

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Wacana

Douglas (dalam Mulyana, 2005: 4) menyatakan bahwa wacana merupakan suatu perkataan atau tuturan. Pandangan Douglas tersebut masih terlampau sempit untuk memaknai hakikat dari wacana. Wacana tidak terbatas pada tuturan atau perkataan, tulisan juga dapat dikatakan sebagai suatu wacana.

Tuturan atau tulisan yang dimaksud adalah tuturan atau tulisan yang unsur-unsur maknanya saling berkaitan atau berhubungan. Selain adanya keterkaitan makna, wacana juga berkaitan dengan hal yang melingkupi tuturan tersebut. Roger Fowler (dalam Eriyanto, 2009: 2) menyatakan bahwa wacana adalah komunikasi lisan atau tulisan yang dilihat dari sudut pandang kepercayaan, nilai, dan kategori yang masuk didalamnya (pandangan dunia dan pengalaman).

Wacana merupakan cara tertentu untuk membicarakan dan memahami dunia (Jorgensen, 2010: 2). Hal ini dikarenakan dalam menciptakan suatu wacana konteks sangat berperan, konteks tersebut menggambarkan kondisi, pengalaman dan pemikiran suatu individu yang merefleksikan akan realitas yang sedang terjadi.

Analisis wacana merupakan analisis atas pemakaian bahasa. Wacana dianalisis guna meneliti untuk apa bahasa digunakan (Brown, 1996: 1). Analisis wacana lebih mengarah pada analisis suatu penggunaan bahasa dengan memperhatikan konteks yang melingkupinya.

Halliday berpendapat bahwa dalam menganalisis wacana atau teks, sebuah konteks tidak boleh dilupakan. Pada dasarnya wacana merupakan perpaduan antara teks dan konteks. Malinowski (dalam Halliday, 1994: 8) berpendapat bahwa dalam menganalisis suatu fenomena kebahasaan ada yang perlu diulas selain lingkungan teks, yaitu latar belakang kebudayaan dan latar belakang situasi yang melingkupi suatu fenomena kebahasaan. Hal tersebut memunculkan istilah konteks situasi dan konteks budaya.

1. Konteks situasi

Konsep konteks situasi yang diutarakan oleh Halliday merupakan gabungan pendapat dari Malinowski, Firth, dan Dell Hymes. Halliday (Halliday, 1994:16) berpendapat bahwa konteks situasi digunakan untuk menafsirkan konteks sosial teks. Konteks situasi diidentifikasi dengan memfokuskan pada 3 komponen berikut, yaitu medan wacana (*field of discourse*), pelibat wacana (*tenor of discourse*), dan sarana wacana (*mode of discourse*) (Halliday, 1994: 16). Medan wacana merujuk pada konten atau apa yang sedang didiskusikan oleh penutur dan lawan tutur. Pelibat wacana yang dimaksud merupakan pelaku yang terlibat dalam komunikasi (sifat, kedudukan, dan perannya). Sarana wacana yaitu peran bahasa dalam komunikasi, misalnya organisasi simbolik teks, kedudukan yang dimilikinya, dan fungsinya dalam konteks, termasuk salurannya (lisan atau tulis), dan juga mode retoriknya.

2. Konteks budaya

Halliday (1994: 63) berpendapat bahwa konteks situasi masih kurang luas, konteks situasi hanya menjangkau lingkungan yang langsung sementara masih ada

latar belakang yang lebih luas lagi yang harus diacu dalam menafsirkan teks yaitu konteks budaya. Ketiga aspek dalam konteks situasi dipengaruhi oleh konteks budaya. Sehingga konteks situasi dan budaya saling melengkapi satu sama lain menjadi satu paket yang utuh.

