

Analisis repertoire of elements terhadap genre komedi gelap dalam film "tinggal meninggal" & "the big: 4"

Abram Evan Pranaja*, Ade Kusuma

Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran"

Jawa Timur, Surabaya, Indonesia

*Email korespondensi: abramevan25@gmail.com

Diterima: 12 Juli 2026; Direvisi: 27 Oktober 2026; Terbit: 30 Oktober 2026

Abstract

*The development of the Indonesian film industry has encouraged the emergence of various genre innovations, including dark comedy, a subgenre that combines humor with taboo themes such as death, crime, and grief. Unlike conventional comedy, which primarily aims to entertain, dark comedy conveys social criticism through irony and satire. This study aims to analyze the characteristics of the dark comedy genre in *Tinggal Meninggal* (2025), directed by Kristo Immanuel, and *The Big 4* (2022), directed by Timo Tjahjanto, using Nick Lacey's Repertoire of Elements theory. This research employs a qualitative approach within a constructivist paradigm. The data were collected through documentation of both films by examining their narrative, characters, setting, iconography, and style, and were analyzed using the Miles and Huberman data analysis technique. The findings reveal that both films represent the characteristics of the dark comedy genre through different genre formulas. *Tinggal Meninggal* constructs dark comedy through inner conflict, loneliness, and grief, presenting irony as a means of gaining sympathy, while *The Big 4* constructs dark comedy through the combination of action, crime, and violence framed as entertainment as well as social criticism. The study also finds that narrative, character, iconography, setting, and style function as the primary elements in constructing the characteristics of the dark comedy genre. These findings indicate that dark comedy serves not only as entertainment but also as a medium for reflecting social realities, while strengthening the development of Indonesian film genre formulas that adapt to the country's sociocultural context.*

Keywords: Film genre; dark comedy; repertoire of elements; *tinggal meninggal*; *the big 4*.

Abstrak

Perkembangan perfilman Indonesia mendorong lahirnya berbagai inovasi genre, salah satunya subgenre komedi gelap (*dark comedy*) yang memadukan humor dengan tema-tema tabu seperti kematian, kriminalitas, dan kedukaan. Berbeda dengan komedi konvensional yang berorientasi pada hiburan ringan, komedi gelap menghadirkan kritik sosial melalui ironi dan satir. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis karakteristik genre komedi gelap dalam film *Tinggal Meninggal* (2025) karya Kristo Immanuel dan *The Big 4* (2022) karya Timo Tjahjanto menggunakan teori *Repertoire of Elements* dari Nick Lacey. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan paradigma konstruktivisme. Data diperoleh melalui studi dokumentasi terhadap kedua film dengan menganalisis elemen naratif, karakter, setting, ikonografi, dan *style*, kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis data Miles dan Huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kedua film sama-sama merepresentasikan karakteristik komedi gelap, namun melalui formula genre yang berbeda. Film *Tinggal Meninggal* mengonstruksi komedi gelap melalui konflik batin, kesepian, dan kedukaan yang dikemas sebagai ironi untuk memperoleh simpati, sedangkan *The Big 4* mengonstruksi komedi gelap melalui perpaduan aksi, kriminalitas, dan kekerasan yang dibingkai sebagai hiburan sekaligus kritik sosial. Penelitian ini juga menemukan bahwa unsur naratif, karakter, ikonografi, setting, dan *style* berperan sebagai komponen utama dalam membangun karakteristik genre komedi gelap. Temuan penelitian memperlihatkan bahwa komedi gelap tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga menjadi media refleksi terhadap realitas sosial serta memperkuat perkembangan formula genre film Indonesia yang menyesuaikan dengan konteks budaya masyarakat.

Kata-kata Kunci: Genre film; komedi gelap; repertoire of elements; *tinggal meninggal*; *the big 4*.

Pendahuluan

Film merupakan sarana komunikasi audiovisual yang menyampaikan gambar bergerak disertai suara untuk menyalurkan pesan kepada penonton sesuai visi sutradaranya (Pratista, 2008). Selain berfungsi sebagai hiburan, film juga berperan sebagai media informatif, edukatif, dan persuasif yang mampu membina generasi muda serta menjadi sarana kritik sosial (Ardianto, 2004). Sejak gambar hidup pertama kali dipertunjukkan di Paris pada 1895, perfilman terus berkembang hingga masuk ke Indonesia melalui film *Loetoeng Kasaroeng* pada tahun 1926. Film juga sempat mengalami pasang surut mengikuti gejolak politik serta kebijakan pemerintah terkait kuota film impor.

Perkembangan tersebut melahirkan pengklasifikasian film berdasarkan genre, yaitu kategori yang dibentuk oleh kesamaan pola cerita, tema, dan struktur naratif. Tujuannya memudahkan penonton mengenali jenis film yang akan mereka tonton. Genre bersifat dinamis dan terus berkembang mengikuti kreativitas pembuat film maupun minat penonton, di mana kondisi sosial masyarakat menjadi salah satu pendorong utama perubahan tersebut (Lacey, 2000). Persilangan antar-genre turut melahirkan genre hibrida, seperti horror comedy atau action comedy, sebagai respons atas dinamika selera pasar (Pratista, 2017)..

