

HUMOR ANALYSIS IN THE FILM RATHER LAEN BY MUHADKLY ACHO

ANALISIS HUMOR PADA FILM AGAK LAEN KARYA MUHADKLY ACHO

Vanessa Amalia Nurzen^{*1)}, Mimas Ardhianti²⁾

¹Indonesia, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, vanesaamalia074@gmail.com

²Indonesia, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, mimasardhianti@unipasby.ac.id

**Correspondence to: vanesaamalia074@gmail.com*

Article History: Submitted 25 April 2025

Revision: 26 April 2025

Accepted 16 Mei 2025

Available Online 28 Desember 2025

ABSTRACT

*Humor is an element that triggers laughter, evokes amusement, and aims to entertain. Humor can be divided into three categories: (1) personal humor, which relates to an individual's tendency to laugh at events they find funny; (2) social humor, which arises when joking with friends; and (3) humor in art, which involves various elements. This study aims to describe the use of language (language), logic (logic), form (identity), and action (action) humor in the film *Agak Laen* by Muhadkly Acho. This research uses a qualitative approach with a descriptive method. The data collected consists of words and sentences containing humor elements, with the data source being the film *Agak Laen* (2024), with a duration of 1:58:48. Data collection techniques were conducted through documentation and note-taking. The data was analyzed using the Berger (2012) approach, which includes categories of language (language), logic (logic), form (identity), and action (action) humor. The results of the study show various categories of humor in the film, such as insults, irony, sarcasm, slapstick, and others, enriching the humor elements in the film.*

Keywords: *discourse analysis, humor technique, comedy film*

ABSTRAK

Humor adalah elemen yang mengundang tawa, memicu kelucuan, dan bertujuan untuk menghibur. Humor dapat dibagi menjadi tiga kategori, yaitu: (1) humor pribadi, yang berkaitan dengan kecenderungan individu tertawa atas kejadian lucu menurut pandangannya; (2) humor sosial, yang muncul saat bercanda dengan teman-teman; dan (3) humor dalam seni, yang melibatkan berbagai elemen. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan penggunaan bahasa (*language*), logika (*logic*), bentuk (*identity*), dan gerakan (*action*) humor dalam film *Agak Laen* karya Muhadkly Acho. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Data yang dikumpulkan berupa kata-kata dan kalimat yang memuat unsur humor, dengan sumber data film *Agak Laen* (2024) berdurasi 1:58:48. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui dokumentasi dan catatan. Data dianalisis dengan pendekatan Berger (2012), yang mencakup kategori humor bahasa (*language*), logika (*logic*), bentuk (*identity*), dan gerakan (*action*). Hasil penelitian menunjukkan berbagai kategori humor dalam film ini, seperti insult, ironi, sarkasme, slapstick, dan lainnya, yang memperkaya elemen humor dalam film.

Kata Kunci: *analisis wacana, teknik komedi, film komedi*

PENDAHULUAN

Humor dapat ditemukan pada berbagai konteks termasuk kehidupan sehari-hari maupun sebuah tayangan digital. Humor diyakini telah menjadi bagian dari kehidupan manusia sejak awal peradaban, bahkan mungkin sebelum bahasa terbentuk sepenuhnya. Sebagai salah satu elemen yang memicu kebahagiaan, humor tampaknya telah melekat sejak manusia pertama kali hadir di dunia. Humor biasanya digunakan pada suatu konteks yang mengandung komedi atau lucu. Humor bertujuan untuk merumuskan makna humor, yakni segala bentuk ekspresi atau kejadian yang mampu memicu tawa dan rasa bahagia Rahmanadji (2007).

Humor ada di mana-mana dan menyusup ke dalam setiap aspek kehidupan. Humor ditemukan dalam percakapan seperti di film, layar televisi, buku, koran, dan berbagai media lainnya. Tidak ada yang bisa lepas dari humor dan humor tidak ada subjek, seperti apakah itu seks, perkawinan, politik, agama, dan berbagai bidang lainnya yang belum pernah diejek atau dijadikan bahan lelucon, maupun digunakan atau disalahgunakan dengan satu atau lain cara sebagai bahan untuk militansi komedi seseorang (Berger, 1993).

Seiring waktu, humor dipahami sebagai sesuatu yang mampu menghadirkan tawa dan kebahagiaan. Di Indonesia sendiri, unsur humor telah melebur dalam berbagai bentuk kesenian tradisional, seperti ludruk, ketoprak, lenong, wayang kulit, dan wayang golek. Memasuki era 1960-an, penyebaran humor mulai merambah ke media cetak, salah satunya melalui majalah STOP yang menyediakan kolom khusus berisi cerita jenaka, karikatur, dan kartun. Humor bisa menjadi elemen tambahan dalam percakapan untuk menghindari komunikasi yang terasa membosankan dan tegang. Humor adalah topik yang menarik perhatian dan minat banyak orang. Dalam pengertian sehari-hari, humor merujuk pada hal-hal yang mengundang kelucuan dan dapat memicu rasa geli atau tawa Hartono (2015). Hal tersebut juga senada dengan pendapat Pamungkas (2022), humor dapat timbul dari berbagai sumber dan kapan saja dalam kehidupan seseorang. Biasanya, humor berhubungan dengan sesuatu yang tidak biasa, aneh, atau di luar norma.

Humor memiliki fokus yang berbeda, namun pada intinya terdapat kesamaan dalam beberapa aspek penting. Humor dapat dipahami sebagai suatu perasaan atau fenomena yang mendorong untuk tertawa atau cenderung tertawa secara mental. Perasaan tersebut berupa perasaan atau kesadaran yang ada dalam diri seseorang (*sense of humor*) atau suatu kejadian yang datang dari dalam diri maupun dari luar individu. Dalam menghadapi humor, seseorang mungkin langsung tertawa lepas atau hanya tersenyum, bahkan merasakan kegembiraan secara batin. Stimulasi yang muncul haruslah berupa rangsangan mental untuk tertawa, bukan rangsangan fisik seperti geli akibat sentuhan yang tidak berkaitan dengan humor itu sendiri Anastasya (2013).

Humor bisa dibagi menjadi tiga kategori. Pertama, yaitu (1) humor pribadi, yang merujuk pada kecenderungan seseorang untuk tertawa karena peristiwa yang menurutnya lucu; (2) humor sosial, yang muncul saat kita bercanda bersama teman-teman; dan (3) humor dalam seni, yang mencakup beberapa elemen. Pertama, humor dalam bentuk pertunjukan, seperti lawakan, tarian humor, dan pantomim. Kedua, humor visual, seperti kartun, karikatur, dan patung. Ketiga, humor dalam bentuk sastra, seperti cerpen humor, puisi jenaka, yang disampaikan dalam bentuk tulisan menurut Sugiantomas (2017).

Humor dapat membuat audiens tertawa jika memiliki ciri-ciri seperti kejutan yang tidak terduga, humor juga melanggar tabu, menciptakan ambiguitas Srikandini. Humor mengacu pada aktivitas lisan atau tertulis yang menghasilkan efek lucu, sehingga dapat mengetahui kapan orang yang diajak bicara sedang tertawa, tersenyum, dan bersenang-senang. Senada dengan hal tersebut, humor berfungsi untuk meredakan rasa sakit, baik fisik maupun emosional, serta mengurangi kecemasan. Humor tidak hanya menghibur masyarakat, tetapi juga dapat membebaskan mereka dari beban ketakutan, kebingungan, kekejaman dan kesengsaraan. Oleh karena itu, tidak heran jika humor dianggap sebagai media hiburan. Lelucon selalu datang dari mengolok-olok kesalahan, dan frustrasi yang juga berkaitan dengan teori kesenjangan, keputusan, dan prasangka Septiani (2023). Humor umumnya diungkapkan lebih bebas dalam situasi di mana tidak terdapat pemisah sosial atau situasional antara komunikator dan audiens, baik itu antara pembicara dengan pendengar, maupun penulis dengan pembaca.

Dalam studi komunikasi, humor dikatakan efektif apabila audiens dapat memahami pesan humor yang disampaikan oleh penghibur. Stimulus humor yang dimaksud adalah kejadian yang dapat memicu senyum atau tawa setelah diterima oleh penonton Hartono (2015), dan kita dapat melihat drama dan melihat bagaimana penulis drama menggunakan teknik-teknik ini, yang sering kali

dikombinasikan, untuk menciptakan situasi yang lucu dan menghibur penonton (Berger, 1997). Di sisi lain, setiap jenis humor memiliki metode tertentu yang dapat menciptakan kelucuan Hartono (2015).