B. Humor

Humor merupakan sesuatu yang lucu (Raskin, 1984:1). Attarado (1994: 4) menambahkan bahwa humor mencakup keseluruhan kategori meliputi peristiwa atau objek yang memunculkan tawa, menghibur, dan lucu. Kelucuan menjadi aspek inti dalam humor. Sesuatu dapat dikatakan sebagai humor jika terdapat kelucuan. Kelucuan yang dimaksud dapat muncul pada situasi lucu, cerita lucu, tuturan lucu, dan hal-hal yang dianggap lucu oleh orang yang melihat atau mendengarnya. Kelucuan tersebut ditandai dengan tawa (Raskin, 1984:1). Humor identik dengan tawa atau senyum. Situasi lucu, atau cerita lucu dapat menimbulkan seseorang tertawa atau senyum. Hal ini menandakan bahwa situasi atau cerita tersebut mengandung humor.

Terdapat tiga aspek yang harus diperhatikan dalam humor, yaitu stimulus humor berupa verbal atau non-verbal; aktivitas kognitif dan intelektual sebagai alat persepsi dan evaluasi; dan respon terhadap humor (Wijana, 2003:37). Individu memberi stimulus berupa humor baik secara verbal maupun nonverbal. Kemudian humor tersebut dipahami oleh lawan tutur dengan mengasumsikan humor tersebut. Setelah diasumsi, lawan tutur merespon humor dengan beragam cara.

Humor menimbulkan reaksi yang berbeda tiap individu. Hal ini disebabkan oleh perbedaan tingkat kemampuan seseorang memahami dan menikmati humor (Raskin, 1984: 2). Perbedaan tersebut berkaitan dengan proses persepsi dan evaluasi yang berkaitan dengan aspek kognitif dan intelektual tiap individu. Reaksi terhadap humor merupakan bagian dari suatu tindakan, kemampuan dan pemahaman yang berhubungan dengan segi sosial dan psikologis individu (Raskin, 1984: 2).

1. Karakteristik Humor

Humor memiliki beberapa karakteristik yang membedakannya dengan non-humor. Mc. Ghee (dalam Suharijadi, 2016: 23-24) mengungkap suatu hal dapat dikatakan sebagai humor jika menyimpang (*absurd*), aneh (*incongruous*), konyol (*ridiculous*), menggelikan (*ludicrous*), lucu (*funny*), menyenangkan (*amusing*), bersifat suka cita (*mirthful*). Menyimpang yang dimaksud adalah suatu peristiwa atau pernyataan yang tidak logis atau tidak konsisten dengan apa yang diketahui atau dianggap benar. Aneh merupakan salah satu karakteristik humor yang berupa gagasan tentang sesuatu yang lumrah dan ganjil mengacu pada hubungan antara komponen-komponen dari sebuah objek, peristiwa, ide, harapan sosial, dan sebagainya. Ketika susunan unsur-unsur pokok dari suatu peristiwa tidak sesuai dengan pola normal atau yang diharapkan, maka peristiwa tersebut dianggap aneh. Karakteristik selanjutnya yaitu konyol (*ridiculous*) yang mengacu pada peristiwa menggelikan dan tidak untuk dianggap serius. Menggelikan (*ludicrous*) adalah konsep tingkat tinggi, mengacu pada setiap peristiwa yang menghasilkan tawa karena keganjilan, absurditas, berlebihan, atau kekonyolan. Lucu merupakan

hasil dari mengamati sesuatu yang aneh, ganjil, absurd, dan sebagainya. Kata ini digunakan lebih dari kata-kata yang lain yang berarti "lucu"; Menyenangkan yang dimaksud yaitu penempatan perhatian seseorang dengan cara yang menyenangkan dan menghibur adalah inti dari hiburan. Karakteristik terakhir yaitu humor bersifat suka cita yang merujuk pada munculnya perasaan riang ketika melihat atau mendengar suatu humor.

