

ANALISIS PENGGUNAAN HUMOR DALAM FILEM *WEREWOLF*

Nike Puspita Wanodyatama P., Iim Rogayah Danasaputra, & Greenetia
Sekolah Tinggi Bahasa Asing Yapari
nike.wanodyatama@gmail.com

Abstract

The paper entitled Analysis of Humour used in Werewolf. This research aimed to find out types, functions, and meaning of humour usage in the film. The method used was deductive method and technique of collecting data consisted of browsing internet, literary study and film. The result shows that both of the film used the types, function and meaning of humour. The difference lies on the number of each category. For the types of humor in the filem Werewolf, there are 60% satire and 40% self-deprecation. In terms of the functions of humor used in film, namely to entertain listeners so they have positive energy, joke to help people who are experiencing mental health problems, and make people around them feel comfortable because people who like humor are friendly and welcoming. For the humorous meaning of every utterance and action carried out, namely using connotative and denotative meaning, in the Werewolf film it was found that 69% contained connotative meaning and 31% denotative.

Keywords: *types, functions, meaning of humour, film, Werewolf*

Abstrak

Artikel ini berjudul *Analisis Penggunaan Humor dalam Filem Werewolf*. Penelitian ini bertujuan mengetahui jenis, fungsi, dan makna penggunaan humor dalam filem. Metode yang digunakan adalah metode deduktif dan Teknik pengumpulan data terdiri dari penelusuran di internet, studi literatur dan filem. Hasil penelitian menunjukkan bahwa filem tersebut menggunakan fungsi dan makna humor. Perbedaannya terletak pada jumlah masing-masing kategori. Untuk jenis humor di filem terdapat 60% sindirian dan 40% pencelaan diri. Dilihat dari fungsi humor yang digunakan dalam filem yaitu untuk menghibur pemirsa agar memiliki energi positif, bercanda untuk membantu prang yang sedang mengalami gangguan Kesehatan mental, dan membuat orang di sekitarnya merasa nyaman karena orang yang menyukai humor itu ramah dan bersahabat. Untuk makna humor dari setiap ucapan dan tindakan yang dilakukan yaitu menggunakan makna konotatif dan denotatif, pada filem *Werewolf* ditemukan 69% mengandung makna konotatif dan 31% mengandung makna denotatif.

Kata kunci: *tipe, fungsi, makna humor, filem, Werewolf*

1. Pendahuluan

Humor adalah suatu sikap yang dilakukan seseorang untuk membangkitkan rasa gembira serta memicu tawa. Istilah ini diambil dari istilah medis Latin Kuno yang menggambarkan keadaan keseimbangan cairan di dalam tubuh manusia. Setiawan dalam Rahmanadji (2007: 216) menyatakan bahwa humor adalah “rasa atau gejala yang merangsang seseorang untuk tertawa atau cenderung tertawa secara mental; humor dapat berupa rasa, atau kesadaran, di dalam diri seseorang (*sense of humor*); bisa berupa suatu gejala atau hasil cipta dari dalam maupun dari luar dirinya. Bila seseorang berhadapan dengan humor, kita bisa langsung tertawa lepas atau cenderung tertawa saja; misalnya tersenyum atau merasa tergelitik di dalam batin saja. Rangsangan yang ditimbulkan haruslah rangsangan mental untuk tertawa, bukan rangsangan fisik seperti dikili-kili yang mendatangkan rasa geli namun bukan akibat humor.”

Humor adalah sebuah kata yang dapat membuat orang tertawa dan bahagia, humor dapat disampaikan melalui pesan verbal maupun non verbal. Kehadiran humor dalam kehidupan manusia muncul sejak manusia mengenal bahasa. Humor adalah hal yang biasanya diasosiasikan dengan senyuman atau tawa. Teori humor sangat beragam, namun secara keseluruhan semuanya cenderung memiliki arti yang sama. Sesuatu yang konyol, memesona, aneh, identik dengan kelucuan, dan akhirnya merangsang seseorang untuk tertawa atau tersenyum. Menurut Ross (1998), humor adalah sesuatu yang membuat orang tertawa atau tersenyum dan digunakan sebagai sarana untuk menarik perhatian. Richman (2000) berpendapat bahwa humor adalah sesuatu yang menimbulkan kesenangan dan ketertarikan banyak orang.