Di antara berbagai genre, komedi menempati posisi istimewa dalam industri film Indonesia. Survei Jajak Pendapat (Jakpat) mencatat bahwa 73% generasi milenial menggemari genre ini. Genre komedi yang umumnya dibangun melalui drama ringan, aksi, situasi, bahasa, dan karakter yang dilebih-lebihkan (Anjelia, 2025). Akar komedi Indonesia dapat ditelusuri hingga tradisi seni pertunjukan rakyat seperti komedi stambul, ketoprak, dan ludruk yang lahir di Surabaya pada 1891 dan sarat akan satire terhadap hierarki kolonial serta ketimpangan sosial (Adicahyo, 2014), lalu berlanjut melalui kemunculan Warkop DKI pada dekade 1970-an yang mempertahankan fungsi kontrol sosial dalam kemasan humor.

Salah satu varian komedi yang menonjol namun belum banyak dikaji secara mendalam adalah komedi gelap (*dark comedy*), yaitu tipe humor yang memanfaatkan situasi tragis, kematian, kriminalitas, dan kekerasan sebagai sumber hiburan. Black humor dipahami sebagai bentuk pemberontakan terhadap dunia yang penuh ancaman sekaligus metode untuk melemahkan nilai-nilai sosial melalui tawa (Breton, 1997), dan kerap muncul dari perspektif sinis terhadap topik tabu seperti kematian atau penderitaan korban (McGhee, 1983). Ketika hal-hal yang secara sosial budaya dianggap masih sensitif seperti kematian, tragedi, kriminalitas justru dijadikan bahan humor. Komedi gelap memunculkan dinamika baru dalam cara masyarakat mengelola duka dan ketegangan moral.

Fenomena ini tampak jelas pada film yang akan digunakan sebagai objek penelitian. Objek yang pertama adalah film *Tinggal Meninggal* (2025) sebagai debut penyutradaraan Kristo Immanuel di bawah rumah produksi Imajinari. Film tersebut meraih rating 7,7/10 di IMDb. Film tersebut sukses meraih sejumlah penghargaan pada Jogja-NETPAC Asian Film Festival (JAFF) 2025 dengan memenangkan kategori *Best Film*, *Best Director*, *Best Screenplay*, *Best Performance*, dan *Best Editing*. Film ini dikategorikan IMDb sebagai *dark comedy* dan menyajikan nuansa tragis mengenai kesepian, kematian, dan kedukaan yang dibalut sarkasme terhadap realitas sosial, sekaligus menandai pergeseran posisi komedi dari sekadar hiburan menjadi medium reflektif.

Objek kedua yang digunakan adalah film *The Big 4* (2022) yang merupakan produksi Netflix dengan sutradara Timo Tjahjanto yang memadukan genre aksi dan komedi serta turut dikategorikan sebagai *dark comedy* oleh IMDb. Film ini menampilkan kelompok pembunuh bayaran yang berjuang menyelamatkan anak-anak dari sindikat perdagangan organ ilegal, dan meraih apresiasi publik lewat sejumlah penghargaan pemeran pendukung, aktor pendatang baru, hingga tata efek visual. Humor gelap dalam film ini muncul melalui normalisasi pembunuhan, kriminalitas, dan sarkasme terhadap realitas sosial di tengah balutan aksi laga.

Kedua film memiliki kesamaan konsep komedi gelap namun berangkat dari kondisi sosial yang berbeda. Film *Tinggal Meninggal* mengangkat isu kesepian, kedukaan, dan kesehatan mental melalui komedi absurd. Sedangkan film *The Big 4* mengangkat kekerasan dan kriminalitas melalui dialog sarkastik atau reaksi terhadap hal yang masih dianggap tabu. Studi terhadap subgenre komedi gelap di Indonesia masih tergolong jarang dilakukan secara mendalam. Oleh karena itu, penelitian ini menjadi relevan untuk memperkaya kajian genre dalam Ilmu Komunikasi, khususnya dalam memahami bagaimana pergeseran dari komedi konvensional menuju komedi gelap membawa muatan kritik sosial yang khas bagi masyarakat Indonesia maupun konteks produksi global.

Berdasarkan uraian tersebut rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana karakteristik genre komedi gelap terbentuk dan dimaknai dalam film *Tinggal Meninggal* dan *The Big 4*. Penelitian ini bertujuan mengidentifikasi bentuk genre komedi gelap pada kedua film serta memahami bagaimana subgenre tersebut memuat pesan kritik sosial. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan memperkaya pemahaman mengenai studi genre komedi Indonesia, khususnya subgenre komedi gelap, sekaligus menjadi referensi bagi penelitian sejenis yang menggunakan objek atau pendekatan serupa. Secara praktis, hasil kajian ini

diharapkan membantu pembuat film maupun penonton memahami fungsi komedi gelap sebagai media kritik sosial dan menjadi acuan bagi peneliti lain yang mengangkat objek serupa.