Dalam teknik humor tersebut, terdapat empat kategori utama dalam teknik humor, yaitu pertama, humor berbasis bahasa (*language*), yang muncul dari kata-kata, cara berbicara, arti kata, atau dampak dari perkataan itu sendiri. Kedua, humor berbasis logika (*logic*), yang dihasilkan melalui pemikiran, seperti menggunakan seseorang sebagai objek ejekan atau candaan. Ketiga, humor berbentuk identitas (*identity*), yang muncul dari karakter dan penampilan aktor yang tampil. Keempat, humor berbentuk gerakan (*action*), yang tercipta melalui aksi fisik atau komunikasi nonverbal. Humor memiliki kemampuan untuk menghibur, menarik perhatian, dan menimbulkan minat melalui reaksi tawa, yang mengandung berbagai teknik yang digunakan secara bersamaan, meskipun ada yang lebih menonjol. Berbagai teknik ini dapat ditemukan dalam berbagai bentuk media, salah satunya adalah media audiovisual, seperti film Sugiarto (2016). Film ialah salah satu jenis hiburan yang paling menyenangkan untuk dinikmati. Melalui film, budaya dapat tercermin dan pesan-pesan tertentu dapat disampaikan, meninggalkan kesan yang mendalam bagi para penontonnya Muhammad (2021).

Film merupakan sarana audio visual yang termasuk dalam bentuk komunikasi massa, sehingga memiliki kemampuan untuk menyampaikan pesan kepada publik secara luas. Satu di antara peran utama yang dijalankan oleh media massa ialah memberikan hiburan kepada audiensnya. Peran media massa sebagai sarana hiburan bisa diwujudkan melalui film, yang memiliki daya tarik kuat serta mampu menyampaikan pesan dengan cara yang khas dan berbeda dari bentuk komunikasi lainnya. Film secara umum diklasifikasikan ke dalam beragam genre, dan salah satu di antaranya adalah genre komedi, yaitu jenis film yang menjadikan humor sebagai elemen utama dalam alur ceritanya. Film komedi mengusung unsur lucu sebagai pusat penyajian cerita, dengan tujuan utama menghibur, menarik perhatian, dan memicu rasa ketertarikan melalui respons alami berupa tawa. Genre ini biasanya menampilkan jalan cerita yang ceria, dan sengaja dibangun untuk menghasilkan kelucuan lewat penggambaran berlebihan pada peristiwa, dialog, gestur, interaksi antar tokoh, serta sifat karakter yang ditampilkan Sugiarto (2016).

Film komedi merupakan satu di antara sinema populer di Indonesia. Salah satu yang ada dalam film komedi tersebut, yaitu film berjudul “Agak Laen” karya Muhadkly Acho. Film “Agak Laen” dirilis pada 1 Februari 2024. Film ini sempat menjadi film Indonesia pertama yang tayang di Amerika. Film ini dibintangi oleh beberapa komika dan artis ternama, seperti Boris Bokir, Indra Jegel, Bene Dion, Oki Rengga, Indah Permatasari, Bukie Basudewa, Anggi Marito, Arief Didu, Mamat Alkatiri, Soleh Solihun, Andri Nadeak, Sadana Agung, Tissa Biani, hingga Arie Kriting. Film “Agak Laen” bercerita tentang empat penjaga wahana rumah hantu Boris, Jegel, Bene, dan Oki yang memiliki tugas utama untuk membuat para pengunjung merasa ketakutan di sebuah pasar malam rawa senggol. Namun, rumah hantu tempat mereka bekerja sama sekali tidak menimbulkan kesan seram pada pengunjung. Bahkan, upaya mereka untuk menakuti jadi gagal total. Film “Agak Laen” berdurasi 1:58:48.

Pada film komedi berjudul “Agak Laen” karya Muhadkly Acho, ditemukan hal menarik tentang humor yang dapat dianalisis dalam berbagai konteks situasi humor. Hal tersebut dapat dijumpai pada prototipe data berikut.

- | | |
|------------------|---|
| [1] Prema | : Oh pantes kamu tidak pernah kelihatan di kontrakan ternyata lo di sini |
| Jegel | : Saya sholat Bang tidak ngumpet |
| Preman | : Sholat apa'an lo banyak banget, <i>gue hitung ada 17 kali</i> |
| Preman | : 18 |
| Jegel | : Saya sholat dhuhur Bang |
| Preman | : Sholat dhuhur? Hee gue tau gue preman, gue bukan orang suci, gue paham. Tapi, semua orang tau yang Namanya <i>sholat dhuhur rokaatnya 3</i> |
| Anak buah preman | : 4 Bang |
| Preman | : 4 dan lo nggak usah bohong-bohongin gue lah |

(2/7.20/2024)

Dalam prototipe data [1], memiliki konteks atau situasi dalam film yang menceritakan tokoh preman yang tidak sengaja menemui tokoh Jegel di masjid karena kabur dan tidak pernah bayar kontrakan. Pada prototipe data [1] di atas ditemukan humor pada menit 7.20 pada percakapan tokoh Preman “namanya sholat dhuhur itu rakaatnya 3” pada percakapan tersebut memiliki arti *facetiousness* karena percakapan yang diucapkan oleh tokoh Preman mengandung kalimat sebab-akibat dan ucapannya mengandung ambiguitas atau ketidakseriusan dari yang mengucapkan. *Facetiousness*, yaitu merangkai ucapan dan menyusun kalimat yang memiliki makna ganda akibat sikap tidak sungguh-

sebenarnya. Humor berbasis bahasa (*language*) tercipta melalui pemilihan kata, gaya bicara, arti kata, atau dampak yang ditimbulkan oleh kata-kata tersebut. Ketika penggunaan kata, cara berbicara, makna, atau efek dari kata-kata menjadi fokus dalam sebuah film, itu menunjukkan bahwa dialog yang telah dirancang oleh pembuat film menjadi elemen yang sangat penting untuk diperhatikan Sugiarto (2016).

Penelitian relevan sejenis yang membahas humor antara lain, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Lisa Amelia Anggelina Hartono (2013) dengan judul “Teknik Humor dalam Film Warkop DKI” pada artikel tersebut teknik humor menurut Berger (dalam Hartono, 2013), diterapkan dalam film Warkop DKI dengan komposisi sebagai berikut: *language* (39%), *logic* (34%), *identity* (18%), dan *action* (9%). Penelitian ini juga mengungkap pola penggunaan teknik humor dalam film Warkop DKI. Jika disusun berdasarkan frekuensi penggunaannya, urutannya adalah sebagai berikut: *language*, *logic*, *identity*, dan *action*. Di antara keempat teknik itu, didapati pula humor dalam bentuk gerakan tubuh dan ekspresi wajah, yang disebut *clownish behavior* dan *peculiar face* pada teknik humor Berger (dalam Hartono, 2013). Kedua, penelitian Rahmanadji (2007) dengan judul “Sejarah, Teori, dan Fungsi Humor”. Artikel ini membahas beberapa isu yang berkaitan dengan humor. Artikel ini menyinggung asumsi bahwa manusia pasti mencari kebahagiaan yang sebagian dipenuhi dengan menikmati humor yang lucu dan menghibur. Artikel ini akan membahas beberapa teori tentang humor. Artikel ini juga akan membahas jenis-jenis humor yang meliputi humor pribadi, humor slang, dan humor artistik. Artikel ini juga akan membahas fungsi humor yang mencakup gagasan pesan komunikasi, kritik media, dan antidepresan. Ketiga, Sicilia Anastasya (2013) dengan judul “Teknik-Teknik Humor dalam Program Komedi di Stasiun Televisi Swasta Nasional Indonesia” dalam artikel tersebut hasil penelitian menunjukkan bahwa 54% humor termasuk dalam kategori bahasa, yang bersifat verbal, 27% berasal dari kategori aksi, yaitu humor yang melibatkan elemen fisik atau nonverbal, 13% berasal dari kategori logika, yang berbasis ide, dan 6% berasal dari kategori identitas, yang berkaitan dengan humor eksistensial. Berdasarkan peneliti terdahulu di atas terdapat perbedaan: 1) Pada penelitian Lisa Amelia Anggelina Hartono menganalisis berbagai metode humor yang diterapkan dalam film Warkop DKI; 2) Penelitian Rahmanadji membahas tentang sejarah dan fungsi humor; 3) Peneliti Sicilia Anastasya menggunakan teknik humor apa saja yang digunakan dalam program komedi di Indonesia.

