makhluk yang lemah dan sensitive. Ekspresi Dinda dan Bayu Skak yang terkejut sekaligus sedih justru mengundang tawa. Karena dua tokoh ini di realita sudah terkenal sebagai aktris lucu dan comedian.

Humor kekerasan dalam adegan tersebut masih sama seperti adegan sebelum-sebelumnya yaitu merupakan humor kekerasan nonverbal serangan fisik besar. Karena berkaitan dengan nyawa seseorang. Namun kejadian muncul saat



melihat ekspresi dua tokoh terlebih lagi mereka sudah terkenal sering melucu di realita.

7. Kematian Surya



Gambar 4. 21 Scene 1 Adegan Kematian Surya



Gambar 4. 22 Scene 2 Adegan Kematian Surya



Gambar 4. 23 Scene 3 Adegan Kematian Surya



Gambar 4. 24 Scene 4 Adegan Kematian Surya

<i>Scene</i>	<i>Sign</i>	<i>Object</i>	<i>Intepretant</i>
1	Seorang pria terluka	Seorang pria terluka dalam keadaan tengkurap dengan luka panah dibagian belakang tubuhnya	Pria dibunuh dengan sengaja oleh seseorang dari jarak jauh menggunakan panah. Si pembunuh memiliki ketakutan membunuh dalam jarak dekat. Baju putih yang dikenakan melambangkan warna sui menandakan bahwa ia bukan pembunuhnya
2	Seorang pria yang terkejut	Seorang pria terkejut dengan mata melotot dan mulut terbuka	Seorang pria yang terkejut dan merasa bingung karena melihat

			hal yang tak terduga di depannya
3	Seorang pria tergeletak dengan luka dan tiga orang lainnya sedang saling berbicara	Seorang pria tergeletak dengan luka, dua orang lainnya melihat kearah pria ketiga yang menodongkan pisau	Tiga orang terlihat saling menyalahkan atas kematian temannya. Salah satu diantaranya menodongkan pisau sebagai penguatan bahwa bukan ia pembunuhnya
4	Seorang pria menodongkan pisau	Seorang pria menodongkan pisau kearah depan	Pria yang kuat dan berani menodongkan pisau ke depan ingin dipandang sebagai pria yang ditakuti dan menandakan bahwa bukan ia pembunuhnya

Analisis adegan :

Tiga diantara *scene* di atas diambil menggunakan *medium shot*.

Scene yang menunjukkan keempat pemain sekaligus menggunakan *wide*

shot. Hal ini dilakukan untuk menunjukkan *setting* tempat yaitu di luar

rumah. Adegan di atas menampilkan kekerasan berupa pembunuhan

terhadap Surya dan ancaman yang dilakukan Gading dengan

menggunakan pisau. Namun karena pemain yang memerankan karakter

dalam film ini sering tampil di layar kaca dengan kelucuannya, tawa tetap

akan muncul saat melihat adegan tersebut. Terutama saat ditampilkan wajah Raditya dengan ekspresi terkejutnya yang lucu.

Humor kekerasan dalam adegan di atas merupakan humor kekerasan nonverbal serangan fisik besar dan kecil. Karena telah terjadi pembunuhan berencana yang menunjukkan luka tusuk panah disertai darah dan ancaman membunuh yang dilakukan Gading dengan menodongkan pisau ke arah lawan main.

8. Kesialan Soleh Solihun



Gambar 4. 25 Scene 2 Adegan Kesialan Soleh



Gambar 4. 26 Scene 3 Adegan Kesialan Soleh

Scene	Sign	Object	Intepretant
1	Seorang pria terjatuh	Seorang pria terjatuh dan hampir saja terkena pisau	Seorang pria yang penakut, menghindari orang lain karena orang lain tersebut bermaksud menyakiti dirinya. Ia ketakutan dan panik.
2	Seorang pria terkejut	Seorang pria terkejut dengan ekspresi yang berlebihan	Pria tersebut melihat suatu kejadian tak terduga di depan matanya

Analisis adegan :

Adegan di atas diambil menggunakan *medium shot*. Hal ini dilakukan agar kamera fokus pada ekspresi tokoh. Kekerasan yang terlihat adalah upaya menyakiti orang lain. Seseorang melempar pisau secara sengaja ke bagian tubuh Soleh. Pisau tersebut mendarat persis di depan kemaluan Soleh. Ini merupakan kekerasan yang fatal namun karena dikaitkan dengan seks menjadi humor yang jenaka. Padahal kemaluan merupakan organ tubuh penting dan fatal, dan apabila terluka dapat menyebabkan kematian secara langsung.