Humor dirancang untuk membuat penonton tertawa melalui hiburan dan paling sering bekerja dengan melebih-lebihkan karakteristik untuk efek lucu. Humor sering dijumpai dalam karya sastra, teater, film, dan periklanan, dengan tujuan utamanya adalah untuk membuat penontonnya senang, dan juga bisa ditemukan saat melakukan percakapan dengan orang lain.

Holbert (2011) menguraikan bahwa ada dua jenis humor yang sering dilakukan dalam kehidupan sehari-hari, yaitu:

1) Sindiran (*Satire*)

Sindiran digunakan sebagai kritik terhadap kebiasaan atau ide sebagai lelucon. Satire juga, bisa menjadi bagian dari setiap karya budaya, seni, atau hiburan. Ini adalah cara

yang sering kali lucu untuk mengolok-olok pemilik kekuasaan yang ada. Terkadang, itu dibuat dengan tujuan untuk mendorong perubahan sosial. Satire efektif digunakan untuk mengkritik seseorang ke dalam bentuk humor. Penggunaannya dalam tulisan sulit karena seperti sebuah sindiran, apalagi dengan indikasi dapat disalahpahami oleh pembaca yang tidak hati-hati. Contoh sindiran dapat digambarkan seperti ini: "Nggak apa-apa kok kalau kamu telat. Telat satu jam juga nggak apa-apa. Bener deh. Kok kamu masih dateng juga ke sini, sih?"

Satire mungkin mirip dengan majas. Perbedaan utama sindiran dengan kiasan satir lainnya adalah bagaimana gaya bahasa ini selalu berusaha menghibur pembaca secara intelektual melalui humornya yang mengandung kritik tajam.

2) Penolakan Diri (*Self-deprecation*)

Mencela diri sendiri adalah pernyataan yang mengandung lelucon, yang secara tidak langsung merendahkan atau meremehkan diri sendiri. Mencela diri sendiri adalah cara untuk berkomunikasi dan sering kali datang melalui lelucon yang mencela diri sendiri. Kata-kata yang mengandung evaluasi diri negatif mencela diri sendiri contohnya adalah: "*Anak sultan makan pastel aja di mall, apa kabar gue yang makan mie instan dibagi dua buat sehari.*"

Dalam teorinya, Rahmanadji (2007) menyatakan makna humor terbagi menjadi denotatif dan konotatif. Menurut John C. Meyer (2000), humor menjadi topik yang berulang untuk penelitian di berbagai bidang, termasuk komunikasi. Fungsi humor adalah: 1) Humor adalah berkomunikasi dengan kata-kata lucu untuk menghibur orang lain, sehingga mereka memiliki energi positif dari humor; 2) Humor memberikan sensasi yang baik seperti lelucon untuk membantu orang lain yang mengalami depresi atau penyakit mental; 3) Kata-kata humor dapat membuat orang di sekitarnya merasa nyaman, karena orang yang menyukai humor adalah orang yang ramah.

Penelitian terdahulu tentang humor telah dilakukan oleh Emy Rizka Fadilah (2015) dengan judul "Humor dalam Wacana *Stand-Up Comedy* Indonesia Season 4 di Kompas TV" yang menunjukkan bahwa (1) penciptaan humor *Stand-up Comedy* Indonesia Season 4 menggunakan teknik praanggapan, teknik implikatur, dan teknik dunia kemungkinan. Teknik yang paling sering digunakan adalah Teknik praanggapan dan yang paling jarang digunakan adalah teknik dunia kemungkinan, dan (2) tuturan humor SUCI 4 berfungsi sebagai penyalur keinginan dan gagasan, pemahaman diri untuk menghargai

orang lain, pemahaman untuk kritis terhadap masalah yang ada, penghibur, penyegaran pikiran, dan peningkatan rasa sosial. Fungsi penghibur menjadi yang paling banyak terdapat dalam humor SUCI 4. Peningkatan rasa sosial masyarakat menjadi fungsi yang paling sedikit dimiliki tuturan humor SUCI 4.