Setelah ditelusuri lebih dalam, penelitian lain pada teori humor Berger (dalam Hartono, 2013), ternyata tidak hanya menemukan kategori dan jenis humor saja, tetapi humor dapat dikaitkan dengan permainan bahasa, seperti fungsi humor, ragam aksi fisik dan mimik wajah yang disebut *clownish behavior* dan *peculiar face*. Berdasarkan perbedaan tiga penelitian tersebut peneliti menemukan kebaruan dalam penelitian yang berjudul “Analisis Humor pada Film “Agak Laen” karya Muhadkly Acho, yaitu penggunaan istilah-istilah humor yang dikaitkan dengan beberapa teknik di antaranya humor bahasa (*language*), humor logika (*logic*), humor bentuk (*identity*), dan humor gerakan (*action*). Dengan demikian, maksud dari penelitian ini ialah guna menjelaskan pemanfaatan bahasa (*language*) humor pada film “Agak Laen” karya Muhadkly Acho, mendeskripsikan logika (*logic*) humor pada film “Agak Laen” karya Muhadkly Acho, mendeskripsikan bentuk (*identity*) humor pada film “Agak Laen” karya Muhadkly Acho, mendeskripsikan gerakan (*action*) humor pada film “Agak Laen” karya Muhadkly Acho.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Penelitian ini diambil dalam kurun waktu singkat secara *cross-sectional* karena penelitian ini dilakukan selama periode tiga bulan. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan karya sastra berupa film sebagai alat yang digunakan untuk memecahkan masalah yang diteliti. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari kata atau kalimat yang memuat humor pada film “Agak Laen” karya Muhadkly Acho. Film ini dibintangi oleh beberapa komika dan artis ternama, seperti Boris Bokir, Indra Jegel, Bene Dion, Oki Rengga, Indah Permatasari, Bukie Basudewa, Anggi Marito, Arief Didu, Mamat Alkatiri, Soleh Solihun, Andri Nadeak, Sadana Agung, Tissa Biani, hingga Arie Kriting. Film “Agak Laen” menceritakan kisah empat penjaga rumah hantu Boris, Jegel, Bene, dan Oki yang bertugas menakut-nakuti pengunjung di pasar malam Rawa Senggol. Namun, rumah hantu tempat mereka bekerja tidak memberikan kesan menyeramkan sama sekali kepada pengunjung. Malahan, usaha mereka untuk menakuti justru berakhir dengan kegagalan total. Film “Agak Laen” berdurasi 1:58:48.

Tahapan pengumpulan data pada penelitian ini, yaitu: a) teknik dokumentasi, yaitu dengan mencari di media sosial Telegram; b) teknik mengunduh, yaitu peneliti mengunduh video dari media sosial. Lalu, peneliti menyimak dan mendengarkan dari awal hingga akhir; c) teknik catat, peneliti mencatat dan mengamati supaya mendapatkan data serta hal-hal yang penting yang memiliki kaitan terhadap penelitian mengenai teknik humor, yaitu teknik humor bahasa (*language*), humor logika (*logic*), humor bentuk (*identity*), dan humor gerakan (*action*); d) disimpan untuk dianalisis.

Data kemudian dikodekan untuk memudahkan identifikasi, seperti kategori humor bahasa (*language*) terdapat beberapa jenis yang ditemukan, yaitu *insults*, *exaggeration*, *facetiousness*, *irony*, *satire*, *repartee*, *sarcasm*, *ridicule*; humor logika (*logic*) terdapat beberapa jenis yang ditemukan, yaitu *disappointment*, *absurdity*, *coincidence*, *repetition*, *accident*, *catalogue*; humor bentuk (*identity*) terdapat beberapa jenis humor yang ditemukan, yaitu *burlesque*; humor gerakan (*action*) terdapat beberapa jenis yang ditemukan, yaitu *slapstick*, *speed*. Penelitian ini menerapkan teknik triangulasi data dengan tujuan untuk memverifikasi keakuratan data yang diperoleh. Dalam penelitian ini, metode triangulasi yang diterapkan meliputi triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang diambil dari keseluruhan proses analisis data dideskripsikan untuk memperjelas pokok bahasan hasil analisis jenis humor pada film “Agak Laen” karya Muhadkly Acho. Berdasarkan teori yang digunakan dalam analisis tersebut, ditemukan empat kategori humor, di antaranya bahasa (*language*), logika (*logic*), bentuk (*identity*), dan gerakan (*action*).

Humor Bahasa (*Language*)

Pada kategori humor bahasa (*language*) mempunyai beberapa jenis di antaranya, *allusion*, *bombast*, *definition*, *exaggeration*, *facetiousness*, *insults*, *infantilism*, *irony*, *misunderstanding*, *over-literalness*, *puns*, *word play*, *repartee*, *ridicule*, *sarcasm*, *satire*.

Data 1 Penghinaan (*Insults*)

Bang Jogi	: “Oyyy”
Zul	: “Eh Bang Jogi” (berjabat tangan)
Bang Jogi	: “Rame betul ditempat mu ini”
Zul	: “Iya Bang alhamdulillah lah Bang”
Bang Jogi	: “Anak baru itu?”
Zul	: “Iya Bang, baru 2 hari dia Bang tapi alhamdulillah banyak orang yang mau lempar dia Bang haha”
Bang Jogi	: “Mungkin karena <i>auranya</i> ya, orang mungkin pas liat dia ada sensasi buat lempar gitu”
Zul	: “Haha kaya <i>setan</i> berarti dia Bang” (Ketawa Bersama)
Konteks	: Dalam percakapan tersebut, menceritakan tokoh Bang Jogi dan Zul yang sedang menyepelekan tokoh Oki karena pekerjaanya.

Dalam film Agak Laen karya Muhadkly Acho penggunaan humor penghinaan (*insults*), pada percakapan yang diutarakan Bang Jogi “Mungkin karena *auranya* ya, orang mungkin pas liat dia ada sensasi buat lempar gitu” dan Zul “Haha kaya *setan* berarti dia Bang” karena percakapan tersebut memiliki arti *insults* yang artinya penghinaan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kata penghinaan adalah memperlihatkan atau mengekspresikan rasa tidak suka bisa juga dikatakan merendahkan atau memandang rendah, memburukkan nama baik orang, dan menyinggung perasaan orang. Penghinaan dapat berupa ungkapan, pernyataan, atau perilaku yang tidak sopan atau mencemooh.

Data 2 Sarkasme (*Sarcasm*)

Pengunjung	: “Yeyyyyy nyeburrrrr, lagi nihhhh?”
Pengunjung Cewe	: “Lagi lah, kapan lagi kita bisa lihat <i>Barbie kekar masuk angin</i>” (Para pengunjung kemudian tertawa bersama-sama) dan pengunjung pun langsung melempar bola dan pas dengan target sehingga orang itu kembali nyebur ke dalam air
Pengunjung	: “Bencong Lepek”

Konteks : (Para pengunjung kemudian tertawa bersama-sama)
: Dalam percakapan tersebut, menceritakan tokoh Pengunjung cewe yang sedang bermain game di pasar malam sembari melemparkan bola ke tokoh Oki, agar tokoh Oki tercebur di kolam.

Dalam film Agak Laen karya Muhadkly Acho penggunaan humor sarkasme (*sarcasm*), pada percakapan yang diutarakan Pengunjung Cewe “Lagi lah, kapan lagi kita bisa lihat Barbie kekar masuk angin” karena percakapan tersebut memiliki arti *sarcasm* yang artinya sarkasme. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kata sarkasme adalah kata-kata pedas untuk menyakiti hati orang lain, cemooh atau ejekan kasar. Menurut Berger (2012:17) *sarcasm* yaitu, menyindir dengan nada tajam. Pada kalimat “barbie kekar masuk angina” menunjukkan kalimat menghina atau meremehkan orang lain. Penggunaan kalimat “barbie kekar masuk angina” di ruang lingkup masyarakat sering dipakai untuk bahan mengolok-olok atau sekadar melakukan penghinaan.