Selain itu, ekspresi Radit yang terkejut juga mengundang kelucuan. Humor kekerasan yang ada pada adegan merupakan humor kekerasan nonverbal serangan besar fisik. Pada adegan ini kekerasan yang ditampilkan sebenarnya

sangat berbahaya, namun karena dipadukan humor dari ekspresi dan juga tingkah pemain, kekerasan ini menyatu dengan humor.

9. Soleh Hampir Terbunuh



Gambar 4. 27 Scene 1 Adegan Soleh Hampir Terbunuh



Gambar 4. 28 Scene 2 S Adegan Soleh Hampir Terbunuh



Gambar 4. 29 Scene 3 Adegan Soleh Hampir Terbunuh





Gambar 4. 30 Scene 4 Adegan Soleh Hampir Terbunuh



Gambar 4. 31 Scene 5 Adegan Soleh Hampir Terbunuh



Gambar 4. 32 Scene 6 Adegan Soleh Hampir Terbunuh

<i>Scene</i>	<i>Sign</i>	<i>Object</i>	<i>Intepretant</i>
1	Seorang pria terkena panah di telinga	Seorang pria terkena panah di kedua telinga dengan ekspresi kesakitan	Pria lemah dan takut terbunuh dengan ekspresi kesakitan
2	Seorang pria tertusuk di telapak tangan	Seorang pria tertusuk benda tajam di telapak tangan dengan ekspresi kesakitan	Seorang pria lemah merasa kesakitan dan tak berdaya ingin meminta pertolongan
3	Seorang pria tertusuk di lengan	Seorang pria tertusuk benda tajam di lengan dengan berteriak	Seorang pria yang terkejut melihat tusukan tiba-tiba, ketakutan. Karena ia berusaha dibunuh dari kejauhan menggunakan panah
4	Seorang pria tertembak	Seorang pria tertembak tepat di alat kelamin	Pria yang sudah mengalami berbagai luka. Lemah dan kesakitan sehingga berteriak. Namun berusaha kuat dengan tidak berusaha melarikan diri

5	Seorang pria yang tergeletak memegang pistol	Seorang pria tergeletak lemah, dengan ekspresi terkejut memegang pistol	Pria yang bodoh dan lemah karena ketidaksengajaannya menarik pelatuk pistol
6	Seorang pria membuang air kecil	Seorang pria membuang air kecil di sebuah toilet s	Pria yang kehilangan sisi maskulinnya karena terluka di bagian alat kelamin sehingga air seni yang dikeluarkan tidak selayaknya orang normal

Analisis adegan :

Adegan di atas diambil menggunakan *medium shot* untuk memfokuskan ekspresi pemain namun tetap menunjukkan *setting* tempat. Kekerasan yang ditampilkan berakibat fatal karena Soleh mengalami beberapa kali luka tusukan panah, dan yang terparah adalah penembakan di bagian alat kelamin miliknya. Kekerasan fisik yang menampilkan tusukan, darah dan penembakan ini diimbangi dengan humor. Humor ini tampil dari ekspresi Soleh dan Radit serta berlebihannya adegan. Meskipun Soleh sudah mengalami beberapa kali luka namun darah yang ada hanya di bagian titik luka, tidak mengalir atau keluar dalam jumlah banyak. Penembakan di bagian alat kelamin juga mengandung humor seks.



4.2 Diskusi Hasil

1.2.1 Kekerasan dan Humor Tampil Bersamaan

Setelah melakukan analisis tanda non verbal per *scene* menggunakan model semiotika Peirce di atas, peneliti menemukan data bahwa sebagian besar adegan yang ditampilkan merupakan humor kekerasan serangan fisik besar.

Serangan fisik besar menurut Potter & Warren (1998) adalah kekerasan fisik yang berakibat fatal hingga mengancam nyawa seseorang yang disertai dengan humor.

Bahkan serangan fisik besar ini terdapat di kesembilan adegan yang dianalisis.

Setiap adegan menampilkan para tokoh berjuang mempertahankan nyawa.

Serangan fisik kecil dan pengrusakan property juga ada di beberapa adegan namun tidak mendominasi seperti serangan fisik besar.