Penelitian yang mirip juga dilakukan oleh Nurul Fajriani (2016) dengan judul “Pengaruh *Sence of Humor* terhadap Komunikasi Interpersonal pada Anggota Komunitas *Stand-Up Comedy* Indonesia Regional Makassar” dengan hasil penelitian sebagai berikut ada pengaruh *sense of humor* terhadap komunikasi interpersonal pada anggota komunitas SUCI regional Makassar. Penelitian ini diharapkan menjadi salah satu sarana dalam mengatasi masalah dalam berkomunikasi yang baik dengan melibatkan unsur *sense of humor* di dalamnya agar proses komunikasi terkesan lebih santai dan menyenangkan.

Dalam kehidupan sehari-hari ternyata humor digunakan dalam berbagai media untuk semua bidang termasuk dalam karya sastra seperti dalam novel, dalam bidang jurnalistik ataupun dalam film. Hasil penelitian ini akan memberikan manfaat penelitian dan relevansi terhadap pengembangan penelitian serta memperoleh informasi dalam memahami jenis, fungsi, dan makna humor. Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diformulasikan rumusan masalah sebagai berikut: Apa saja jenis, makna, dan fungsi humor yang digunakan dalam film *Werewolf*?

2. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif (Merriam, 2009) karena penelitian ini mengamati dan mencari informasi sebanyak-banyaknya tentang persepsi bahasa humor. Penelitian deskriptif adalah metode penelitian yang dapat menentukan keadaan dalam suatu fenomena yang sedang terjadi. Peneliti kualitatif tertarik untuk memahami makna yang telah dibangun orang, yaitu bagaimana orang memahami dunia mereka dan pengalaman yang mereka miliki di dunia. (Merriam, 2009). Artinya penelitian ini merupakan penyelidikan yang sistematis terhadap suatu fenomena dalam humor. Objek penelitian adalah mendeskripsikan bahasa humor dalam film *Werewolf*. Dalam mengumpulkan data, langkah-langkah yang dilakukan adalah: 1) Menjelajah Internet; 2) Penulis menonton *Werewolf* untuk memahami fungsi dan makna bahasa humor. Berikut adalah tautan yang digunakan:

<https://www.primevideo.com/detail/Werewolfn/0QJ5WX72AYUNL3XO5U6I8ZMGIH>

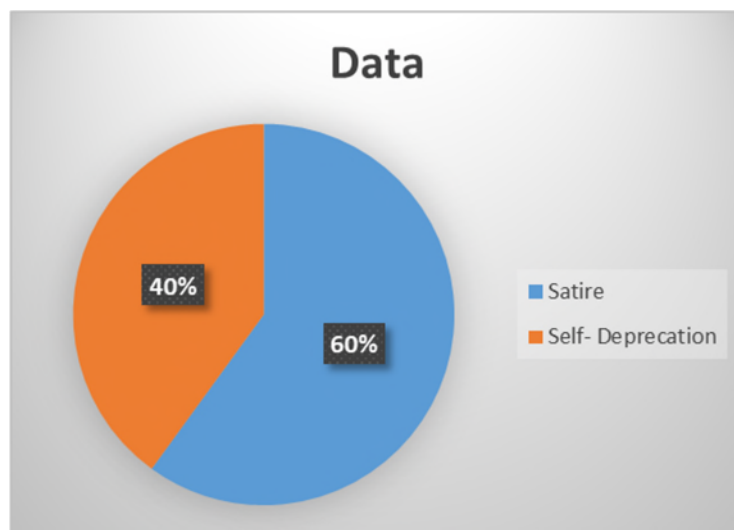
- 3) Membaca transkrip filem *Werewolf* untuk mengetahui jenis, fungsi, dan makna humor;
- 4) Mengumpulkan data yang berhubungan dengan jenis, fungsi, dan makna; dan
- 5) Mengklasifikasikan semua data yang ditemukan.