Data 3 Sindiran (*Satire*)

Pengunjung cewe : “Lagi lah, kapan lagi kita bisa lihat Barbie kekar masuk angin”
(Para pengunjung kemudian tertawa bersama-sama) dan pengunjung pun langsung melempar bola dan pas dengan target sehingga orang itu kembali nyebur ke dalam air
Pengunjung : **“Bencong lepek”**
(Para pengunjung kemudian tertawa bersama-sama)
Pengunjung : “Udah kaya bakso urat, ada yang mau bakso urat?”
Pengunjung : “Saya Bang saya Bang”
Konteks : Dalam percakapan tersebut, menceritakan tokoh Pengunjung pasar malam yang sedang bermain game di pasar malam sembari melemparkan bola ke tokoh Oki, agar tokoh Oki tercebur di kolam.

Dalam film Agak Laen karya Muhadkly Acho penggunaan humor sindiran (*satire*), pada percakapan yang diutarakan Pengunjung “Bencong lepek” karena percakapan tersebut memiliki arti *satire* yang artinya sindiran. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kata sindiran adalah perkataan gambaran dan sebagainya yang bermaksud menyindir orang, celaan (ejekan dan sebagainya) yang tidak langsung. Menurut Berger (2012:17) *satire* yaitu, menyindir untuk mempermalukan suatu hal/situasi/orang. Menurut Berger (2012:17) *satire* yaitu, menyindir untuk mempermalukan suatu hal/situasi/orang. Penggunaan kalimat “bencong lepek” di ruang lingkup masyarakat banyak disalahgunakan. Pemakaian kalimat “bencong lepek” yang seharusnya sesuai dengan kondisi dan tempatnya ini sering dipakai untuk bahan mengolok-olok atau sekadar melakukan penghinaan. Banyak beberapa orang yang menggunakan kata “bencong lepek” ini sebagai bahan candaan atau benar-benar menghina orang tersebut. Misalnya, ketika beberapa orang sedang berkumpul (nongkrong) atau menghujat orang di sosial media.

Data 4 Ironi (*Irony*)

Pengunjung Cowo : “Ini pasti pocong, pocong kan?”
Jegel : “Iyaa Bang”
Pengunjung Cewe : **“Ini mah kaya bapak-bapak meriangg hahahahaha”**
Pengunjung Cowo : “Lagian pocong pakai sendal”
Pengunjung Cewe : “Tau lu mau kemane, mau naik gunung?”
Konteks : Dalam percakapan tersebut, menceritakan tokoh Pengunjung Cewe dan Cowo yang sedang masuk rumah hantu pasar malam.

Dalam film Agak Laen karya Muhadkly Acho penggunaan humor ironi (*irony*), pada percakapan yang diutarakan Pengunjung Cewe “Ini mah kaya bapak-bapak meriangg hahahahaha” karena percakapan tersebut memiliki arti *irony* yang artinya ironi. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kata ironi adalah kejadian atau situasi yang bertentangan dengan yang diharapkan atau yang seharusnya terjadi, tetapi sudah menjadi suratan takdir dan bisa juga dikatakan majas yang menyatakan makna yang bertentangan dengan makna sesungguhnya, misalnya dengan mengemukakan makna yang berlawanan dengan makna yang sebenarnya dan ketidaksesuaian antara suasana yang diketengahkan dan kenyataan yang mendasarinya. Menurut Berger (2012:17) *irony* yaitu, menyindir

secara halus. Penggunaan kalimat “Ini mah kaya bapak-bapak meriang” di ruang lingkup masyarakat banyak disalahgunakan. Pemakaian kalimat “Ini mah kaya bapak-bapak meriang” yang seharusnya sesuai dengan kondisi dan tempatnya ini sering dipakai untuk bahan mengolok-olok atau penghinaan terutama menghujat orang disosial media. Banyak beberapa orang yang menggunakan kata “Ini mah kaya bapak-bapak meriang” ini sebagai bahan candaan atau betul-betul menghina orang. Misalnya, ketika beberapa orang sedang berkumpul (nongkrong).

Data 5 Ejekan (*Ridicule*)

- Bang Jogi : “Hey hey hey saya sudah tidak mau dengar cukup sampai situ asal kalian tau ya sudah ada orang lain yang berminat di lapak kalian ini, mereka mau bikin tong setan kalau sampai akhir bulan kalian tidak lunasi tunggakan kalian, kalian bongkar aja tempat ini dan angkat kaki dari sini kalau tidak”
- Beni : “Bang apa ga”
- Bang Jogi : “Jelass atau tidak”
- Oki : “Jelas Bang Jelas kali”
- Bang Jogi : “Ko bikin apa di sini”
- Oki : **“Aku mau mastiin kalau rumah hantu ini ga bakal bubar Bang”**
- Bang Jogi : “Ya sudah ingat ya kalian saya tunggu sampai akhir bulan”
(Bang Jogi kemudian pergi)
- Konteks : Dalam percakapan tersebut, menceritakan tokoh Bang Jogi yang sedang meminta uang sewa rumah hantu yang ada di pasar malam, sedangkan tokoh Oki memastikan bahwa pasti dapat uang sewa rumah hantu tersebut agar tidak sampai ditutup.

Dalam film *Agak Laen* karya Muhadkly Acho penggunaan humor ejekan (*ridicule*), pada percakapan yang diutarakan Oki “Aku mau mastiin kalau rumah hantu ini ga bakal bubar Bang” karena percakapan tersebut memiliki arti *ridicule* yang artinya ejekan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kata ejekan adalah perbuatan mengejek, olok-olok dan sindiran. Menurut Berger (2012:17) arti *ridicule* yaitu, menyerang dengan ungkapan langsung, bentuk penolakan terhadap suatu hal/orang/ide dan pemikiran. Pada kalimat “Aku mau mastiin kalau rumah hantu ini ga bakal bubar Bang” terdapat bentuk penolakan karna sesuatu hal yang diucapkan oleh pembicara. Pada kalimat tersebut, dapat dikaitkan dengan ruang lingkup masyarakat karena dalam kehidupan bermasyarakat sering terjadi perbedaan pendapat atau opini untuk mencapai tujuan bersama.

Humor Logika (*Logic*)

Pada kategori humor logika (*logic*) mempunyai beberapa jenis di antaranya, *absurdity*, *accident*, *comparisons*, *catalogue*, *coincidence*, *disappointment*, *ignorance*, *mistakes*, *repetition*, *reversal*, *rigidity*, *theme/variation*.

Data 1 Kekecewaan (*Disappointment*)

- Zul : “Ya jangan Bang, iya Bang ampun Bang”
- Bang Jogi : “Ga ada yg mau sini ko”
- Zul : “Iya iya Bang saya haturi”
- Bang Jogi : “Gapapa Mas?”
(Setelah Bang Jogi dan para pengunjung pergi)
- Zul : **“Mau ko apa, katanya mau kerja. Dikasih kerja malaah kek gini kau, pulang ajalah kau! Gak usah kau balek lagi!! Kalau bukan aku yang nerima kau sapa yang mau nerima mantan nabi kek kau ini”**
- Oki : “Kau kalau mau mecat mecat ajagak usah kau bawah-bawah masalaluku, kau kira cuman kau yang punya wahana disini, biar kau tau ya aku bisa kok nyari kerja tempat lain”
- Konteks : Dalam percakapan tersebut, menceritakan tokoh Zul yang sedang marah kepada tokoh Oki karena tokoh Oki selalu mengeluh dan tidak sungguh-sungguh dalam bekerja lantaran tengah lelah dan tidak mau terus-terusan dilempar bola oleh pengunjung. Kemudian, Oki juga marah kepada pengunjung sehingga tokoh Zul mendapatkan teguran oleh Pengunjung dan Bang Jogi.