2. Teori humor

Humor memiliki tiga teori utama yang mengarah pada sebab terjadinya suatu humor dilihat dari prespektif kognitif, sosial, dan psikoanalitikal (Attarado, 1994: 74). Mindess (dalam Raskin, 1984: 7) mengungkapkan bahwa humor sebagai suatu kerangka pikiran, cara mempresepsi dan menjalani kehidupan; dan merupakan sebuah pandangan dengan sudut pandang yang khas dengan kekuatan terapeutik yang hebat. Humor sebagai suatu kerangka berfikir melibatkan beberapa aspek kognitif, sosial dan psikologis. Mekanisme tersebut terlihat dari teori-teori tentang humor. Teori tersebut adalah *incongruity theory*, *the hostility / superiority theory*, dan *release theory*.

a. *Incongruity Theory*

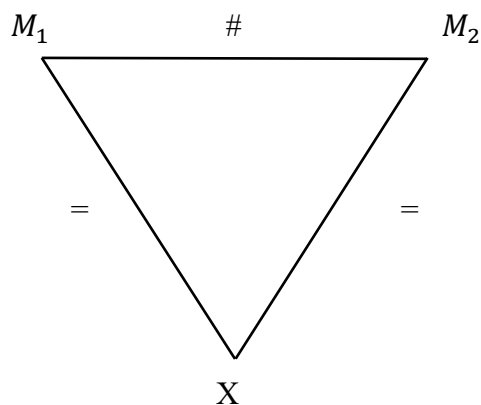
Teori ini mengarah pada humor yang dilihat melalui prespektif kognitifnya. Shopenhauer (dalam Attarado, 1994: 48) berpendapat bahwa penyebab tawa dalam setiap kasus hanyalah persepsi tiba-tiba dari ketidaksesuaian antara konsep dan objek nyata yang telah dipikirkan melalui beberapa hubungan, dan tawa itu sendiri hanyalah ekspresi keganjilan ini. Maksud dari pendapat Shopenhauer tersebut adalah penyebab tertawa adalah kesadaran seseorang akan adanya sesuatu yang

tidak sesuai antara konsep dengan objek nyata. Pendapat tersebut menunjukkan bahwa humor merupakan suatu fenomena ketidaksejajaran yang menjadi sebab munculnya tawa. Wijana (2003: 21) mengemukakan bahwa humor secara tidak kongruen menyatukan dua makna atau penafsiran yang berbeda ke dalam suatu objek kompleks.

Kesadaran akan ketidaksejajaran tersebut berkaitan dengan aspek kognitif masing-masing individu. Hal ini memicu munculnya beragam respon lawan tutur. Ada individu yang memahami ketidaksejajaran tersebut sebagai suatu hal yang lucu, ada juga yang tidak memahaminya.

Ketidaksejajaran tersebut menyebabkan terjadinya keambiguitasan yang disebabkan karena situasi-situasi yang bertentangan. Wijana menggambarkan konsep ambiguitas dalam humor seperti berikut:

Skema 1. Konsep Keambiguitasan Humor
(Wijana, 2003: 25)



Humor dilambangkan dengan X , sementara M_1 dan M_2 merupakan situasi-situasi yang ditimbulkan. Kelucuan wacana humor dibentuk dari hubungan antara M_1 dan M_2 yang bersifat disjungtif (Wijana, 2003; 25). Disjungtif merupakan dua hal yang bersifat kontras atau berlawanan. M_1 dan M_2 dalam humor berfungsi sebagai

alternatif yang berbeda atau bertentangan satu sama lain yang dalam skema tersebut dilambangkan dengan tanda # (Wijana, 2003: 25). Skema tersebut menunjukkan bahwa humor merupakan dua persepsi yang memiliki acuan berbeda dipadukan menjadi satu untuk membentuk suatu konsep yang lucu.