3. Hasil dan Pembahasan

Berikut ini adalah persentase dari banyaknya jenis humor yang muncul dalam filem *Werewolf*:

Tabel 1. Jenis Humor dalam filem *Werewolf*

No	Jenis	<i>Werewolf</i>	
		Jumlah	%
1	<i>Satire</i>	45	60
2	<i>Self-Deprecation</i>	10	40



Gambar 1. Jenis Humor dalam filem *Werewolf*

Dari gambar di atas, dapat diketahui bahwa jumlah jenis humor *satire* lebih besar dibanding dengan *self deprecation*. Dalam kedua filem ditemukan kata kata ejekan yang berisi kata kata lucu. Kata kata itu ini dikatakan bukan untuk melukai perasaan lawan bicara karena humornya termasuk humor ringan. *Interlocutor* juga dijawab secara bercanda. Sementara data *self deprecation* yang lebih rendah memang sering digunakan dalam filem untuk menggambarkan situasi tegang dan rasa takut sehingga intelokutornya menghibur dan penuh canda.

Di bagian pembahasan ini akan diambil beberapa contoh situasi dan percakapan yang menggambar jenis dan bentuk humor, sekaligus fungsi dan makna yang ditemukan dalam kedua filem. Untuk lebih mempermudah pemahaman, pembahasan didasarkan kepada jenis humor yaitu *Satire* dan *Self-deprication*.

1) *Satire*

Sam : *I got MIT guys that are smarter than some environment*" (05:44)

Percakapan ini dilakukan di apartemen ketika Jeanine dan Sam berdebat dan Jeanine menyarankan untuk mengubah apartemennya menjadi ruangan yang cocok untuk pasangan, namun Sam menolaknya dengan mengatakan bahwa lingkungan apartemennya lebih cerdas dari teman teman mereka. Bentuk satire lisan ini memiliki makna konotatif dan ditujukan untuk menghibur Jenine yang belum puas dengan kondisi apartemennya.

Finn: *"Look at that colorful couple"* (11:05)

Percakapan ini terjadi di *Barber Shop* saat Finn sedang bersama Cecily dan melihat pasangan aneh sehingga Finn menyebutnya pasangan berwarna. Makna kalimat ini konotatif karena Finn bermaksud membuat orang ekitarnya tertawa. Sepeti juga contoh yang pertama, kalimat ini juga berbentuk *satire* lisan.

Someone: *"You're liberal snowflakes"* (24:03)

Situasi ini terjadi di luar ruangan, seseorang mengatakan *liberal snowflakes* kepada Dr. Ellis saat situasi sedang kacau. Orang tersebut berkata demikian untuk menghentikan tindakan seseorang (dalam hal ini perkelahian dua orang). Makna kalimat ini konotatif dalam bentuk satire lisan dan tindakan. Lisan dari kata yang diucapkan dan tindakan dalam bentuk mengacungkan jari tengah kepada Dr. Ellis.

Devon: *"Dummies"* (28:34)

Situasi ini terjadi di ruang utama apartemen sementara setiap orang berdebat mengemukakan pendapatnya. Devon berkata *Dummies* karena Gwen meyakini bahwa *Werewolf* ada di dunia, sehingga Devon menyadari apa yang diucapkannya. Makna kata ini denotatif karena Devon mengatakan hal yang sebenarnya sebagai sebuah lelucon. Bentuk kalimat ini *satire* lisan.