Metode Penelitian

Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan kualitatif karena digunakan untuk meneliti objek dan subjek dengan berfokus pada metode analisis karakteristik genre. Penelitian kualitatif adalah metode yang hasilnya tertangkap dalam kata-kata, gambar, atau simbol nonnumerik (George, 2008). Paradigma yang digunakan dalam penelitian ini merupakan konstruktivisme karena penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Penggunaan paradigma konstruktivisme dalam penelitian ini bertujuan untuk melihat sudut pandang realitas sosial secara subjektif. Desain penelitian ini menggunakan analisis genre untuk membedah karakteristik genre komedi gelap dan menghubungkannya dengan film *Tinggal Meninggal* dan *The Big 4*.

Teori Repertoire of Elements yang dikemukakan oleh Nick Lacey (2000) digunakan sebagai metode analisis genre. Teori tersebut memuat kelima elemen sebagai alat untuk membedah genre yang ingin ditampilkan dalam film. Kelima elemen tersebut merupakan naratif, karakter, ikonografi, setting, style. Genre sendiri memiliki arti gambaran penonton terhadap tema cerita film yang akan dilihat. Perkembangan genre di Indonesia bersifat dinamis mengikuti tren dan kegemaran masyarakat pada zaman itu. Salah satu faktor pendorong perkembangan genre dipengaruhi oleh kondisi masyarakatnya (Lacey, 2000).

Objek yang digunakan dalam penelitian ini adalah film *Tinggal Meninggal* tahun 2025 garapan Kristo Immanuel dengan rumah produksi Imajinari. Dan film kedua *The Big 4* tahun 2022 garapan Timo Tjahjanto yang diterbitkan melalui platform digital Netflix. Subjek yang digunakan merupakan seluruh elemen tekstual yang relevan dengan komedi gelap. Kemudian unit analisis datanya merupakan semua adegan yang memuat unsur naratif, setting, karakter, ikonografi, dan style mengenai genre komedi gelap. Terdapat 14 adegan terpilih untuk film *Tinggal Meninggal* dan 16 adegan untuk film *The Big 4* yang mengandung penanda sebagai komedi gelap.

Data dan teknik pengumpulan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan data primer dari menganalisis film secara berulang, studi teks film, menangkap tangkapan layer adegan, dan transkripsi dialog/aksi untuk penandaan elemen. Adapun melalui data sekunder dengan membaca studi literatur dari buku, jurnal, dan artikel terpercaya yang

memiliki relevansi dengan topik ataupun teori yang sedang diteliti. Tujuannya sebagai penguat konsep dan memperkaya interpretasi.

Teknik analisis data yang digunakan menggunakan teori Miles & Huberman yaitu melalui beberapa tahap. Tahap pertama reduksi data merupakan proses penyederhanaan, merangkum, memilah hal-hal penting yang berkaitan dengan tema dan pola yang sama. Tahap kedua dengan melakukan penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat, hubungan antar kategori, bagan untuk menampilkan data. Tahap terakhir adalah dengan menarik kesimpulan selama proses analisis dengan menghubungkan teori *Repertoire of Elements*. Kesimpulan dalam penelitian ini merupakan konstruksi genre komedi gelap film *Tinggal Meninggal* dan *The Big 4*.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Analisis Film Tinggal Meninggal

1. Naratif

Unsur naratif yang sudah dibedah alur cerita dalam film *Tinggal Meninggal* adalah Linear meskipun terdapat beberapa momen flashback diawal film dan bagian tengah film. Namun tujuannya merupakan sebagai penguat latar belakang karakter utama dalam cerita. Struktur utama cerita tetap menggunakan alur linear karena berjalan maju tanpa ada perpindahan waktu yang merubah cerita. Dengan membedah struktur cerita menggunakan tiga babak dapat disimpulkan bagaimana karakteristik komedi gelap dalam elemen naratif terbentuk melalui peristiwa kematian yang berfungsi sebagai penggerak jalannya cerita.

Pemahaman bagaimana kematian seharusnya menjadi ironi jika dijadikan kebohongan untuk mendapatkan perhatian. Kematian dijadikan alat media untuk terpenuhnya keinginan-keinginan yang ada dalam pikiran. Kebohongan-kebohongan yang dilakukan Gema akhirnya terkuak dan menghadirkan kekecewaan di hati teman-temannya. Memasuki babak akhir setelah Gema mengalami perubahan karakter dan menyesali perbuatannya, film justru menghadirkan ironi puncak dengan membuat kematian Gema terjadi secara nyata akibat kecelakaan. Kebohongan-kebohongan yang selama ini dilakukan Gema seperti penggambaran isyarat akan peristiwa masa depan yang akan menimpanya

2. Karakter

Gema diperankan oleh Omara Esteghlal pemeran asal Indonesia yang mulai dikenal sejak membintangi film "Dilan 1990". Dalam film *Tinggal Meninggal* ia memerankan tokoh utama yaitu Gema. Gema merupakan tokoh protagonis utama dalam film *Tinggal Meninggal*. Gema merupakan individu yang kesepian, canggung, dan selalu berusaha

mendapatkan perhatian dari lingkungan sekitarnya. Dalam film Gema sering diperlihatkan berbicara sendiri karena imajinasi dalam pikiran Gema diperlihatkan dengan pendekatan *breaking the fourth wall*. Kesepian adalah reaksi emosional yang terjadi ketika seseorang menyadari kehidupan sosialnya jauh dari harapan (Akbar& Abdullah, 2021)