b. *The hostility/ Superiority Theory*

Berbeda dengan *incongruity* yang menekankan pada aspek kognitif, teori *hostility* mengarah pada humor dengan perspektif sosial. Thomas Hobbes (via Attarado, 1994: 49) berpendapat bahwa tawa disebabkan oleh rasa superioritas terhadap beberapa objek. Hal tersebut mengindikasikan bahwa teori ini mengarahkan bahwa akibat dari humor adalah dengan menertawakan orang lain. Hobbes menggunakan istilah *sudden glory* dalam teori ini (Attarado, 1994: 49). 'Sudden glory' merujuk pada proses adaptasi, ketika seseorang mampu melakukan adaptasi dan menempatkan rasa senang ketika beradaptasi dalam sebuah masyarakat, dan bukan menjadi orang yang konyol (*ridicule*). Humor superioritas membantu untuk menghindari dari agresi, dan anggapan ketidak-sopanan agar diterima dalam sebuah kelompok masyarakat. Humor dalam mengekspresikan superioritas merupakan sebuah mekanisme kontrol atau bentuk resistensi.

c. *Release Theory*

Release theory mengasumsikan bahwa humor berupa kegiatan untuk melepaskan ketegangan, energi psikis, atau humor melepaskan satu dari hambatan, konvensi dan hukum (Attardao, 1994: 50). Humor digunakan untuk melepaskan seseorang dari keadaan telis (*telic state*) ke keadaan paratelis (*paratelic state*), atau keadaan yang penuh tekanan ke keadaan yang lepas dari tekanan (Wijana, 2003:

23). Seseorang dapat mencapai pada titik paratelik jika seseorang mampu memahami kaidah kognitif ketidaksejajaran atau pertentangan yang terkandung dalam humor (Wijana, 2003: 23). Kaidah kognitif yang dimaksud yaitu kemampuan seseorang dalam memahami ketidaksejajaran dalam humor sebagai suatu kelucuan. Skema ketidaksejajaran telah dijelaskan pada skema 1.

Freud menjelaskan bahwa, *release humor* memiliki dua sifat. Sifat pertama yaitu menyembuhkan, dengan membiarkan ketegangan dan energi untuk dilepaskan. Kedua, humor merupakan bentuk penyamaran dari perlawanan, dan bentuk resistensi terhadap sebuah persetujuan. Lelucon kemudian menjadi sebuah representasi pembangkangan terhadap penguasa, dan pembebasan dari sebuah tekanan.

Raskin (1984: 40) mengemukakan garis besar teori *incongruity*, *superiority*, dan *release humor* yaitu pada *incongruity* fokus teori membahas tentang rangsangan yang memicu munculnya humor; pada *superiority* teori berfokus pada karakteristik hubungan dan sikap antara penutur dan lawan tutur; dan pada *release humor* lebih memfokuskan pada lawan tutur dari segi mental dan psikologisnya. Secara sederhana, teori *incongruity* mengarah pada humor muncul karena terjadinya penyimpangan anggapan. Humor yang muncul menurut teori *superiority* terjadi karena adanya ‘korban’ kelucuan. Teori *release* lebih mengarah pada munculnya humor dipengaruhi oleh perasaan dan kondisi psikologis dari lawan tutur.

C. Humor Verbal

Humor dapat dibedakan menjadi humor verbal dan non-verbal. Humor verbal merupakan semua jenis teks atau tuturan yang memiliki kapasitas untuk menimbulkan efek humor, sementara humor non-verbal lebih mengarah pada situasi humor (Raskin, 1984: 45). Humor dalam penelitian linguistik lebih difokuskan pada humor verbal. Hal tersebut karena humor verbal lebih memfokuskan pada tindakan verbal sesuai dengan ranah kajian linguistik. Meskipun demikian, humor non-verbal dapat digunakan sebagai konteks pendukung terbentuknya tuturan atau teks humor dalam penelitian linguistik. Humor non-verbal yang dimaksud dapat berupa gerakan salah satu anggota tubuh, gesture, mimik muka, dan lain-lain.

Terdapat tiga prinsip dalam humor verbal. Prinsip tersebut adalah memasukkan sebuah gagasan absurd dalam satuan lingual, menaruh ekspresi figuratif secara literar, dan mengubah ekspresi natural ideal ke arah lain. Inti dari ketiga prinsip tersebut adalah humor verbal didukung oleh satuan lingual dengan cara menyimpangkannya dengan berbagai cara sehingga mendatangkan respon tawa oleh lawan tutur.