Hal tersebut merupakan kekerasan yang fatal karena ditampilkan dengan pukulan mengarah kepada jantung, tusukan di berbagai bagian tubuh, hingga pendarahan di beberapa adegan. Benda tajam yang melukai tokoh juga diperlihatkan tanpa sensor, benda tersebut seperti pisau dan tombak runcing ditampilkan menembus kulit para tokoh. Hal ini sesuai dengan film *thriller* pada umumnya. Dilansir dari sub genres types and hybrids (2017) *thriller* umumnya menampilkan sosok kriminal, pembunuhan, penguntit, korban yang tak bersalah, seseorang dengan masalah psikis atau psikopat, dan lain sebagainya.

Namun, meskipun kekerasan sudah sangat terlihat dalam adegan-adegan di atas, selipan-selipan humor juga dimunculkan. Karena setiap kali ditampilkan adegan kekerasan, setelahnya para tokoh berakting lucu dengan ekspresi wajah

yang tak seharusnya ditampilkan. Misalnya ketika adegan kematian Mathias Muchus, adegan kematian seharusnya menjadi moment yang menakutkan dan menyedihkan. Namun, para tokoh menunjukkan ekspresi yang biasa saja bahkan Bayu Skak dengan kelucuannya tertawa sehingga suasana kematian itu berubah menjadi canda tawa.

Seperti yang dikatakan Potter & Warren (1998) terdapat banyak kemungkinan mengapa humor menjadi focus utama, sementara kekerasan terlebur di dalamnya. Salah satunya adalah, munculnya kekerasan bersamaan dengan munculnya humor dalam program *comedy*. Sehingga menurut mereka, kekerasan pada akhirnya ‘terbungkus’ dengan humor yang ditampilkan. Hal ini terjadi karena adegan kekerasan ini ditampilkan dalam konteks humor, sehingga humor menjadi lebih kuat daripada kekerasan tersebut. Sembilan adegan dalam film *Hangout* ini berisi humor dan kekerasan yang ditampilkan secara bersamaan dalam satu adegan. Setelah adegan kekerasan dimunculkan seperti Dinda yang tertusuk di beberapa bagian tubuhnya, kemunculan tokoh lain seperti Radit dan Bayu Skak yang menampilkan ekspresi terkejut namun tidak berusaha menolong membuat humor muncul dalam adegan tersebut.

Namun, berdasarkan analisis di atas, peneliti menemukan data bahwa tidak hanya humor dan kekerasan yang ditampilkan bersamaan saja yang bisa membuat kekerasan terlebur dan tidak menjadi focus utama dalam adegan. Ekspresi yang menjadi kekuatan utama humor dalam adegan-adegan di atas menjadi salah satu hal lainnya, penokohan film dan adanya muatan adegan berlebih-lebihan semakin memperkuat sisi humor dan kelucuan di setiap adegannya.

4.2.2 Penokohan Film

Penokohan berkaitan erat dengan penulis atau pengarang cerita dengan pemilihan pemain atau tokoh yang tepat. Pemilihan pemain yang dilakukan dalam film *Hangout* sangat berpengaruh pada keberhasilan humor kekerasan ditampilkan. Karena jika tidak sesuai maka humor yang ditampilkan tidak efektif sehingga kekerasan dalam adegan akan lebih terlihat. Pemain dalam film ini sebagian besar adalah *comedian* papan atas Indonesia. *Comedian* dalam film ini diantaranya adalah Raditya Dika, Soleh Solihun, Gading Marten, Bayu Skak. Sementara itu, sosok Mathias, Dinda, dan Surya merupakan artis yang terkenal lucu dalam kesehariannya.

Seperti yang dijelaskan Jones (dalam Nurgiyantoro, 2010) bahwa penokohan yang tepat merupakan hal yang penting karena efektifitas cerita yang disampaikan akan dipengaruhi ketepatan penokohan yang dilakukan penulis cerita. Fikri (2015) juga sepakat menyatakan, pemilihan aktor dan aktris dalam film sangatlah penting. Sehingga, masyarakat yang sudah mengenal sosok pemain-pemain dalam film ini akan mudah mengingat 'siapa mereka' dan tertawa dengan humor yang mereka tampilkan.