Marcus: *But stupid enough to eat your stupid Chachi"* (29:32)

Situasi ini terjadi di rumah Gwen. Dia berkata *Chachi* bodoh karena dalam situasi panik dan dia bermaksud membuat lelucon kasar untuk menghibur. Makna kalimat satire

lisan ini konotatif karena dia hanya membuat lelucon tanpa mengetahui apakah binatang itu memang bodoh atau tidak.

Marcus: “*Worst nightmare*” (44:16)

Situasi ini terjadi di Hunter *basecamp*. Markus berkata selamat datang mimpi terburuk karena dia ingin semua orang menjadi tenang, jadi meskipun kata tersebut menakutkan, Markus hanya membuat lelucon agar semua orang terhibur. Makna kalimat satire lisan ini konotatif.

2) *Self-deprecation*

Self-deprecation adalah salah satu bentuk mengkritisi diri sendiri melalui lelucon sendiri. Menurut Speer (2019), saat melakukan *Self-deprecation* agar tekesan rendah hati dan tidak sombong di depan orang lain. Hal ini sering dilakukan oleh seseorang yang memiliki jabatan lebih tinggi kepada orang yang statusnya di bawah dirinya. Penelitian lain menunjukkan bahwa merendahkan diri sendiri akan membuat kita memiliki status yang sama sehingga terjadi saling memahami antara kita dengan orang yang diajak bicara.

Beberapa contoh kalimat yang mengandung *Self-deprecation* yang terdapat dalam film *Werewolf* sebagai berikut:

Cecily: “*I said I’m Punk since I’m in school*” (24:50)

Situasi ini terjadi saat Cecily ingin mengunjungi hunter *basecamp* dengan Finn. Cecily berkata bahwa dia urakan sejak sekolah. Kata ini memang merendahkan diri sendiri untuk membuat lelucon agar Finn tidak takut untuk mendatangi rumah hantu. Makna kalimat *satire* lisan ini konotatif karena Cecily hanya ingin menghibur Finn.

Marcus: “*I taped knives to my hand*” (37:14)

Situasi ini terjadi di *Hunter basecamp* saat semua orang berlarian untuk bersembunyi. Markus berkata bahwa dia menempelkan pisau pada tangannya agar dia berani seperti bajak laut dan lebih percaya diri. Makna kalimat satire lisan ini denotatif karena Markus ingin menarik perhatian semua orang, Kalimat ini juga termasuk satire tindakan karena Markus meminjam pisau dari orang disampingnya dan menunjukkan pisau pada dirinya sendiri.

Charlotte: “*When I was a kid, my daddy used to kick my ass.* (46:22)

Situasi ini terjadi di rumah saat berdebat dengan penduduk. Charlotte membual tentang ayahnya yang suka menendang bokongnya dan dia benar-benar bangga akan

ayahnya. Makna kalimat satire lisan ini denotatif karena Charlotte ingin semua orang tertawa atas leluconnya.

Joaquim: *“I don't have little hands” (48:09)*

Situasi ini terjadi di hunter basecamp saat semua orang membual tentang petualangan masing-masing. Joaquim mengakui bahwa tangannya kecil karena tangannya lebih besar dari yang lainnya. Makna kalimat *satire* lisan ini denotatif karena Joaquim ingin semua orang perhatian kepadanya.

Cecily: *“I mean, I'm going to eat them later” (1: 23:14)*

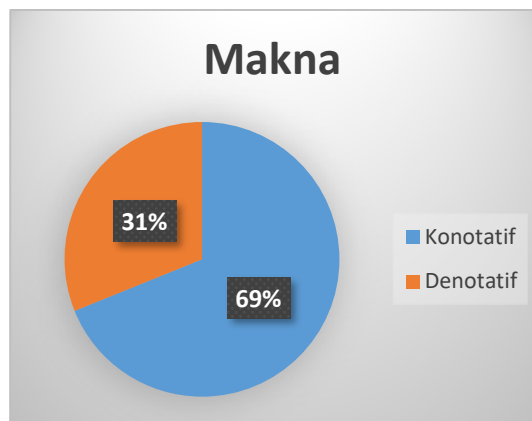
“Yeah, I'm a Werewolf”

Percakapan ini terjadi di rumah Cecily saat semua orang mengambil senjatanya. Cecily berkata bahwa dia manusia serigala karena leluhurnya setengah manusia serigala. Makna kalimat satire lisan ini denotatif karena Cecily ingin menggoda Finn.