Humor verbal memiliki karakteristik tertentu. Karakteristik ini disimpulkan dari beberapa literatur penelitian tentang humor verbal. Karakteristik yang dimaksud sebagai berikut:

1. Humor muncul dari tuturan yang tidak koheren;
2. Ketidakbonafitan terjadi karena kondisi yang tidak sejajar dan saling bertentangan pada tuturan yang diproduksi dengan maksud dari si penutur;

3. Dapat terjadi secara spontan maupun terstruktur;
4. Tuturan memiliki aspek kelucuan;
5. Menyebabkan reaksi tawa bagi seseorang yang memahaminya;
6. Penciptaan dan pemahamannya terikat pada konteks;
7. Terjadi penyimpangan prinsip pragmatik dalam penciptaannya.

Sumber: Raskin, 1994; Attarado, 1994; Wijana, 2003; Holmes, 2006; Bell, 2009; Dynel, 2009; Ortega, 2013; Xu, 2014; Dynel, 2017.

D. *Canned Jokes* dan *Conversational Humor*

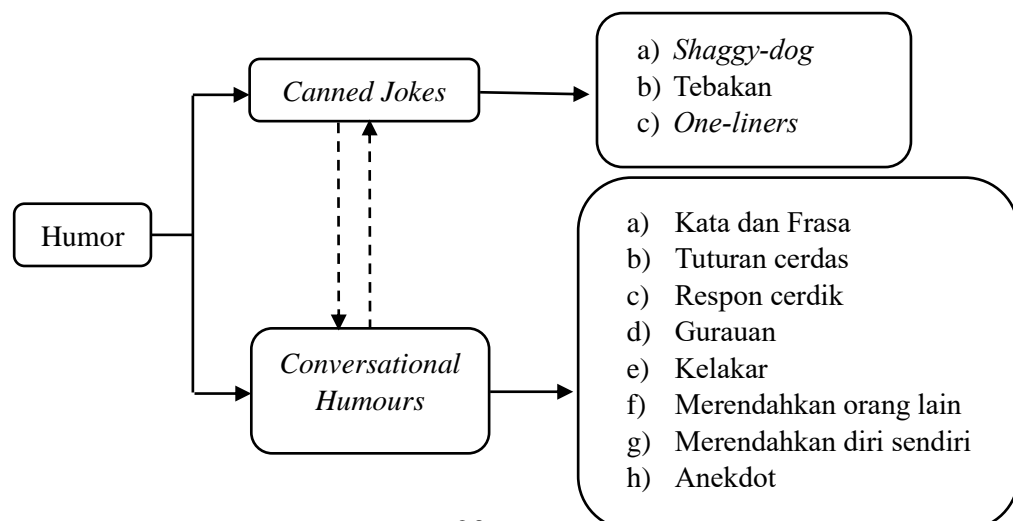
Humor verbal memiliki berbagai macam jenis humor. Attarado (1994:295) membagi dua jenis humor verbal berdasarkan keterikatan konteks dalam penciptaannya, yaitu *Canned Jokes* dan *Conversational jokes*. *Canned jokes* tidak memperhatikan kontekstualitas sehingga peran konteks tidak difokuskan, sementara *conversational jokes* sangat dipengaruhi oleh konteks. Namun terdapat kasus *canned jokes* diproduksi ulang atau digunakan kembali pada suatu situasi tutur sehingga konteks situasi mempengaruhi *canned jokes* tersebut. Jika yang terjadi demikian, maka *canned jokes* berubah menjadi *situational jokes* atau *conversational jokes*. Namun konteks yang digunakan *canned jokes* adalah konteks *secondary* sementara konteks dalam *conversational jokes* adalah konteks original (Attarado, 1994: 297). *Canned jokes* dan *conversational jokes* tidak dapat dibedakan secara jelas. Attarado berpendapat bahwa kedua jenis teks ini memiliki struktur yang hampir mirip, *canned jokes* dapat digunakan kembali dan disesuaikan dengan situasi sehingga menjadi hampir tidak dapat dibedakan dari *conversational*

jokes, sementara *conversational* dapat digunakan kembali di luar pengaturan awal (Attardo, 1994: 299).