Dalam jalannya cerita karakter akan mengalami perubahan seiring berjalannya waktu. Seperti karakter utama Gema yang berubah setelah menyadari bahwa tindakan manipulasi kebohongan justru menyakiti perasaan teman-temannya. Gema menyadari arti pentingnya ketulusan dalam pertemanan. Oleh karena itu, setelah penyelesaian konflik Gema bisa berdamai dengan keadaan dan tidak meminta lebih terhadap hubungan pertemanan. Adapun karakter Ayu yang merupakan Ibu Gema juga mengalami perubahan diakhir cerita karena memahami bahwa selama ini tindakannya membuat Gema merasa tersakiti dan kesepian. Ayu berusaha untuk hadir menemani dan menjadi Ibu untuk Gema.

3. Setting

Berdasarkan elemen setting yang sudah dianalisa dalam film Tinggal Meninggal terlihat bagaimana setiap tempat memiliki representasi dari kondisi, situasi, yang dirasakan oleh Gema. Setting tempat yang ditampilkan dalam film digambarkan dengan ruang privat dan ruang publik. Ruang privat dan ruang publik akan menggambarkan bagaimana kondisi yang sedang dirasakan karakter. Misalnya latar rumah yang tampak berbeda dari luar dengan kamar gema yang terdapat didalamnya. Tampak luar yang selalu tertutup karena Gema yang takut untuk membuka diri dan takut terhadap penolakan orang lain. Sedangkan dalam rumah Gema terlihat lebih hangat disaat teman-temannya datang berkunjung. Adapun dalam kamar Gema yang merupakan ruang intim bagi Gema, ranah privasi yang menjadi representasi akan pikiran yang ada dalam diri Gema.

Kemudian lokasi kantor yang menjadi panggung utama bagi Gema untuk mencari perhatian terhadap lingkungan sekitarnya. Sebelumnya kantor yang menggambarkan bagaimana karakter Gema terisolasi dari kehidupan sosialnya perlahan menunjukkan kedekatan dengan orang-orang sekitarnya. Seluruh ketegangan, kecemasan, terjadi dalam lokasi kantor karena Gema berusaha mempertahankan kebohongannya. Dalam film juga ditampilkan lokasi yang memiliki hubungan dengan komedi gelap. Lokasi rumah duka yang seharusnya menjadi situasi kedukaan dijadikan arena hiburan untuk menertawakan sesuatu yang dianggap tabu.

4. Ikonografi

Ikonografi yang ditampilkan menunjukkan bagaimana setiap simbol-simbol merepresentasi kepribadian suatu karakter. Misalnya ninja cat yang menjadi identik dan sangat dekat dengan Gema. Ninja cat yang merupakan karakter kartun favorite Gema hingga membentuk kepribadian anonim untuk Gema. Selanjutnya simbol kupu-kupu dalam perut Gema sebagai representasi bagaimana karakter Gema menginginkan kebebasan atas ruang isolasi kekosongan hatinya. Adapun simbol-simbol untuk menggambarkan kedukaan sering diperlihatkan dalam film. Simbol peti mati dan karangan bunga ditampilkan sebagai gambaran atas suasana duka yang penuh kesedihan.

5. Style

Berdasarkan elemen *style* yang dibentuk dalam film *Tinggal Meninggal* dapat disimpulkan Beberapa teknik atau ciri khas yang terdapat dalam film bisa dimaknai sebagai bentuk pesan yang ingin disampaikan. Teknik *breaking the fourth wall* misalnya dengan Penggunaan teknik tersebut film ini mengajak penonton ikut serta terhadap setiap reaksi dan perasaan Gema. Adapun elemen *scoring* musik yang membantu penyampaian pesan dalam film ini seperti Gema yang sedang kesepian dan sedih musik yang digunakan adalah musik sedih dengan alunan suara melodi piano yang mengiringi. Sedangkan saat Gema mengalami kepanikan diiringi suara tabuhan suara drum yang menggambarkan situasi mendebarkan penuh ketegangan.

Analisis Film *The Big 4*

1. Naratif

Berdasarkan elemen naratif yang digunakan untuk membedah film *The Big 4*. Dapat disimpulkan bahwa alur cerita yang digunakan dalam film *The Big 4* adalah linear meskipun terdapat beberapa momen flashback ditengah cerita. Namun penggunaan flashback disini sebagai penjelasan bagaimana asal muasal karakter *The Big 4* ditemukan. Adapun juga beberapa kali momen flashback dengan menampilkan tragedi kematian Petrus diawal cerita. Tujuannya sebagai pengingat akan perasaan yang masih belum ikhlas dengan kematian. Selain itu, flashback digunakan sebagai pengingat tragedi akan tujuan utama yang ingin mereka capai. Dengan beberapa momen flashback tersebut film *The Big 4* tetap dikategorikan sebagai alur linear karena struktur utama cerita yang berjalan maju. Tidak adanya lompatan garis waktu yang merubah alur cerita

Dengan membedah struktur tiga tahap yang ada dalam film *The Big 4* karakteristik komedi gelap terbentuk melalui pola normalisasi akan kekerasan, kriminalitas, dan kematian.