Dalam penelitian ini, sesuai yang dinyatakan Rahmanadji (2007) dalam teorinya bahwa dua jenis makna dari berbagai ucapan lisan para pelaku kedua filem yaitu makna konotatif dan makna denotatif.

Tabel 2 Makna Ujaran

	Makna	Werewolf	
		Jumlah	%
1	Konotatif	124	69 %
2	Denotatif	56	31 %



Gambar 2 Makna Humor dalam filem *Werewolf*

Dari gambar di atas, dapat diketahui bahwa makna humor konotatif lebih banyak dibanding dengan makna humor denotatif. Makna konotatif sebanyak 69% sedangkan makna denotatif sebanyak 31%.

Untuk menjelaskan fungsi humor, peneliti menggunakan teori John C. Meyer (2000) yang menjelaskan bahwa fungsi humor itu ada tiga, yaitu: 1) Humor adalah cara berkomunikasi melalui kata-kata lucu untuk menghibur pendengar sehingga memiliki energi positif; 2) Humor memiliki sensasi yang bagus seperti bercanda untuk membantu orang yang sedang mengalami gangguan kesehatan mental; 3) Humor dapat membuat orang sekitar merasa nyaman karena biasanya orang yang suka humor bersahabat dan ramah.

Filem ini menggambarkan fungsi humor ditampilkan melalui pelaku utama yaitu Finn untuk filem *Werewolf*, berkomunikasi melalui kata-kata lucu untuk menghibur pendengar sehingga memiliki energi positif.

4. Simpulan

Setelah menganalisa data yang ada dalam filem dapat disimpulkan untuk jenis humor dalam filem *Werewolf* ada 60% *satire* dan 40% *self-deprecation*. Dari segi fungsi humor yang digunakan dalam filem yaitu untuk menghibur pendengar sehingga memiliki energi positif, bercanda untuk membantu orang yang sedang mengalami gangguan kesehatan mental, dan membuat orang sekitar merasa nyaman karena biasanya orang yang suka humor bersahabat dan ramah. Untuk makna humor dari setiap ucapan dan tindakan yang dilakukan yaitu menggunakan makna konotatif dan denotatif, dalam filem *Werewolf* dengan jumlah 69% mengandung makna konotatif dan 31% denotatif.

Daftar Pustaka

- Fadilah, E. R. (2015). Humor dalam Wacana *Stand-Up Comedy* Indonesia Season 4 di Kompas TV. Skripsi, Universitas Negeri Semarang.
- Fajriani, N. (2016). Pengaruh Sense of Humor terhadap Komunikasi Interpersonal pada Anggota Komunitas *Stand-Up Comedy* Indonesia Regional Makassar. Skripsi. Universitas Negeri Makassar.
- Holbert, L. (2011). *Adding Nuance to the Study of Political Humor Effects: Experimental Research on Juvenalian Satire Versus Horatian Satire*. Ohio: The Ohio State University.
- Merriam, S. B. (2009). *Qualitative research: A guide to design and implementation*. San Francisco, CA: Jossey-Bass.

Meyer, J. C. (2000). *Humor as a Double-Edged Sword: Four Function of Humor in Communication*.

Rahmanadji, D. (2007). *Sejarah, Teori, Jenis, dan Fungsi Humor*. Universitas Negeri Malang.

Richman, J. (2000). "Humor and Psyche: Psychoanalytic Perspectives". *American Journal of Psychoteraphy*, 54 (2).

Ross, A. (1998). *The Language of Humor*. Routledge.

Setiawan, A. (1990). *Teori Humor*. Jakarta: Majalah Astaga, No.3 Th.III, hal.34-35.