

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, skenario animasi 2D “Bubur Baper” disusun dengan menerapkan teknik visual gag sebagai pendekatan utama dalam penyampaian humor. Penyusunan cerita menggunakan struktur tiga babak (setup, confrontation, dan resolution) untuk mengatur alur, serta teknik setup-payoff untuk membangun momen komedi melalui penanaman informasi yang kemudian dimunculkan kembali sebagai punchline atau kejutan.

Ide cerita dikembangkan dari referensi konflik sederhana dalam kehidupan sehari-hari, yaitu perdebatan mengenai cara makan bubur. Perancangan humor dilakukan melalui studi literatur dan observasi animasi komedi, yang menghasilkan berbagai kategori visual gag, seperti slapstick gag, misdirection gag, running gag, escalation gag, dan background gag. Kategori yang sudah didapat tersebut diterapkan melalui penulisan action yang menekankan gerakan tubuh, ekspresi, timing, situasi, dan efek visual secara detil sehingga humor dapat disampaikan tanpa terlalu bergantung pada dialog. Meskipun visual gag menjadi unsur utama humor, penggunaan narator dalam dialog narasi tetap diterapkan untuk menghubungkan alur cerita serta membantu menyampaikan informasi yang diperlukan agar cerita mudah dipahami penonton.

Selain itu, penerapan visual gag dalam skenario “Bubur Baper” juga telah divalidasi berdasarkan teori yang digunakan dalam penelitian. Proses validasi dilakukan dengan mencocokkan setiap penerapan visual gag dalam skenario dengan karakteristik dan kategori visual gag yang ditemukan pada studi literatur. Melalui proses tersebut, unsur-unsur humor yang muncul dalam skenario dapat diidentifikasi berdasarkan kategori visual gag yang sesuai.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat digunakan untuk pengembangan karya maupun penelitian selanjutnya:

1. Teknik *visual gag* bisa dikombinasikan dengan teknik lain seperti dialog agar humor lebih bervariasi dan tidak monoton.
2. Penelitian selanjutnya dapat mengkaji respon audiens terhadap penggunaan *visual gag* dalam animasi, sehingga dapat memberikan evaluasi yang lebih luas tidak hanya dari segi teori, tetapi juga dari penilaian penonton.

DAFTAR PUSTAKA

- Arbi, H. (2024). Animasi The Amazing World of Gumball: Representasi keberagaman visual dalam art style. *Visualita: Jurnal Online Desain Komunikasi Visual*, 13(1), 131–146.
- Arjun Chandrasekaran, A. K. (2015). We are humor beings: Understanding and predicting visual humor. *ArXiv*, 4603–4612.
- Attardo, S. (1994). *Linguistic theories of humor*. Mouton de Gruyter.
- Berger, A. A. (1993). *An anatomy of humor*. Routledge.
- Bergson, H. (1911). *Laughter: An essay on the meaning of the comic*. Macmillan.
- Biran, M. Y., & Misbach, H. (2006). *Teknik menulis skenario film cerita*. Pustaka Jaya.
- Carroll, N. (2007). *Comedy incarnate: Buster Keaton, physical humor, and bodily coping*. Blackwell Publishing.
- Celtx. (2026). Three act structure guide in 2026: How to master screenplay pacing. Retrieved from <https://blog.celtx.com/three-act-structure/>
- CNN Indonesia. (2020). Jakarta, Aceh hingga Surabaya terancam tenggelam 2050. Retrieved from <https://www.cnnindonesia.com>
- Depaul, G. (2016). *Bring the funny: The essential companion for the comedy screenwriter*. Routledge.
- Duc, M. (2021). SpongeBob SquarePants Season 2 Episode 15: The secret box – Band geeks part 1. Retrieved from <https://youtu.be/3zPDwsAD5BE>
- Fallianda, R. Y. (2018). Analyzing humor in newspaper comic strips using verbal-visual analysis. *Lingua Cultura*, 12(4), 383–388.
- Fatmawati, H. (2013). *Reconstructing humor: An analysis of humor in two selected short stories*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Febrianto, J., & Herlyanto, L. (2025). Perancangan gestur tubuh dan ekspresi wajah tokoh Prita dalam film animasi Rumah. *Cipta: Jurnal Seni dan Desain*, 4(1), 36–55. <https://doi.org/10.30998/cipta.v4i1.4344>
- Fowkes, K. A. (2012). Review: The silence of slapstick: The physical comedy of silent cinema. *Studies in American Humor*, 25, 187–196.
- Hafiz Arbi, I. P. (2024). Animasi The Amazing World of Gumball: Representasi keberagaman visual dalam art style. *Visualita*, 13(1), 131–146.
- Holmaas, L. (2022). *The best gag in the picture: Gag-based comedy's adaptability in blockbuster-era Hollywood cinema*. University of Wisconsin-Madison.
- Hutomo, A. S. (2025). Animasi kinetic: Analisis kreativitas dan teknik animasi dalam menciptakan konten viral di media sosial. *Jurnal Ilmiah Perfilman dan Pertelevision*, 4(2), 50–73.

DAFTAR PUSTAKA

- Kong, H. H. (2025). A study on nonverbal humor and identity formation in the 'Minions series'. *The Korean Society of Illustration Research*, 84.
- Kuiper, N. A. (2016). Psychological investigations of humor and laughter. *Europe's Journal of Psychology*, 12(3), 312–319.
- Laukkanen, A. (2023). *Visual comedy in animation: Translating written comedy into visual medium*. Tampere University.
- Martin, R. A. (2007). *The psychology of humor: An integrative approach*. Elsevier.
- McKee, R. (1997). *Story: Substance, structure, style, and the principles of screenwriting*. HarperCollins.
- Nurhidayanto. (2024). Incongruity and disparagement humor in Mr. Bean's nonverbal language. *Leksema*, 9(1), 33–42.
- Paulus, T., & King, R. (2010). *Slapstick comedy*. Routledge.
- Raskin, V. (1979). Semantic mechanisms of humor. *Berkeley Linguistics Society*, 325–335.
- Russell, K. J. (2023). A theory of the gag: Comedic mechanisms in exploitation film form. *Monstrum*, 6(1), 109–127.
- Shao, Z. (2017). Discussion on the performance of visual humor in animation. *Atlantis Press*, 419–422.
- Taylor, G. A. (2020). Emotional engagement in learning through humor and storytelling. *Pediatric Radiology*, 1352–1353.
- Tsakona, V. (2009). Language and image interaction in cartoons: Towards a multimodal theory of humor. *Journal of Pragmatics*.
- Vorhaus, J. (1994). *The comic toolbox: How to be funny even if you're not*. Allen & Unwin.
- Wells, P. (1998). *Understanding animation*. Routledge.
- Wright, J. A. (2005). *Animation writing and development*. Focal Press.
- Yumar, H. A. (2025). Penerapan prinsip visual storytelling pada video animasi "Scroll Tanpa Kontrol". *Edu Society*, 5(2), 485–495.