Dalam film *Agak Laen* karya Muhadkly Acho penggunaan humor kekecewaan (*disappointment*), pada percakapan yang diutarakan Zul “Mau ko apa, katanya mau kerja. Dikasih kerja malaah kek gini kau, pulang ajalah kau! Gak usah kau balek lagi!! Kalau bukan aku yang nerima kau sapa yang mau nerima mantan napi kek kau ini” karena percakapan tersebut memiliki arti *disappointment* yang artinya kekecewaan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kata kekecewaan adalah perasaan tidak puas karena keinginan, harapan, atau sesuatu tidak terwujud. Menurut Berger (2012:17) *disappointment* yaitu, situasi yang mengarah pada kekecewaan atau tidak sesuai harapan. Penggunaan kalimat “pulang ajalah kau! Gak usah kau balek lagi!! Kalau bukan aku yang nerima kau sapa yang mau nerima mantan napi kek kau ini” di ruang lingkup masyarakat khususnya dalam dunia kerja. Pasti seorang pegawai harus bisa memberikan yang terbaik dan berkontribusi penuh dalam pekerjaannya baik waktu, tenaga, maupun material lainnya. Sehingga tidak sampai mengecewakan atasannya.

Data 2 Kemustahilan (*Absurdity*)

Komandan	: “Ya macem-macem namana juga mau tentara, dibagi sama atasan saya juga biar lancar, pokoknya 10 juta terima beres Mas Boris tinggal ikut ujian praktek aja”
Boris	: “Masih mau ikut ujian Ndan?”
Komandan	: “Haa cuma formalitas aja, lagian ujian nya juga gampang paling nembak kaleng, split, sama paling jauh-jauhan ludah”
Boris	: “Haa?”
Komandan	: “Dah ayok coba latihan”
Konteks	: Dalam percakapan tersebut, menceritakan tokoh Boris yang sedang mengikuti pelatihan masuk TNI disalah satu komandan TNI tersebut, tetapi Boris ingin menggunakan jalan pintas berupa sogokan.

Dalam film *Agak Laen* karya Muhadkly Acho penggunaan humor kemustahilan (*absurdity*), pada percakapan yang diutarakan Komandan “Haa cuma formalitas aja, lagian ujian nya juga gampang paling nembak kaleng, split, sama paling jauh-jauhan ludah” karena percakapan tersebut memiliki arti *absurdity* yang artinya kemustahilan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kata kemustahilan adalah perihal mustahil, sesuatu (hal) yang tidak mungkin terjadi. Menurut Berger (2012:17) *absurdity* yaitu, pernyataan atau sikap yang tidak masuk akal, menimbulkan kebingungan, dan menunjukkan hal atau situasi yang tidak mungkin atau mustahil. Penggunaan kalimat “haa cuma formalitas aja, lagian ujian nya juga gampang paling nembak kaleng, split, sama paling jauh-jauhan ludah” di ruang lingkup masyarakat tidak mungkin atau mustahil ujian menjadi tentara itu jauh-jauhan ludah karena kita saja kalau meludah tidak sembarang tempat, harus tau sopan santun dan tata krama. Apalagi kita mau jadi tentara kita harus benar-benar dilatih fisik dan juga sopan santunnya.

Data 3 Pengulangan (*Repetition*)

Boris	: “Woy udah rame ayo cepat”
Jegel	: “Iya sabar”
Oki	: “Woy datang dia cepat-cepat”
	(Dan sama seperti hari-hari sebelumnya mereka pun rame pengunjung)
Konteks	: Dalam percakapan tersebut, menceritakan rumah hantu Boris, Jegel, Oki, dan Beni yang sedang banyak pengunjung seperti hari-hari sebelumnya.

Dalam film *Agak Laen* karya Muhadkly Acho penggunaan humor pengulangan (*repetition*), pada situasi yang menggambarkan di atas, memiliki arti *repetition* yang artinya pengulangan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kata pengulangan adalah proses, cara, perbuatan mengulang. Menurut Berger (2012:17) *repetition* yaitu, mengulang dari situasi yang sama. Penggunaan kalimat “dan sama seperti hari-hari sebelumnya mereka pun rame pengunjung” di ruang lingkup masyarakat seperti orang yang berjualan atau orang yang membuka usaha. Contohnya berjualan pakaian kalau orang yang berjualan pakaian itu jujur, ramah, baik, kualitas bajunya bagus-bagus dan juga murah. Pasti setiap harinya banyak pembeli.

Data 4 Kebetulan (*Coincidence*)

Preman	: “Ohh pantasan lu ga keliatan di kontrakan ternyata lu disini”
Jegel	: “Saya sholat Bang bukan ngumpet”

Preman	: “Sholat apaan rokaat nya banyak banget, tadi gue hitungin ya ada 17 kali”
Preman	: “18”
Jegel	: “Serius sholat dzuhur itu Bang”
Konteks	: Dalam percakapan tersebut, menceritakan tokoh preman yang tidak sengaja menemui tokoh Jegel di masjid karena kabur dan tidak pernah bayar kontrakan.

Dalam film *Agak Laen* karya Muhadkly Acho penggunaan humor kebetulan (*coincidence*), pada percakapan yang diutarakan Jegel “Saya sholat Bang bukan ngumpet” karena percakapan tersebut memiliki arti *coincidence* yang artinya kebetulan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kata kebetulan adalah tidak dengan sengaja terjadi (bertemu, tertangkap, dan sebagainya) bisa juga dikatakan tepat atau bena, dan keadaan yang terjadi secara tidak terduga. Menurut Berger (2012:17) *coincidence* yaitu, kejadian yang tidak terduga atau kebetulan, mengarah pada rasa malu. Penggunaan kalimat “Saya sholat bang bukan ngumpet” di ruang lingkup masyarakat seperti orang yang ditagih hutang, tetapi pura-pura sholat di masjid padahal niatnya ngumpet, dan ketika di masjid dia bertemu dengan orang yang dihutangnya. Akhirnya dia merasa malu karena kejadian yang tidak terduga atau kebetulan bertemu dengan orang yang dihutangnya.

Data 5 Katalog (*Catalogue*)

Boris	: “Pakkk sibuk ga?”
Jegel	: “Hmm sopan kali kau manggil hantu”
Boris	: “Yaa pelan-pelan biar dia ga marah”
Jegel	: “Yaa kan kita memang butuh nya dia marah, apa kencingi aja kuburannya”
Boris	: “Gilak kau masa kencingi kuburan”
Jegel	: “Ko dikencingi marah gak?”
Boris	: “Yaaa marah sih”
Jegel	: “Yaa udah sana”
Boris	: “Ihh kau ajalah kok aku, inikan ide mu”
Beni	: “Iya Gel kau ajalah”
Oki	: “Yaa udah Gel sana”
	Beni, Okii dan Boris pun mendorong Jegel
Boris	: “Jangan kaki nya tangan-tangan takutnya nyaman pula dia rilek jadinya udah kepala nya aja langsung”
Jegel	: “Ini”
Oki	: “Cepetttt”
Jegel	: “Iyaa sabar” (kemudian Jegel langsung mengencingi kuburan Pak Basuki)
Beni	: “Udah Gel stop”
Konteks	: Dalam percakapan tersebut, menceritakan tokoh Boris, Beni, dan Oki yang sedang menyuruh Jegel untuk mengencingi kuburan Pak Basuki yang di kubur di dalam rumah hantu, agar rumah hantu tersebut banyak pengunjunnya.

Dalam film *Agak Laen* karya Muhadkly Acho penggunaan humor katalog (*catalogue*), pada percakapan yang diutarakan Jegel “Iyaa sabar (kemudian Jegel langsung mengencingi kuburan Pak Basuki)” karena percakapan tersebut memiliki arti *catalogue* yang artinya katalog. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kata katalog adalah carik kartu, daftar, atau buku yang memuat nama benda atau informasi tertentu yang ingin disampaikan, disusun secara berurutan, teratur, dan alfabetis. bisa juga dikatakan daftar barang yang dilengkapi dengan nama, harga, mutu, dan cara pemesannya. Daftar yang berisi informasi khusus, seperti nama, panjang, jenis, dan lokasi dari berkas atau ruang penyimpanan. Menurut Berger (2012:17) *catalogue* yaitu, menggunakan istilah yang seharusnya tidak sesuai fungsi dan logika, tanpa diketahui orang lain. Penggunaan kalimat “Jegel langsung mengencingi kuburan Pak Basuki” di ruang lingkup masyarakat jika dikaitkan ilmu adab dan moral orang yang sudah meninggal dan dikuburkan tempat pemakamannya akan dijaga keamanan dan kebersihannya. Jadi, tidak sembarang orang dapat merusak makam tersebut. Apalagi dengan mengencingi makamnya, karena hal tersebut perbuatan yang tidak etis. Jika dilakukan secara terus-menerus dapat memicu anak-anak menirukan hal tersebut.