Sosok Radit dan Soleh adalah dua tokoh yang paling sering ditampilkan dalam adegan humor kekerasan yang ada, hal ini untuk memperkuat konteks humor yang ingin ditampilkan dalam setiap adegan humor kekerasan. Selain itu, dari analisis di atas, peneliti juga menemukan data bahwa penulis memperkuat unsur humor melalui penokohan pria dan wanita dalam film. Tokoh pria dalam

film ini berdasarkan adegan di atas ditunjukkan sebagai sosok yang lemah dan penakut jika dibandingkan sosok wanita.

Dalam adegan terbunuhnya Dinda dan Titi Kamal, kedua tokoh ini mati karena tertusuk tombak runcing di beberapa bagian tubuh. Namun mereka mampu bertahan di beberapa *scene*. Dalam adegan kematiannya pun, mereka tidak berusaha kabur dari situasi yang mengancam, namun mereka justru terlihat berani sambil menahan rasa sakit akibat luka tusukan. Ekspresi yang mereka tunjukkan tidak sedramatis ekspresi yang ditunjukkan Soleh saat merasa kesakitan. Selain itu, tokoh wanita lainnya yaitu Prilly digambarkan sebagai pembunuh yang pintar dan cerdas. Ia merancang pembunuhan berencana yang dilakukan oleh dirinya sendiri terhadap tokoh lain dan baru dimunculkan kembali di akhir cerita. Di akhir cerita, ia muncul dengan membawa senjata berupa panah, dengan gagah berani dan amarah ia mengejar dan berusaha membunuh dua tokoh yang tersisa yaitu Radit dan Soleh.

Sementara itu, sosok pria dalam adegan di atas memperlihatkan sosok yang lemah dan penakut. Diawali dari kematian Mathias, ia mati karena terkena racun, namun tidak ada adegan lebih lanjut yang menunjukkan perjuangan ia untuk tetap hidup. Begitupula dengan kematian Bayu dan Surya. Kedua tokoh ini mati secara tiba-tiba, tidak ditunjukkan bagaimana proses kematian atau luka-luka yang mereka rasakan. Kedua tokoh terakhir yang berhasil hidup yaitu Radit dan Soleh. Namun mereka digambarkan sebagai sosok yang penakut karena berusaha kabur dari kejaran Prilly. Soleh yang merasa kesakitan pun menunjukkan ekspresi yang dramatis hingga menangis. Ketidaksesuaian penokohan sosok pria dan

wanita inilah yang agaknya diusung penulis untuk memperkuat humor yang ditampilkan dalam setiap adegan humor kekerasan.

4.2.3 Pentingnya Ekspresi dalam Adegan Humor

Ekspresi nampaknya menjadi kekuatan terbesar dalam setiap adegan non verbal. Hal ini sangat terlihat dalam film *Hangout*, beberapa kali dalam adegan humor kekerasan, ekspresi lucu pemain khususnya yang berprofesi sebagai comedian di kehidupan aslinya ditunjukkan berulang di setiap adegan di atas. Sehingga adegan yang sebelumnya berisi ketegangan dan kekerasan, dicairkan dengan kejenakaan ekspresi tokoh ini. Layaknya film *comedy*, ekspresi memang merupakan salah satu aspek penting yang dapat memunculkan kelucuan. Seperti yang dikatakan Turner (2005) ekspresi merupakan hal penting dalam film *comedy*.

Ekspresi lucu beberapa kali ditampilkan oleh sosok Radit, seperti saat ia tak sengaja menembak Soleh. Bukannya merasa bersalah, ia justru memasang ekspresi terkejut yang tak biasa. Selain itu, setiap adegan kematian yang ditampilkan, tokoh lain tidak menunjukkan ekspresi sedih melainkan ekspresi bingung dan datar. Sehingga hal ini menimbulkan kelucuan. Meskipun adegan kekerasan yang ditampilkan terbilang banyak, namun adanya ekspresi lucu dari para tokoh yang seringkali di *zoom in* kamera membuat humor atau kelucuan dalam adegan semakin kuat.

4.2.4 Muatan Berlebihan dalam Adegan Humor

Sebagian besar adegan humor kekerasan yang telah kita lihat di atas mengandung unsur 'berlebihan' seperti yang dikatakan Berger. Berger (1976) menyatakan bahwa unsur berlebih-lebihan sengaja ditampilkan dalam sajian humor. Hal ini untuk memaksimalkan tampilan humor dan mengundang tawa yang lebih dari penonton.