Peristiwa kematian Petrus justru menjadi sebuah ironi karena setiap karakter utamanya berniat untuk membalaskan dendam, dan menjadikan kematian sebagai sebuah pencapaian. Setiap pola kekerasan, kriminalitas, kematian, serta hal-hal negatif lainnya menjadi payung untuk sebuah hiburan. Setiap hal-hal negatif yang ditampilkan secara sengaja digunakan dengan penceritaan yang tepat dan alasan dibaliknya membuat setiap kekerasan dirasa etis karena berorientasi dengan aksi heroik.

2. Karakter

Berdasarkan pembedahan elemen karakter dari setiap tokoh yang ada dalam film *The Big 4*. Terdapat 3 karakter yang bisa dikategorikan yaitu protagonis, antagonis, dan karakter pendukung. Keempat tokoh kelompok *The Big 4* Topan, Jenggo, Alpha, Pelor dikategorikan sebagai karakter protagonis karena termasuk dalam pemeran utama yang menjadi judul film. Meskipun keempat karakter tersebut melakukan kriminalitas, namun digambarkan sebagai sosok anti-hero atau seorang pahlawan yang tidak menggunakan moralitas sebagai pedoman melainkan sebagai aksi balas dendam. Karakter protagonis lainnya adalah Dina yang merupakan seorang yang memiliki latar belakang polisi. Dina termasuk dalam karakter protagonis karena terhubung secara langsung dengan kelompok *The Big 4* dengan alasan yang sama. Sedangkan karakter antagonis ditampilkan oleh Antonio dan anak buahnya mereka berusaha menghalangi atau bahkan membuat konflik dengan karakter utama.

Dalam jalannya cerita karakter akan mengalami perubahan seiring berjalannya waktu. Perubahan karakter dialami oleh Dina dimana latar belakangnya sebagai seorang polisi membuat Dina harus berbuat tindakan kriminal sebagai alat balas dendam. Namun beberapa karakter ternyata cenderung statis dari awal hingga akhir film karena tidak membuat perubahan secara signifikan. Seperti Topan, Jenggo, Alpha, Pelor mereka masih menggunakan ideologi dan pemikiran yang sama. Karakter Antonio juga bersifat statis dan mengalami banyak perubahan karena sampai akhir film tidak adanya rasa penyesalan setelah semua perbuatan yang dia lakukan.

3. Setting

Berdasarkan elemen *setting* yang sudah dianalisa dalam film *The Big 4* terlihat bagaimana setiap lokasi menggambarkan latar belakang dari setiap karakternya. Misalnya lokasi Pulau Bersi yang merupakan tempat asal muasal kelompok *The Big 4* ditemukan oleh Petrus dan diangkat menjadi anaknya. Pulau Bersi akhirnya menjadi tempat untuk pulang setiap karakter utama *The Big* setelah kematian Petrus. Kemudian vila paranais yang dijadikan latar utama aksi pertarungan puncak kelompok *The Big 4* dengan kelompok

Antonio. Setiap tempat yang menjadi lokasi *setting* film *The Big* menggambarkan bahwa komedi gelap yang lahir bukan dari ruang tragedi melainkan ruang yang dianggap indah untuk sebuah kekerasan, kriminalitas, dan kematian.

4. Ikonografi

Berdasarkan elemen ikonografi yang ditampilkan dalam film *The Big 4* dapat disimpulkan bahwa setiap simbol memiliki hubungan identik dengan suatu karakter. Bahkan ketika karakter tersebut akan mengalami sesuatu yang buruk simbol akan dimunculkan sebagai bentuk gambaran mengenai firasat yang akan terjadi terhadap karakternya. Simbol identik lainnya juga diperlihatkan sebagai bentuk imajinasi suatu karakter. Bahkan karakter tersebut menggambarkan simbol ikonografi seperti sebuah pasangan yang harus dia sayangi. Adapun simbol lain yang diperlihatkan seperti potongan-potongan tubuh yang ditampilkan. Potongan-potongan tersebut membawa pesan bahwa kematian merupakan hal yang wajar dan tidak ada kengerian terhadap darah atau potongan tubuh. Hal tersebut sesuai dengan ciri khas komedi gelap karena ironi mengenai kematian justru tidak menimbulkan reaksi yang mengerikan

5. Style

Dapat disimpulkan elemen *style* yang terkandung dalam film *The Big 4* menggunakan ciri khas teknik kamera khas film aksi. Teknik kamera gabungan dengan movement kamera yang cepat khas film genre aksi. Penggunaan teknik close up sebagai detail ekspresi kekerasan atau rasa sakit sebagai tujuan humor khas film komedi. warna kuning sebagai gambaran lokasi yang berada ditengah hutan tropis. Penggunaan scoring musik yang menyenangkan sebagai gambaran film aksi heroik selalu diiringi dengan musik yang menyenangkan