Conversational jokes memiliki beberapa panggilan lain, yaitu *situational jokes* dan *conversational humor*. Dynel (2009) berpendapat tentang penggunaan istilah *conversational humor* dibandingkan *conversational jokes* dikarenakan tuturan humor merupakan humor interaksional yang berbeda dengan *jokes*. Perbedaan tersebut karena sifat kespontanan dalam *conversational humor*, sementara *jokes* mengarah pada lelucon yang sudah disiapkan atau dirancang sebelumnya. Penggantian istilah *jokes* ke humor pada *conversational jokes* menjadi *conversational humor* juga karena untuk mempermudah merangkul unit-unit seperti kata-kata lucu atau *witticism*, yang tidak menyerupai *jokes* secara formal dan sering tidak dapat sepenuhnya digolongkan dalam mode lucu mengingat memiliki kontribusi secara semantik dalam pembicaraan.

Penelitian ini lebih menggunakan istilah yang dicetuskan oleh Dynel (2009), yaitu *canned jokes (jokes)* dan *conversational humor* (tuturan humor). Hal ini digunakan untuk memperjelas batasan antara kedua jenis humor verbal tersebut.

Skema 2. *Canned Jokes dan Conversational Humor*



1. *Canned Jokes (jokes)*

Canned jokes adalah humor verbal yang sudah pernah dituturkan oleh orang lain, atau yang terdapat dalam buku koleksi humor (Attarado, 1994: 295). Attarado (2001: 61) menambahkan bahwa *canned joke* merupakan jenis humor verbal berbentuk cerita yang dituturkan oleh seorang narator. Humor tersebut sebelumnya telah direncanakan dan dibuat. Dynel (2009) menyatakan bahwa *canned jokes* lebih mengarah pada pengertian *jokes* atau lelucon karena diciptakan sengaja untuk melucu. Dapat dikatakan bahwa *canned jokes* adalah jenis humor verbal yang telah direncanakan atau dituliskan dan dipresentasikan secara lisan serta kumpulan *jokes* yang dikumpulkan dalam bentuk buku.

Jenis *jokes* ini tidak bergantung pada faktor kontekstual. Fry (via Attarado, 1994: 295) berpendapat bahwa *canned jokes* mengandung sedikit hubungan dengan interaksi yang sedang berlangsung. Oleh karena itu konteks tuturan tidak terlalu diperhatikan dalam *canned jokes*. Pengaplikasian *canned jokes* biasanya dapat ditemui pada rutinitas *stand up*, kontes penceritaan humor, dan percakapan humor (Attarado, 2001: 62).

Jenis humor verbal ini memiliki dua elemen. Hocket dan Shrezer (Dynel, 2009) mengungkapkan bahwa *jokes* memiliki elemen *build up/ set up* dan *punchline*. *Build up/ Set up* merupakan bagian pendahuluan yang mengemukakan orientasi ke *punchline*. Bagian ini merupakan bagian yang membangun atau mengantar pembicaraan pada kelucuan. *Punchline* merupakan klimaks dari tuturan yang menimbulkan kelucuan. Jadi dapat disimpulkan bahwa bagian humor terdiri

dari pendahuluan yang mengantarkan penutur dan lawan tutur ke klimaks kelucuan yang diutarakan sebagai *punchline*.