Selain apiknya pembuatan adegan kekerasan yang disertai humor, penokohan, dan ekspresi, muatan berlebih-lebihan juga menjadi salah satu kekuatan dalam film ini. Film dengan *genre comedy* pasti menampilkan adegan yang berlebihan. Melebih-lebihkan situasi merupakan hal yang dapat mengundang tawa. Seperti adegan pembunuhan dan kematian dalam film di atas, benda tajam yang digunakan ditampilkan berlebihan melukai para tokoh film. Namun, meskipun benda tajam yang digunakan terlihat menyeramkan, darah yang dikeluarkan dari tubuh mereka sedikit sekali.

Selain itu, adegan penembakan juga sangat berlebihan. Sewajarnya manusia, jika sudah tertembak di bagian fatal anggota tubuh, maka akan dengan mudah kritis bahkan mengarah kepada kematian. Namun untuk mengundang kejenaan, tokoh yaitu Soleh masih bertahan hidup dan hanya merasa kesakitan. Adegan Radit melempar pukulan kepada tokoh lain juga dibuat berlebihan, padahal tokoh lain memiliki postur tubuh yang lebih tinggi dan besar, namun untuk menunjukkan Radit memiliki kekuatan pukulan yang hebat, tokoh lain tersebut terlempar jauh beberapa meter di hadapannya.

Pada realitanya, manusia yang sudah mengalami lebih dari satu tusukan di bagian tubuh pasti sudah merasakan sakit yang amat sangat. Namun beberapa tokoh terlihat masih bertahan hidup meskipun sudah mengalami banyak luka tusukkan yang fatal hingga menembus kulit dan tulang. Adegan-adegan yang sengaja ditampilkan berlebihan dari logika berpikir inilah yang menjadi salah satu kekuatan sisi humor dalam film. Adegan yang tidak masuk akal ini justru membuat humor lebih terlihat, karena ketidaklogisannya.

Film dengan *genre comedy* ini memang sarat dengan adegan yang berlebihan dan tidak masuk akal atau dikenal dengan istilah *absurd*. Seperti yang dijelaskan pada portal berita malesbanget.com (2016) bahwa humor yang ditampilkan dalam sebuah tayangan biasanya memiliki keunikan tersendiri dan seringkali memperlihatkan kejadian atau peristiwa yang tidak masuk akal. Hal ini memang sengaja dilakukan karena dari adegan berlebihan yang cenderung tidak masuk akal itu, humor menjadi lebih cepat muncul ke permukaan. Dorongan untuk adanya humor semakin kuat dalam situasi yang berlebihan dan tidak masuk akal tersebut.

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Film *Hangout* berisi humor kekerasan non verbal pada sembilan adegan dengan 32 *scene*. Kekerasan yang ditampilkan didominasi kekerasan non verbal serangan fisik besar yang dapat berakibat sangat fatal hingga mengakibatkan kematian. Namun, kemunculan kekerasan bersamaan dengan humor dalam setiap adegan membuat sajian kekerasan bukanlah hal yang utama. Hal ini dikarenakan film ini sudah memiliki konteks sebagai sebuah tayangan *comedy*. Seperti yang dijelaskan Potter & Warren (1998) ketika kekerasan dan humor tampil secara bersamaan, maka akan dilihat konteks tayangan. Apabila konteks tayangan cenderung ke arah humor, maka kekerasan akan dengan mudah ‘terbungkus’ humor.

Kekerasan yang terasosiasi dengan hal menakutkan, ketika dipadukan dengan humor dapat menjadi sajian menghibur dalam film ini. Hal lain yang memperkuat humor dalam adegannya adalah penokohan film yang tepat, hal ini dilakukan penulis cerita dengan memilih pemain yang tepat sesuai dengan tokoh yang ingin ditampilkan. Penokohan sebagian besar adalah comedian di kehidupan asli mereka. Selain itu, penokohan pria dan wanita yang dibuat berbanding terbalik juga menjadi aspek lain penunjang humor lebih kuat dibanding kekerasan. Pria digambarkan sebagai sosok yang lemah dan penakut sementara wanita sebagai sosok kuat, pemberani dan pembunuh.