Karakteristik Genre Komedi Dalam Film

Film *Tinggal Meninggal* dan *The Big 4* dapat dikategorikan sebagai genre komedi karena secara konseptual memenuhi karakteristik dasar komedi sebagai bentuk hiburan yang memanfaatkan ketidaksesuaian situasi, ironi, serta dinamika karakter untuk memunculkan tawa dan kepuasan emosional penonton. Sebagaimana dikemukakan oleh Bordwell dan Thompson (2019), genre merupakan kesepakatan antara pembuat film dan penonton yang membentuk ekspektasi tertentu. Dalam konteks ini, *Tinggal Meninggal* dan *The Big 4* membangun ekspektasi komedi melalui penyajian narasi yang mengandung elemen absurditas, dialog, dan kekonyolan meskipun berangkat dari tema yang serius seperti kematian, kengerian, dan hal-hal negatif. Mengkaji bagaimana teks genre komedi

diperlihatkan dalam film dengan mengidentifikasi, membedah, elemen-elemen pembentuk suatu genre.

Tabel 1 Identifikasi Karakteristik Genre Komedi & Genre Komedi Gelap

Genre	Naratif	Karakter	Setting	Ikonografi	Style
Komedi	Struktur yang digunakan adalah pola linear	Karakter utama biasanya memiliki sifat dan tindakan yang lucu dengan tujuan menghibur	Tempat terbuka atau umum dengan banyak saksi mata sebagai tujuan humor	Simbol-simbol yang digunakan biasanya efek suara lucu untuk menambah kesan humor.	Teknik kamera yang digunakan biasanya medium shot atau close up untuk memperlihatkan ekspresi lucu .
Komedi Gelap	Alur cerita dengan menggunakan struktur pola linear	Karakter utama memiliki kekurangan yang relatable ataupun karakter penjahat yang bertingkah konyol untuk sebuah hiburan.	Ruang privat dan ruang terbuka untuk menunjukkan penggambaran karakter yang berbeda.	Simbol-simbol yang digunakan merupakan simbol kematian, kedukaan, anggota tubuh	Teknik kamera yang digunakan menggunakan medium close up dan eye level sebagai gambaran interaksi dan ekspresi sebuah komedi

Berdasarkan Tabel 1, kelima elemen dalam teori *Repertoire of Elements* (Lacey, 2000) menunjukkan bahwa genre komedi secara umum membangun humor melalui karakter, setting, dan ikonografi yang berorientasi pada hiburan ringan tanpa konsekuensi serius, sebagaimana juga ditemukan (Chaniago, 2017). Pada film-film bergenre komedi di Indonesia secara luas. Sementara itu, genre komedi gelap memanfaatkan kelima elemen yang sama namun diarahkan pada tema-tema tabu seperti kematian, kedukaan, dan kekerasan sebagai sumber humor. Black humor merupakan sarana pemberontakan terhadap dunia yang penuh ancaman dan sebuah metode untuk melemahkan nilai-nilai yang berlaku melalui tawa (Breton, 1997). Perbedaan orientasi elemen genre inilah yang menjadi dasar analisis lebih lanjut mengenai karakteristik genre komedi gelap pada film *Tinggal Meninggal* dan *The Big 4* berikut ini.

Karakteristik Genre Komedi Gelap Dalam Film

Film *Tinggal Meninggal* dan *The Big 4* dapat dikategorikan sebagai komedi gelap (*dark comedy*) karena secara konseptual memanfaatkan tema - tema tabu, terutama kematian dan kesepian sebagai sumber humor yang bersifat ironis dan satir. Sebagaimana dijelaskan oleh Ediarso dan Mulyono (2021), komedi gelap menghadirkan humor yang berangkat dari hal - hal yang secara moral dianggap serius atau sensitif, seperti kematian dan penderitaan. Dalam film ini, kematian ayah tokoh utama, Gema tidak semata ditampilkan sebagai

peristiwa duka, melainkan menjadi titik balik yang justru menghadirkan perhatian sosial yang selama ini tidak ia peroleh. Situasi ini menciptakan ironi, dimana tragedi personal justru menjadi “sumber kebahagiaan” yang problematis. Konstruksi humor yang ditampilkan dalam kedua film sesuai dengan teori mengenai komedi Gelap. Komedi gelap menciptakan humor melalui sesuatu yang dianggap tidak lazim untuk menjadi lelucon seperti kematian, pembunuhan, dan kriminalitas. Black humor terjadi ketika orang sakit atau didera kemalangan tampak acuh atau bahkan terhibur oleh kemalangannya sendiri (Conrad, 2003). Landasan komedi gelap yang dibangun dari ketegangan antara peristiwa serius dengan respons tokoh yang tidak proporsional terhadapnya, sehingga tragedi kematian dapat berfungsi ganda sebagai sumber duka sekaligus sumber tawa. Tema kematian yang dijadikan pijakan komedi dalam film ini juga menegaskan bagaimana kematian, seni, dan fantasi dapat saling berkelindan dalam tragis komedi maupun komedi gelap.