Humor Bentuk (*Identity*)

Pada kategori humor bentuk (*identity*) mempunyai beberapa jenis di antaranya, *before/after*, *burlesque*, *caricature*, *eccentricity*, *embarrassment*, *exposure*, *grotesque*, *imitation*, *impersonation*, *mimicry*, *parody*, *scale*, *stereotype*, *unmasking*.

Data 1 Tertawaan (*Burlesque*)

- Pengunjung Cewe : “Lagi lah, kapan lagi kita bisa lihat Barbie kekar masuk angin”
(Para pengunjung kemudian tertawa bersama-sama) dan pengunjung pun langsung melempar bola dan pas dengan target sehingga orang itu kembali nyebur ke dalam air
- Pengunjung : **“Bencong Lepek” (Para pengunjung kemudian tertawa bersama sama)**
- Pengunjung : “Udah kaya bakso urat, ada yang mau bakso urat?”
- Pengunjung : “Saya Bang saya Bang”
- Konteks : Dalam percakapan tersebut, menceritakan tokoh Pengunjung pasar malam yang sedang bermain game di pasar malam sembari melemparkan bola ke tokoh Oki, agar tokoh Oki tercebur di kolam.

Dalam film Agak Laen karya Muhadkly Acho penggunaan humor bentuk (*burlesque*), pada percakapan yang diutarakan Pengunjung “Bencong lepek” karena percakapan tersebut memiliki arti *burlesque* yang artinya bahan tertawaan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kata bahan adalah pecahan kayu (yang terbuang ketika menaruh) tatal kayu, barang yang akan dibuat menjadi satu benda tertentu bakal, segala sesuatu yang dapat dipakai atau diperlukan untuk tujuan tertentu, seperti untuk pedoman atau pegangan mengajar atau memberi ceramah, sesuatu yang menjadi sebab (pangkal) atau sikap (perbuatan), barang yang akan dipakai untuk bukti (keterangan, alasan, dan sebagainya). Kata tertawaan menurut KBBI adalah bahan untuk ditertawakan. Menurut Berger (2012:17) *burlesque* yaitu menjadikan orang lain sebagai korban humor, memancing orang tertawa melihat kemalangan orang lain, humor kasar. Penggunaan kalimat “Bencong lepek” di ruang lingkup masyarakat yang seharusnya sesuai dengan kondisi dan tempatnya ini sering dipakai untuk bahan mengolok-olok atau sekadar melakukan penghinaan. Banyak beberapa orang yang menggunakan kata “Bencong lepek” ini sebagai bahan candaan atau benar-benar menghina orang tersebut.

Humor Gerakan (*Action*)

Pada kategori humor gerakan (*action*) mempunyai beberapa jenis diantaranya, *chase*, *slapstick*, *speed*, *time*.

Data 1 Kecepatan (*Speed*)

- Intan : “Mas ada istri kamuuu”
- Boby : “Haa dimanaa?”
- Intan : “Iiiss jangan nengok nanti ketahuan, ayo sini”
- Boby : “Aduhh gimana ini”
- Intan : “Kok dia ada disini si Mas”
- Boby : “Ya mana aku tau pas aku kesini dia masih di rumah, ini pasti ada yang bocorin”
- Boby : “Kita mau kemana ini”
- Intan : **“Yaudah jalan aja dulu jalan, ayo cepet”**
- Intan : “Kita mencar aja ya Mas”
- Boby : “Mencar kemana”
- Intan : “Mas masuk rumah hantu itu, nanti kita ketemu lagi disini”
- Konteks : Dalam percakapan tersebut, menceritakan tokoh Intan dan Boby sedang bertemu di pasar malam, namun tiba-tiba munculah istri Boby lalu mereka ketakutan dan segera bergegas untuk pergi sebelum ketahuan istri Boby karena Intan dan Boby mempunyai hubungan diam-diam.

Dalam film Agak Laen karya Muhadkly Acho penggunaan humor kecepatan (*speed*), pada percakapan yang diutarakan Intan “Yaudah jalan aja dulu jalan, ayo cepet” karena percakapan tersebut memiliki arti *speed* yang artinya kecepatan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kata kecepatan adalah waktu yang digunakan untuk menempuh jarak, terlampau cepat, tingkat intensitas gerakan di panggung, waktu yang dibutuhkan untuk perpindahan dibagi dengan jarak yang ditempuh.

Menurut Berger (2012:17) speed yaitu, kecepatan dalam berbicara atau bergerak yang tiba-tiba meningkat atau menurun karena dikejar. Pada kalimat “yaudah jalan aja dulu jalan, ayo cepet” menunjukkan kalimat kecepatan dalam berbicara atau bergerak yang tiba-tiba meningkat atau menurun karena dikejar. Penggunaan kalimat “yaudah jalan aja dulu jalan, ayo cepet” di ruang lingkup masyarakat hal tersebut seperti seperti orang yang tergesa-gesa karena sudah terlambat bekerja atau sekolah.

Data 2 Dagelan (*Slapstick*)

- Pengunjung : “Eeeee aaaaaaa”
(Pengunjung bersorak karena berhasil membuat orang yang ada di atas bangku (Oki) nyebur ke dalam kolam yang berisi air)
- Pengunjung : “Yeeyyyyyy nyeburrrrr, lagi nihhhh?”
- Pengunjung Cewe : “Lagi lah kapan lagi kita bisa lihat Barbie kekar masuk angina”
(Para pengunjung kemudian tertawa bersama-sama) Dan pengunjung pun langsung melempar bola dan pas dengan target sehingga orang itu kembali nyebur ke dalam air
- Pengunjung : “Bencong Lepek” *(Para pengunjung kemudian tertawa bersama-sama)*
- Konteks : Dalam percakapan tersebut, menceritakan tokoh Pengunjung pasar malam yang sedang bermain game di pasar malam sembari melemparkan bola ke tokoh Oki, agar tokoh Oki tercebur di kolam.

Dalam film Agak Laen karya Muhadkly Acho penggunaan humor dagelan (*slapstick*), pada percakapan yang diutarakan Pengunjung “Eeeee aaaaaaa (Pengunjung bersorak karena berhasil membuat orang yang ada di atas bangku (Oki) nyebur ke dalam kolam yang berisi air)” karena percakapan tersebut memiliki arti *slapstick* yang artinya dagelan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kata dagelan adalah lawakan pertunjukan jenaka dan hasil mendagel. Menurut Berger (2012:17) *slapstick* yaitu, gurauan yang kasar secara fisik. Penggunaan kalimat “Pengunjung bersorak karena berhasil membuat orang yang ada di atas bangku (Oki) nyebur ke dalam kolam yang berisi air” di ruang lingkup masyarakat seperti orang yang tidak suka pada orang lain dan mereka membulinya. Contohnya si A tidak suka dengan si B dan si A mengajak temannya atau bestinya membuli si B.

Pembahasan

Hasil penelitian yang digunakan Aisyah (2018) yang berjudul “Bahasa Humor dalam Tuturan Ketut Yoga Yudistira Pengisi Suara Channel Youtube Kok Bisa?”. Hasil dari peneliti tersebut menunjukkan bahwa dalam penelitian ini ditemukan bentuk humor yang meliputi humor sebaris, humor dua baris, humor kalimat topik, humor salah ucap, humor teka-teki kata, humor yang muncul saat ada gangguan percakapan, dan humor yang menginterupsi alur. Jenis humor yang tidak ditemukan dalam penelitian ini meliputi humor dalam bentuk percakapan, humor surat, dan humor akibat kesalahan intonasi. Jenis humor yang paling dominan dalam penelitian ini adalah humor berupa kalimat pendek atau sebaris. Fungsi humor yang teridentifikasi mencakup kemampuannya untuk mewujudkan berbagai keinginan dan tujuan pesan/gagasan, menyadarkan individu bahwa mereka tidak selalu benar, mengajarkan cara melihat masalah dari berbagai perspektif, memberikan hiburan, melancarkan pemikiran, serta membantu orang memahami hal-hal yang rumit. Fungsi humor yang paling dominan ditemukan adalah sebagai sarana hiburan, dengan 43 data yang menunjukkan hal ini, karena pada dasarnya humor memang berperan utama dalam menghibur orang. Sementara itu, fungsi humor untuk membuat orang lebih toleran terhadap sesuatu tidak teridentifikasi.