Canned jokes memiliki beberapa tipe yang membedakannya dengan tuturan humor pada *conversational jokes*. Marta Dynel (2009) mengklasifikasikan *canned jokes* menjadi tiga tipe yaitu *shaggy-dog stories*, *riddle*, dan *one-liners*.

a. *Shaggy-dog stories*

Tipe *canned jokes* yang pertama adalah *shaggy-dog stories*. Tipe ini merupakan tipe *canned jokes* yang berupa cerita panjang tanpa adanya *punchline* atau klimaks kelucuan (Chiaro via Dynel, 2009). Biasanya tipe ini ada di cerita-cerita lucu. Pada teks cerita, kelucuan dapat ditemukan pada keseluruhan cerita. Cerita lucu tidak memiliki *punchline* melainkan *jab lines*. *Jab lines* merupakan elemen lucu yang dapat berada diberbagai bagian cerita dan tidak bersifat mengganggu elemen lainnya (Attarado, 2001: 82). Misalnya pada cerita berikut.

- (3) Suatu hari ada seorang ibu yang baru pindah ke kompleks yang baru. Saat itu juga ia berkunjung menemui tetangganya. Ia pun memperkenalkan diri. Nenek pun mempersilahkan masuk. Di rumah nenek terdapat bayak camilan di meja. Lalu Ibu Dedeh tertarik untuk mencicipi kacang mede. Ia pun mengambilnya dan mencicipi. Saking senangnya sampai ia menghabiskan satu toples. Ia pun meminta maaf kepada nenek. Namun sang nenek malah senang karena kacang medenya tidak terbuang. Ia pun bercerita kalau anaknya sering emgirmi coklat dan ia mengumpulkan kacang medenya karena giginya tidak kuat mengunyah (Sumber: <https://thegorbalsla.com/cerita-lucu/>).

b. Tebakan (*riddle*)

Tipe humor *canned jokes* yang kedua adalah *riddle*. *Riddle* merupakan tipe humor yang berupa pertanyaan disertai dengan jawaban yang tak terduga dan konyol (Chiaro dan Dienhart via Dynel, 2009). Humor verbal dengan tipe *riddle* dapat dikatakan sebagai sebuah tipe tebak-tebakkan konyol. Biasanya tebak-

tebakan yang dituturkan merupakan tebak-tebakkan yang sudah diciptakan oleh orang lain. Misalnya saja

- (4) + Apel apa yang memiliki banyak warna?
- Rainbow apel
- + Salah. Jawabannya apelangi.

c. *One-liners*

One-liners merupakan tipe humor yang terdiri dari satu deret kalimat yang terdapat *punch-line* yang direduksi menjadi beberapa kata (Chiaro; Norric via Dynel, 2009). Tipe ini memiliki kesamaan dengan tipe *witticism* pada *conversational jokes* yaitu sama-sama didukung secara kontekstual. Perbedaannya adalah *one-liner* terdapat pada buku kumpulan *jokes*, sementara *witticism* tercipta pada suatu tuturan.

2. *Conversational humor*

Conversational humor merupakan suatu lelucon yang tercipta dari hasil improvisasi dalam percakapan dan sangat bergantung pada kontekstual dalam penuturannya (Attarado, 1994: 296). Jenis humor ini biasanya dituturkan dalam sebuah percakapan spontan baik secara alami maupun buatan, dan terikat akan konteks. Oleh karena itu humor ini tidak bisa ditempatkan pada konteks yang berbeda. Misalnya saja pada tuturan berikut:

- (5) Konteks : Dua pedagang di pasar sedang membicarakan cara melayani pembeli agar dagangannya laris.
- + “Mesti diingat bahwa pembeli adalah?”
- “Raja”
- + Pembeli ya yang beli dong, masak pembeli adalah raja.

Conversational humor memiliki tipe yang khas dan berbeda dengan klasifikasi tipe dari *canned jokes*. Dynel (2009) mengklasifikasikan tipe

conversational humor menjadi 7 tipe, yaitu kata dan frasa (*lexemes* dan *phrasemes*), tuturan cerdas (*witticism*), respon cerdas (*retorts*), gurauan (*teasing*), kelakar (*banter*), merendahkan orang lain (*putdowns*), merendahkan diri sendiri (*self-denigrating*), dan anekdot.

a. Kata dan Frasa (*lexemes* dan *phrasemes*)