Film *The Big 4* dapat dikategorikan ke dalam genre komedi gelap (*dark comedy*) karena menghadirkan humor yang bersumber dari tema - tema tabu seperti pembunuhan, kekerasan, dan kriminalitas yang secara konvensional dianggap serius dan tidak layak dijadikan bahan hiburan. Komedi gelap merupakan bentuk humor yang memanfaatkan sisi gelap realitas sebagai sumber kelucuan (Ediarso & Mulyono, 2021). Dalam konteks film *The Big 4*, aktivitas pembunuh bayaran yang dilakukan oleh kelompok “*The Big 4*” tidak semata ditampilkan sebagai tindakan kriminal yang menegangkan, tetapi juga dikemas dengan dialog ringan, situasi absurd, serta interaksi antar tokoh yang mengundang tawa. Pengemasan kekerasan dan kriminalitas menjadi bahan humor ini merepresentasikan apa yang disebut Breton (1997) sebagai bentuk pemberontakan terhadap nilai-nilai sosial yang melemahkan keseriusan sebuah ancaman melalui tawa.

Dari elemen naratif peneliti menemukan bahwa genre komedi gelap adalah menceritakan gambaran bagaimana karakter utama yang menderita mendapatkan kebahagiaan sesaat. Justru narasi komedi gelap biasanya menghadirkan plot twist untuk mengubah ekspektasi penonton mengenai akhir cerita yang menyenangkan. Di akhir cerita narasi yang dibuat berubah untuk tujuan hiburan khas komedi gelap adalah dengan merubah relita menjadi sesuatu lebih menderita. Pola naratif tersebut menegaskan pandangan McGhee (1983) bahwa komedi gelap kerap dibangun dari perspektif sinis terhadap topik tabu seperti kematian atau penderitaan tokoh, sehingga penderitaan yang seharusnya dihindari justru dijadikan titik puncak humor dan ironi dalam cerita.

Dalam kategorisasi karakter yang ditemukan oleh peneliti karakter utama film *Tinggal Meninggal* karakter utama ditampilkan dengan kesedihan, keprihatinan. namun berbeda dengan film *The Big 4* karakter utama yang merupakan penjahat yang seharusnya ditakuti justru menampilkan kekonyolan. Pembunuhan yang seharusnya menjadi hal yang seram justru digambarkan sebagai pencapaian karena beralaskan balas dendam. Penggambaran karakter yang seharusnya menakutkan namun justru tampil konyol ini sesuai dengan konsep Connard (2005), di mana genre komedi gelap secara khas membalik ekspektasi moral penonton terhadap suatu karakter sebagai strategi utama menciptakan efek humor.

Pada komedi gelap ikonografi yang peneliti temukan dalam film ini merupakan simbol kematian. Dalam film simbol kematian digambarkan bukan sebagai hal yang menakutkan namun dianggap sebagai hal yang wajar. Bahkan kematian dijadikan hiburan untuk coping mechanism atas kedukaan, manusia sudah bisa menerima keadaan apabila hal yang membuatnya sedih bisa dijadikan bahan bercanda karena sudah berdamai. Fungsi simbol kematian sebagai media penerimaan dan pelipur duka ini memperkuat pemahaman Breton (1997) mengenai black humor sebagai metode melemahkan beban emosional atas nilai-nilai sosial yang dianggap serius melalui tawa, sekaligus menjadi bentuk kritik sosial atas cara masyarakat memaknai kedukaan.

Pada kategorisasi *setting* peneliti melihat adanya pemisahan dua ruang yang berbeda yaitu dalam film *Tinggal Meninggal* terdapat ruang publik dan ruang privat yang identik dengan tokoh utama film. Perbedaan ruang tersebut sejalan dengan pembentukan karakter yang ingin ditampilkan, seperti ruang publik yang terlihat dari luar ditampilkan secara tertutup sama seperti karakter yang tertutup dan takut akan penolakan orang lain. Ruang privat digambarkan dengan karakter yang lebih berani menjadi diri sendiri, seolah-olah berada dalam ruang nyamanya. Sedangkan dalam film *The Big 4* *setting* digambarkan ruang publik sebagai latar tempat terjadinya konflik, dimana seharusnya kekerasan, kriminalitas, kematian, atau hal-hal yang berbau negatif dianggap wajar dan etis untuk dilakukan oleh karakter sebagai bentuk heroik.

Pada kategorisasi *style* peneliti menemukan dua gambaran yang berbeda dari film *Tinggal Meninggal* dan *The Big 4*. Dalam film *Tinggal Meninggal* pembuat film sering menggunakan pengambilan gambar secara eye level tujuannya sebagai bentuk shot yang ingin menampilkan komunikasi secara mendalam antara tokoh utama dengan penonton. Seolah-olah tokoh utama ingin penonton memahami bagaimana perasaan atau keadaan yang

sedang dirasakan oleh tokoh. Sementara itu dalam film *The Big 4* peneliti menemukan adanya penggunaan teknik shot cut to cut, jump to, movement kamera yang cepat karena menampilkan laga penuh aksi.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis setiap elemen dalam film secara mendalam oleh peneliti terhadap film *Tinggal Meninggal* (2025) dan film *The Big 4* (2022). Mengenai karakteristik genre komedi gelap yang ada dalam kedua film tersebut dapat disimpulkan bahwa secara naratif, karakter, setting, ikonografi, style film *Tinggal Meninggal* dan *The Big 4* memiliki setiap penanda-penanda komedi gelap dalam film. Dari penggunaan teori genre *Repertoire of Elements* sebagai metode untuk menganalisa genre ditemukan bahwa karakteristik komedi gelap terkandung di dalam kedua film tersebut. Namun jika dilihat dengan menggunakan formula atau struktur genre keduanya memiliki perbedaan.