Hasil penelitian yang digunakan Hartono (2015) mengidentifikasi bahwa semua teknik humor yang ada digunakan dalam film Warkop DKI, yaitu: *language* (39%), *logic* (34%), *identity* (18%), dan *action* (9%). Penelitian ini juga mengungkapkan pola penggunaan teknik humor dalam film tersebut. Urutannya, dari yang paling sering digunakan hingga yang paling jarang, adalah *language*, *logic*, *identity*, dan *action*. Selain keempat teknik tersebut, ditemukan pula humor yang dihasilkan melalui gerakan tubuh dan ekspresi wajah, yang disebut perilaku *clownish* dan ekspresi wajah yang unik (*peculiar face*) pada teknik humor (Berger, 1998). Hasil penelitian yang digunakan Anastasya (2013) yang berjudul “Teknik-teknik Humor dalam Program Komedi di Televisi Swasta Nasional Indonesia”. Hasil penelitian tersebut, yaitu peneliti memperoleh temuan bahwa 54% humor berasal dari kategori

bahasa yang melibatkan elemen verbal, 27% berasal dari kategori gerakan yang mengandalkan aksi fisik atau nonverbal, 13% berasal dari kategori logika yang berfokus pada gagasan atau pemikiran, dan 6% berasal dari kategori identitas yang berhubungan dengan aspek eksistensial.

Hasil penelitian yang digunakan Pamungkas, Mustikawati, dan Retnowati (2022) dalam analisis terhadap alur cerita film *Stip & Pensil*, terlihat bahwa teknik komedi kategori logika (58) mendominasi, diikuti oleh kategori bahasa (44), identitas (29), dan yang paling sedikit adalah aksi (15). Teknik humor yang digunakan dalam film ini tidak hanya berperan sebagai elemen hiburan, tetapi juga berfungsi untuk memperkenalkan karakter tokoh, mengembangkan konflik dalam cerita, serta menyampaikan pesan terkait kehidupan sosial dan isu pendidikan yang terjadi pada masyarakat kelas bawah di ibu kota.

Hasil penelitian yang digunakan Irawan (2022) menemukan bahwa penggunaan permainan bahasa mencakup permainan bunyi sebanyak 4 data, permainan kata 16 data, dan permainan kalimat 74 data. Berdasarkan temuan ini, Komika Gilang Durhaka cenderung lebih sering menggunakan permainan kalimat untuk menciptakan kelucuan. Kecenderungan ini muncul karena kemampuan humor naratif dalam membangun unsur kelucuan secara efektif.

Hasil penelitian yang digunakan Septiana (2023), ialah dari 14 data video yang dianalisis, ditemukan 42 jenis aspek bahasa dalam teknik pembuatan humor, yang meliputi *allusion* (sindiran), *facetiousness* (kelucuan atau kejenakaan), dan *sarcasm* (sarkasme) yang masing-masing tercatat sebanyak 7 data. Selanjutnya, terdapat 6 data tentang aspek *insults* (ejekan atau hinaan), 5 data terkait *satire* (satire), 4 data mengenai *irony* (ironi), 3 data tentang *exaggeration* (melebih-lebihkan), 2 data mengenai *pun* dan *wordplay* (permainan kata), serta 1 data masing-masing untuk aspek *infantilism* (infantilisme) dan *misunderstanding* (kesalahpahaman). Dengan demikian, teknik pembuatan humor yang paling sering digunakan dalam video pada akun Instagram @heri_horeh pada Oktober 2023 adalah *allusion* (sindiran), *facetiousness* (kelucuan atau kejenakaan), dan *sarcasm* (sarkasme).

Hasil penelitian yang digunakan Alfiansyah dan Parmin (2021). Terdapat 14 kemunculan bentuk kelucuan yang merepresentasikan teori bisosiasi, dengan gejala humor ditampilkan oleh karakter Gembus yang berperan sebagai pelajar, masyarakat biasa, hingga pejabat, dalam menyikapi berbagai peristiwa di tanah airnya. Sebagai tokoh sentral, Gembus kerap melakukan aksi-aksi yang menimbulkan kesan lucu karena bertentangan dengan konteks atau keadaan yang sedang berlangsung. Dari kejadian-kejadian jenaka tersebut, tampak bahwa humor juga berperan sebagai sarana edukatif, yang mencakup aspek pembelajaran formal di sekolah, pendidikan sosial dalam masyarakat, serta penyadaran politik.

Hasil penelitian yang digunakan Taufiq dan Suhardiman (2021) ditemukan dalam grup status super lucu di media sosial Facebook sebanyak 32 data dari 7 jumlah penggunaan gaya bahasa. Informasi yang dikumpulkan berupa kalimat-kalimat yang memuat unsur gaya berbahasa, yang diklasifikasikan ke dalam dua kelompok utama. Kelompok pertama adalah gaya bahasa pertentangan, yang meliputi ironi (3 temuan), sinisme (2 temuan), sarkasme (19 temuan), dan satire (3 temuan). Kelompok kedua merupakan gaya bahasa pertautan, yang mencakup paranomasia (2 temuan), epitet (1 temuan), dan eufemisme (2 temuan). Seluruh gaya bahasa ini mendominasi konten dalam grup status "super lucu" tersebut.

Hasil penelitian yang digunakan Ahdanisa dan Fatimah (2024), penemuan dalam riset ini menunjukkan bahwa dalam kategori *language* pada akun TikTok @nanalbaliklagi, @rofiqkompak1, dan @raflychaniag0, terdapat 16 temuan data yang mencerminkan penggunaan berbagai teknik seperti *allusion*, *bombast*, *definition*, *exaggeration*, *infantilism*, *insults*, *irony*, *misunderstanding*, *repartee*, serta *sarcasm*. Ragam teknik tersebut dianalisis menggunakan pendekatan fungsi humor berdasarkan teori dari Sujoko (2009), yang mengelompokkan humor ke dalam enam fungsi utama: dua sebagai sarana pemahaman, dua untuk tujuan mempengaruhi, dan dua lainnya berperan sebagai bentuk hiburan.

Hasil penelitian yang digunakan Rahman et al. (2022), hasil penelitian tersebut, yaitu analisis yang diperoleh temuan hasil analisis menunjukkan bahwa jenis gaya bahasa yang paling sering muncul adalah gaya bahasa penegasan, dengan jumlah 16 temuan (43%). Selanjutnya, gaya bahasa perbandingan ditemukan sebanyak 15 kali (41%), kemudian gaya bahasa pertentangan dan sindiran masing-masing muncul sebanyak 3 kali (8%). Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa gaya bahasa yang paling dominan digunakan dalam *webtoon* tersebut adalah bentuk penegasan.

Hasil penelitian yang digunakan Wibisono (2020), yaitu hasil penelitian ini diketahui bahwa (1) drama komedi "Basiyo-Nartosabdho Besanan" secara umum menggunakan delapan teknik dari

kategori humor *language* (humor verbal), (2) teknik humor primer yang digunakan ialah teknik *irony*, yaitu berupa sindiran yang berisi penyampaian sesuatu yang maknanya berlainan dengan yang dikatakan, (3) strategi penciptaan humor komedian dilakukan dengan mengolah materi nilai-nilai dasar etika Jawa, yakni prinsip hormat dan prinsip kerukunan, dan (4) permainan humor komedian terhadap prinsip budaya Jawa mengindikasikan kritik dan autokritik, baik bagi orang Jawa maupun orang yang tidak mengenal prinsip-prinsip tersebut. Prinsip hormat dan kerukunan diolah dengan strategi kepatuhan dan penyimpangan yang diungkapkan dengan teknik *irony*, *satire*, *ridicule*, dan *repartee*.

Hasil penelitian yang digunakan Agista dan Mahadian (2022) yang berjudul “Analisis Humor dalam Konten Tiktok @fadlanholao”. Hasil penelitian tersebut, yaitu analisis yang diperoleh kategori bahasa memiliki persentase sebesar 28%, logika sebesar 31%. Jenis teknik berbasis identitas merupakan unsur yang paling dominan dalam konten milik @fadlanholao, yang tercermin melalui empat indikator utama, antara lain: karikatur, peniruan identitas, mimikri, dan stereotip.