Kekuatan ekspresi sebagai aspek komunikasi non verbal juga menunjang humor yang disajikan. Para tokoh selalu menunjukkan ekspresi yang jenaka disetiap adegan yang

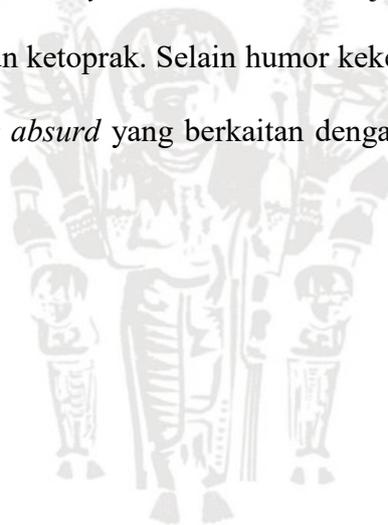
bermuatan kekerasan. Selain itu, adegan dalam film dibuat berlebihan dan cenderung tidak masuk akal.

Sehingga dari analisis di atas, peneliti menemukan beberapa hal berikut yang mempengaruhi pembentukan pemaknaan sebuah adegan humor kekerasan dalam film.

Kekerasan yang ditampilkan dapat dengan mudah ‘terbungkus’ humor karena, humor dan kekerasan ditampilkan secara bersamaan di setiap adegan, adanya penokohan film yang tepat, pentingnya ekspresi humor dan adegan berlebihan dalam sebuah sajian humor kekerasan.

5.2 Saran

Perlu dilakukan penelitian kajian humor kekerasan yang tidak hanya terbatas pada lingkup film maupun program *comedy* di televisi, namun juga yang sering ditampilkan di pentas seni seperti teater ataupun ketoprak. Selain humor kekerasan, peneliti selanjutnya juga dapat mengambil kajian humor *absurd* yang berkaitan dengan ketidaklogisan realitas dalam sajian humor.



DAFTAR PUSTAKA

Adel, A. (2017). *What is Meant by Hybrid Genre in Films?*. Diakses pada 4 April 2017 dari www.quora.com.

Arnheim, R. (1957). *Film as art*. California: University of California Press. Tersedia dari (<https://books.google.co.id>).

Astuti, W. D. (2006). *Wacana humor tertulis: kajian tindak tutur*. Jakarta: Pusat Bahasa Depdiknas.

Berger, A. A. (1976). Anatomy of the joke. *Journal of Communication*, 26(3), 113-115.

Blackford, B. J., Gentry, J., Harrison, R. L., & Carlson, L. (2011). The prevalence and influence of the combination of humor and violence in Super Bowl commercials. *Journal of Advertising*, 40(4), 123-134.

Bordwell, D. & Thompson, K. (2008). *Film art: An introduction* (8th ed.) New York: McGraw-Hill.

Briyandana, R. & Dwityas, N. A. (2015). Dinamika film *comedy* indonesia berdasarkan unsur naratif (periode 1951-2013). *Jurnal Simbolika*, 1 (2), 104-113.

Buwana, D. N. (2012). *Humor Antara Slapstick dan Skolastik*. Diakses pada 12 Juli 2017 dari <http://baltyra.com>

Carrier, T. (2003). *What is a Hybrid Genre*. Diakses pada 3 Maret 2017 dari <http://www.wisegeek.com>.

Chandler, D. (1997). *An Introduction to Genre Theory*. (Artikel Ilmiah, The Media and Communications Studies Site Aberystwyth University, 1997). Diakses 9 April 2017 dari <http://www.aber.ac.uk>.

Cohen, R. (1986). History and genre. *Neohelicon*, 13(2), 87-105.

Cucco, M. (2009). The promise is great: the blockbuster and the Hollywood economy. *Media, Culture & Society*, 31(2), 215-230.

Dancyger, K. (2014). *The Technique of Film and Video Editing: History, Theory, and Practice*. New York: CRC Press. Tersedia dari (<https://books.google.co.id>).

Danesi, M. (2010). *Pengantar memahami semiotika media*. (A. G. Admiranto, Terjemahan). Yogyakarta: Jalasutra.

Data penonton. (2016). Diakses pada 28 April 2017 dari <http://filmindonesia.or.id>.

Definisi film comedy. (2017). Diakses pada 5 Maret 2017 dari <http://www.filmbioskop.co.id>.

Effendy, O. U. (2007). *Ilmu komunikasi (teori dan praktek)*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

E-Jurnal. (2014). *Pengertian Semiotik*. Diakses pada 11 Maret 2017 dari <http://www.e-jurnal.com>.

Fadila. (2015). *Tipe-tipe Humor*. Diakses pada 5 Juli 2017 dari <http://www.hipwee.com>

Fadilah, E. R. (2015). *Humor Dalam Wacana Stand-Up Comedy Indonesia Season 4 Di Kompas Tv*. (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Semarang, 2015). Diakses pada 11 Juli 2017 dari <http://lib.unnes.ac.id>.