Penelitian ini tidak menggunakan kedua film sebagai alat perbandingan, justru menggunakan kedua film untuk melihat bagaimana struktur genre komedi gelap bisa diciptakan. Dalam film *Tinggal Meninggal* komedi gelap yang hadir cenderung memiliki hubungan dengan genre drama, dimana karakter utama menjadikan konflik batin sebagai sebuah drama yang menggunakan kedukaan untuk mencari simpati. Sedangkan dalam film *The Big 4* komedi gelap yang hadir cenderung memiliki hubungan dengan genre aksi, dimana jalan cerita heroik yang membuat karakternya mengalami konflik dan komedi gelap hadir atas reaksi yang timbul akibat konflik tersebut

Daftar Pustaka

- Akbari, A., Noortyani, R., & Rafiek, M. (2024). Kajian pragmatik terhadap kritik sosial melalui humor dark jokes Tretan Coki pada akun “TikTok” Komedi. Gelapp (pragmatic study of social criticism through humor dark jokes Tretan Coki on the Komedi. Gelapp “TikTok” account). *Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya (JBSP)*, 14(2), 224-240.
- Anjelia, A. (2025). *Analisis Genre Film Horor Komedi Pada Film Sekawan Limo* (Doctoral dissertation, UPN Veteran Jawa Timur).
- Asri, R. (2020). Membaca film sebagai sebuah teks: analisis isi film “nanti kita cerita tentang hari ini (nkcthi)”. *Jurnal Al Azhar indonesia seri ilmu sosial*, 1(2), 74-86.
- Belaid, M. A., & Sari, I. H. (2025). Between Laughter and Lament: Exploring Death, Art, and Fantasy in Tragicomedy and Dark Comedy. *AKRA Kültür Sanat ve Edebiyat Dergisi*, 13(37), 161-184.
- Breton, A. (2001). Anthology of black humor.
- Briandana, R., & Dwityas, N. A. (2015). Dinamika Film Komedi Indonesia Berdasarkan Unsur Naratif (Periode 1951-2013). *JURNAL SIMBOLIKA Research and Learning in Communication Study*, 1(2).
- Br Tarigan, H. M., & Tutiasri, R. P. (2025). Humor dalam Horor: Analisis genre pada film *hello ghost* dan *Kang Mak from Pee Mak*. *Jurnal Komunikasi Universitas Garut: Hasil Pemikiran dan Penelitian*, 11(2), 531-548.

- Chaniago, R. H. (2017). Analisis Perkembangan Film Komedi Indonesia. *Journal of Communication (Nyimak)*, 1(2), 189-195.
- Connard, S. (2005). *The comedic base of black comedy: an analysis of black comedy as a unique contemporary film genre* (Doctoral dissertation, UNSW Sydney).
- Devita, F. (2013). *"Wreck IT Ralph": Studi Genre Pada Film Disney Animation Studios* (Doctoral dissertation, Petra Christian University).
- Dwiastuty, R. R. (2022). *Analisis Genre Horror pada Film Hereditary*.
- Ediarso, H., & Mulyono, M. (2021). Resolusi Keganjilan Hubungan Antarklausa Dalam Humor Gelap Berjenis Kalimat Majemuk: Kajian Sintaksis dan Humor. *Jurnal Sapala*, 8(01).
- George, M. W. (2008). The elements of library research: What every student needs to know.
- Kurnia Pardamaian, B. A. G. U. S. (2022). *Analisis Genre Film Warkop Dki Reborn (Studi Genre Film Komedi Dalam Film Warkop Dki Reborn: Jangkrik Boss! Part 1 & Warkop Dki Reborn: Jangkrik Boss! Part 2 Karya Anggy Umbara)* (Doctoral dissertation, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur).
- Huberman. *Journal of Management, Accounting, and Administration*, 1(2), 77-84.
- McGhee, P. E. (1971). Development of the humor response: A review of the literature. *Psychological Bulletin*, 76(5), 328.
- Pramana, F. R. A., & Rahmawati, A. (2025). Genre Analysis of Body Horror in Contemporary Hollywood Films (The Substance, Bodies Bodies Bodies, and It's What's Inside). *International Journal of Social, Economic, and Business*, 2(1), 114-124.
- Sinding, M. (2002). Narrative and Genre: Key Concepts in Media Studies.
- Pratista, H. (2008). *Memahami film*. Homerian Pustaka.
- Pratista, H. (2017). *Memahami Film-Edisi 2*. Montase press.