Berdasarkan temuan dari penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa humor terdapat beberapa kategori di antaranya, kategori humor bahasa (*language*), humor logika (*logic*), humor bentuk (*identity*), dan humor gerakan (*action*). Berdasarkan penelitian tersebut terdapat persamaan dan perbedaan. Untuk persamaannya yaitu, menganalisis tentang humor, lalu perbedaannya terdapat analisis permainan bunyi, permainan kata, dan permainan kalimat.

Berdasarkan beberapa penelitian di atas, penggunaan humor ternyata sangat banyak sekali kategori jenis dan variasi bahasanya. Namun dalam penelitian di atas pada penelitian Hartono (2015); Anastasya (2013); Pamungkas, Mustikawati, dan Retnowati (2022); Septiani (2023); Taufiq dan Suhardiman (2021); Ahdanisa dan Fatihah (2024); Rahman, Anam, dan Muzaki (2022); Wibisono (2020); Agista dan Mahadian (2022) penggunaan kategori humor banyak didominasi oleh kategori humor bahasa (*language*). Kategori selanjutnya diikuti oleh kategori logika (*logic*), kategori bentuk (*identity*), dan kategori gerakan (*action*). Temuan lainnya juga terdapat pada pemanfaatan permainan bahasa, dalam penelitian Irawan (2022) mencakup olah suara, olah diksi, serta olah struktur kalimat. Dari empat kategori tersebut dapat dijumpai beberapa ragam aksi fisik dan mimik wajah yang disebut *clownish behavior* dan *peculiar face*. Kemudian, ada juga penelitian dari Alfiansyah dan Parmin (2021) menghubungkan humor dengan gejala humor, meliputi peran edukatif, peran kemasyarakatan, dan peran dalam pembelajaran politik. Selain itu, dalam penelitian Aisya (2018) fungsi humor yang paling menonjol adalah sebagai sarana hiburan, karena pada dasarnya humor memang ditujukan untuk menyenangkan dan mengundang tawa bagi siapa pun yang menikmatinya.

Setelah ditelusuri lebih dalam, penelitian lain pada teori humor Berger (2012) ternyata tidak hanya menemukan kategori dan jenis humor saja, tetapi humor dapat dikaitkan dengan permainan bahasa, fungsi humor, ragam aksi fisik dan mimik wajah yang disebut *clownish behavior* dan *peculiar face*.

SIMPULAN

Dalam penelitian yang telah dilakukan pada film komedi yang berjudul *Agak Laen* karya Muhadkly Acho, ditemukan berbagai teknik humor yang tersebar dalam beberapa kategori utama. Berdasarkan analisis data, peneliti menemukan penggunaan kategori humor bahasa (*language*), humor logika (*logic*), humor bentuk (*identity*), dan humor gerakan (*action*). Secara lebih rinci, pada kategori humor bahasa (*language*), ditemukan jenis humor berupa *insults*, *exaggeration*, *facetiousness*, *irony*, *satire*, *repartee*, *sarcasm*, dan *ridicule*. Pada kategori humor logika (*logic*), jenis yang ditemukan meliputi *disappointment*, *absurdity*, *coincidence*, *repetition*, *accident*, dan *catalogue*. Sementara itu, pada kategori humor bentuk (*identity*) ditemukan jenis *burlesque*, dan pada kategori humor gerakan (*action*) ditemukan jenis *slapstick* dan *speed*.

Di sisi lain, penelitian ini juga mencatat bahwa tidak semua jenis teknik humor dalam teori Berger muncul dalam film ini. Beberapa jenis yang tidak ditemukan antara lain adalah kategori humor bahasa (*language*) jenis *allusion*, *bombast*, *definition*, *infantilism*, *misunderstanding*, *over-literality*, dan *puns/word play*. Pada kategori humor logika (*logic*), tidak ditemukan jenis *comparisons*, *ignorance*, *mistakes*, *reversal*, *rigidity*, serta *theme/variation*. Untuk kategori humor bentuk (*identity*), peneliti tidak menemukan jenis *before/after*, *caricature*, *eccentricity*, *embarrassment*, *exposure*, *grotesque*, *imitation*, *impersonation*, *mimicry*, *parody*, *scale*, *stereotype*, dan *unmasking*. Terakhir, pada kategori humor gerakan (*action*), tidak ditemukan penggunaan jenis *chase* dan *time*. Hal ini

menunjukkan bahwa meskipun film *Agak Laen* kaya akan unsur komedi, pemilihan teknik humornya tetap terfokus pada jenis-jenis tertentu yang dianggap paling efektif untuk membangun cerita.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahdanisa, A., & Fateah, N. (2024). *Teknik Penciptaan dan Fungsi Humor Bahasa Jawa Ngapak pada Akun Tiktok @ nanalbaliklagi , @ rofiqkompak1 , dan. 10(4)*, 3590–3607.
- Alfiansyah, D. W., & Parmin, M. (2021). *Bentuk Humor Dan Fungsi Pendidikan Dalam Kumpulan Cerpun Republik Rakyat Lucu Karya Eko Triono*. Ejournal.Unesa.Ac.Id, 8(06), 7. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/42478>
- Agisna, M., & Mahadian, A. B. (2022). *Analisis Humor Dalam Konten Tiktok @fadlanholao*. Jurnal Interaksi : Jurnal Ilmu Komunikasi, 6(1), 19–30. <https://doi.org/10.30596/interaksi.v6i1.7536>
- Aisyah, Z. I. (2018). *Bahasa Humor Dalam Tuturan Ketut Yoga Yudistira Pengisi Suara Channel Youtube Kok Bisa ? Bapala*, 5(2), 1–11.
- Anastasya, S., Komunikasi, I., Kristen, U., & Surabaya, P. (2013). *Teknik-Teknik Humor Dalam Program Komedi Di Televisi Swasta Nasional Indonesia*.
- Berger, A. A. (1993). *An Anatomy Of Humor*.
- Berger, A. A. (1997). *The Art of Comedy Writing*.
- Hartono, L. A. A. (2015). *Teknik Humor dalam Film Warkop DKI*.
- Irawan, M. M. (2022). *Bahasa Humor Gilang Durhaka Stand Up Comedy Indonesia Season 9 Kompas Tv*. Repository Unisma.
- Muhammad, L., Fajri, I., & Sabardila, A. (2021). *Humor Bahasa Dalam Film Ooo Menu Jarin: Kurang Menge Sebagai Kritik Terhadap Xenoglosophilia Di Ruang PUBLIK*. 4(1), 11–21.
- Pamungkas, M. A. A., Mustikawati, R., & Retnowati, D. A. (2022). *Teknik Komedi Dalam Pengadeganan Cerita Film Stip & Pensil*. In *Jurnal Sense* (Vol. 5, Issue 2).
- Rahmanadji, D. (2007). *Sejarah, Teori, Jenis, Dan Fungsi Humor*.
- Rahman, F., Anam, A. K., & Muzaki, A. (2022). *Gaya Bahasa Dalam Humor Webtoon Berjudul Tahilalats Karya Nurfadli Mursyid*. Pujangga, 8(1), 59. <https://doi.org/10.47313/pujangga.v8i1.1619>
- Septiani, D. (2023). *Analisis Wacana Humor pada Akun Instagram heri_horeh*. In *Jurnal Bastrindo* | (Vol. 4).
- Sugiantomas, A., Jaelani, A. J., & Supriatna, A. N. (2017). *Humor Jui Purwoto, Cak Lontong, Pandji Pragiwaksono, Dan Ernest Prakas Dalam Stand Up Comedy (Analisis Makna Kontekstual, Makna Konseptual, Dan Teori Humor Dalam Kalimat Humor)*.
- Sugiarto, V. D., Komunikasi, I., Kristen, U., & Surabaya, P. (2016). *Teknik Humor dalam Film Komedi yang Dibintangi oleh Stand Up Comedian*.
- Taufiq, A. M., & Suhardiman, S. (2021). *Analisis Gaya Bahasa Dalam Humor Pada Grup Status Super Lucu Media Sosial Facebook Kajian Stilistika*. Jurnal Ilmiah Mandala Education, 7(3), 459–470. <https://doi.org/10.58258/jime.v7i3.2288>
- Wibisono, S. (2020). *Teknik Dan Strategi Penciptaan Humor Komedian Jawa Dalam “Basiyo-Nartosabdho Besanan.” Widyaparwa*, 48(1), 28–40. <https://doi.org/10.26499/wdprw.v48i1.509>