Fakhrudin, A. R. (2007). *Peran Propaganda Film dalam Mempengaruhi Sikap Politik Mahasiswa Pasca Reformasi : Studi Kasus Film Dokumenter Tragedi Jakarta 1998*. (Thesis, Universitas Indonesia, 2007). Diakses pada 14 April 2017 dari <http://lib.ui.ac.id>.

Fikri, M. R. (2015). *Begini Cara Film Blockbuster Hollywood Pilih Aktor-Aktrisnya*. Diakses pada 12 Juli 2017 dari <http://www.muvila.com>

Film sub genres types (and hybrids). (2017). Diakses pada 5 Maret 2017 dari <http://www.filmsite.org>.

Firman. (2015). *Media Massa Dituntut untuk Mendidik, Tayangan Tak Berkualitas Pengaruhi Moral Publik*. Diakses pada 11 Juni 2017 dari <http://m.baranews.co>.

Genre thriller. (n.d.). Diakses pada 5 Maret 2017 dari <http://thescriptlab.com>.

Golan. (2016). *Sinopsis Film Hangout 2016 Comedy Thriller Ala Raditya Dika*. Diakses pada 8 Maret 2017 dari <http://posfilm.com>.

Hartono, L. (2015). Teknik humor dalam film warkop dki. *Jurnal e-komunikasi*, 3(1), 1-10.

Kent, T. (1986). *Interpretation and Genre: The Role of Generic Perception in the Study of Narrative Texts*. United States of America: Bucknell University Press. Tersedia dari (<https://books.google.co.id>).

King, C. M. (2000). Effects of humorous heroes and villains in violent action films. *Journal of Communication*, 50(1), 5-24.

Kriyantono, R. (2007). *Teknik praktis riset komunikasi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Malesbanget.com. (2016). *8 Film Comedy Absurd untuk Kamu yang Suka Humor Aneh*. Diakses pada 20 September 2017 dari malesbanget.com/terselubung.in

Marnazira, O. (2013). *Tokoh dan Penokohan*. Diakses pada 21 September 2017 dari <http://onjimarnazira.blogspot.co.id>

Marwan, I. (2013). Wujud kebahasaan dalam wacana humor kajian semiotika. *Al-Tsaqafa*, 10(1), 1-9.

McQuail, D. (1987). *Teori komunikasi massa: suatu pengantar*. (A. Dharma & A. Ram, Terjemahan). Jakarta: Erlangga.

Moleong, L. J. (2005). *Metodologi kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Mutiara, E. A. (2013). *Tampilan Kekerasan dalam Film (Studi Analisis Isi Tentang Kekerasan Fisik dan Psikologis dalam Film "The Raid: Redemption" Karya Gareth Evans)*. (Skripsi, Universitas Sumatera Utara, 2013). Diakses pada 2 Juli 2017 dari <http://repository.usu.ac.id/handle/123456789/38730>.

Narbuko, C. & Achmadi, A. (2005). *Metodologi penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.

Nurgiyantoro, B. (2010). *Penilaian Pembelajaran Sastra Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE.

Patten, G. (2007). *Essay Significance of Genre*. Diakses pada 15 April 2017 dari <https://www.grpatten.com>.

Pengertian film menurut para ahli. (2015). Diakses pada 11 Maret 2017 dari <http://www.landasanteori.com>.

Permatasari, C. A. (2014). *Humor kekerasan dalam film kartun anak "bernard bear" di antv analisis isi muatan humor kekerasan dalam film kartun anak "bernard bear" di antv*. (Skripsi, Universitas Islam Bandung, 2014). Diakses pada 5 Juli 2017 dari <http://repository.unisba.ac.id/handle/123456789/7581>.

Piliang, Y. A. (2003). *Hipersemiotika: Tafsir cultural studies atas matinya makna*. Yogyakarta: Jalasutra.

Potter, W. J., & Warren, R. (1998). Humor as camouflage of televised violence. *Journal of Communication*, 48(2), 40-57.

Prasetya, A. B., (2010). *Penonjolan Tokoh Antagonis dalam Film Action (Analisis Semiotika Tentang Karakter Tokoh "Joker" dalam Film The Dark Knight)*. (Skripsi, Universitas Brawijaya, 2010).

- Pratama, I. (2016). *Movie Trivia: Genre Film Indonesia Terlaris Saat Ini*. Diakses pada 8 Maret 2017 dari <https://qubicle.id>.
- Rahardi, F. (2006). *Panduan lengkap menulis artikel, feature dan esai*. Jakarta: Kawan Pustaka. Tersedia dari (<https://books.google.co.id>).
- Rahmanadji, D. (2007). Sejarah, teori, jenis, dan fungsi humor. *Jurnal Bahasa dan Seni*, (2), 213-221.
- Rini, H. T. (2010). *Kekerasan dalam Comedy Opera Van Java (Analisis Semiotika, 2010)*. (Thesis, Universitas Diponegoro). Diakses pada 3 Juli 2017 dari <http://eprints.undip.ac.id/26042/>.
- Rizky, A. (2016). *Raditya Dika Ungkap Alasan Mengapa Hangout Laris Manis*. Diakses pada 8 Maret 2017 dari <https://hello-pet.com>.
- Sahid, N. (2010). Tema dan Penokohan Drama Orde Tabung Teater Gandrik: Kajian Sosiologi Seni.
- Sartini, N. W. (2007). *Tinjauan teoritik tentang semiotic*. (Thesis, Universitas Airlangga, 2007). Diakses pada 7 Juli 2017 dari <http://www.journal.unair.ac.id>.
- Simonton, D. K. (2005). Film as art versus film as business: differential correlates of screenplay characteristics. *Empirical Studies of the Arts*, 23 (2), 93-117.
- Sobur, A. (2004). *Semiotika komunikasi*. Rosdakarya: Bandung.
- _____. (2012). *Analisis teks media suatu pengantar untuk analisis wacana, semiotika dan framing*. Rosdakarya: Bandung.
- Stokes, J. (2007). *Panduan untuk melaksanakan penelitian kajian media dan budaya*. (S.I. Astuti, Terjemahan). Jakarta: Bentang Pustaka.
- Stuart dan Sundeen. (1998). *Buku Saku Keperawatan Jiwa Edisi 3 alih bahasa Achir Yani. S*. Jakarta: EGC.
- Sugiarto, V. D. (2016). Teknik humor dalam film *comedy* yang dibintangi standup comedian. *Jurnal E-Komunikasi*, 4 (1), 1-12.
- Suprpto, T. (2011). *Pengantar Ilmu Komunikasi dan peran manajemen dalam komunikasi*. Yogyakarta: PT. CAPS
- Trianton, T. (2013). *Film sebagai media belajar*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tinarbuko, S. (2008). *Semiotika komunikasi visual: metode analisis tanda dan makna pada karya desain komunikasi visual*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Tumengkol, A. (2016). *10 Film Terlaris 2016 Raih Penghargaan Kemendikbud*. Diakses pada 8 Maret 2017 dari <http://waspada.co.id>.

- Turner, M. R. (2005). *Signs of Comedy a Semiotic Approach to Comedy in The Arts*. (Disertasi, College of Fine Arts of Ohio University, 2005). Diakses pada 28 April 2017 dari <https://etd.ohiolink.edu>.
- Vandaele, J. (2002). Humor mechanisms in film comedy: Incongruity and superiority. *Poetics Today*, 23 (2), 221-249.
- Vera, Nawiroh. 2014. *Semiotika dalam riset komunikasi*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- West, R. & Turner, L. H. (2008). *Pengantar teori komunikasi: analisis dan aplikasi*. (M. N. D. Maer, Terjemahan). Jakarta: Salemba Humanika. Tersedia dari (<https://books.google.co.id>).
- Wibowo, F. (2006). *Teknik program televisi*. Yogyakarta: Pinus Book Publisher.
- Wibowo, I. S. W. (2013). *Semiotika komunikasi*. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Windhu, M. (1992). *Kekuasaan dan kekerasan menurut johan galtung*. Yogyakarta : Kanisius.
- Wiryanto. (2000). *Teori komunikasi massa*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Worth, S. (1968). *The Development of a Semiotic of Film*. California: University of California Press. Tersedia dari (<https://books.google.co.id>).
- Zakaria, I. (2017). *Sering bikin sensasi, 8 acara televisi ini pernah ditegur oleh kpi*. Diakses pada 1 Juli 2017 dari <https://hype.idntimes.com>.
- Zeke. (2015). *Ultimate List Of Film Sub Genres*. Diakses pada 15 April 2017 dari <https://www.nyfa.edu>.