Tipe kata dan frasa (*lexemes* dan *phrasemes*) yang dimaksud adalah tipe humor yang berupa kata dan frasa dengan memanfaatkan unsur kebaruan, padanan yang belum pernah terjadi pada konstituen yang semestinya, dan kebaruan makna semantik yang dibawa dalam menyampaikan kelucuan pada *conversational jokes* (Dyner, 2009). Jadi tipe ini mengarah pada penggunaan kata atau frasa bentukan baru dan membawa makna semantik baru dengan maksud untuk menciptakan suatu humor. Misalnya saja pada tuturan berikut:

- (6) Konteks : Dua orang wanita sedang membicarakan idol K-Pop. Satu orang merupakan penggemar berat K-Pop (-), sementara (+) bukanlah orang yang menyukai K-Pop.
- + Kamu kan kaum bucin oppa.
 - Apaan tu?
 - + Budak cinta oppa-oppa korea.

1) Kata (*lexemes*)

Tipe *Lexemes* merupakan bagian terkecil dari *conversational jokes*. Sebagian besar tipe *lexemes* dapat dikonseptualisasikan sebagai neologisme (Dyner, 2009). Seorang penutur menuturkan suatu dengan atau tanpa memodifikasi kata yang sudah ada dan memberikannya makna baru. Kosakata bentukan atau permainan kata inilah yang diciptakan secara spontan untuk menciptakan kelucuan pada *conversaional jokes*. Pemanfaatan neologisme dalam menciptakan humor dapat

berupa *coining*, *derivation*, *compounding*, *blending*, *akronim*, dan *dekomposisi* (Dyner: 2009).

- a. *Coining* merupakan tuturan humor berupa neologisme dengan membuat morfem baru untuk menciptakan suatu kelucuan. Misalnya kata “wik-wik-wik” yang mengarah pada hubungan suami-istri.
- b. *Derivation* merupakan tuturan humor berupa neologisme yang secara kreatif dilakukan dengan menambahkan prefiks atau sufiks dan terkadang menyalahi kaidah tata bahasa. Misalnya saja kata “vikinisasi” yang merujuk pada penyimpangan kata-kata oleh Viki Prasetya.
- c. *Compounding* merupakan tuturan humor berupa kata bentukan baru dengan cara mengkombinasikan beberapa kata menjadi satu. Misalnya saja kata
- d. *Blending* merupakan tuturan humor dengan mengkombinasikan beberapa bagian pada dua kata atau lebih menjadi satu kata dengan makna baru. Misalnya saja pada kata “bugil” yang merupakan gabungan dari bule gila.
- e. Akronim dan urutan abjad pada awal kata merupakan singkatan dengan memanfaatkan huruf awal pada suatu kata. Misalnya saja singkatan AADC yang merujuk pada kalimat “Aduh Ada Duren Cuy”.
- f. Dekomposisi merupakan tuturan humor berupa neologisme dengan menerapkan makna baru pada kata yang sudah ada.

2) Frasa (*phrasemes*)

Tipe humor *phrasemes* dimaksudkan pada *semantic phrasemes* berupa potensi humor verbal yang dibentuk oleh kebaruan dan memanfaatkan penyimpangan *juxtapositions* pada elemen subordinat (Mel’čuk via Dyner, 2009).

Jadi dapat disimpulkan bahwa *lexemes* terjadi kebaruan semantik yang memicu humor pada tataran kata, sementara *phrasesmes* terjadi pada tataran frasa dengan memanfaatkan *juxtapositions*.

b. Tuturan cerdas (*witticism*)

Witticism merupakan tipe humor yang melibatkan jalinan intelektual dan tekstualitas dalam percakapan yang mengandung humor (Dyner, 2009). Tipe humor ini mengarah bentuk humor cerdas. Penciptaan humor memanfaatkan kecerdikan secara intelektual dan tekstual yang tidak biasa pada sifat humor. Humor identik dengan kekonyolan, akan tetapi tipe ini lebih mengarah pada pemanfaatan kecerdikan. Tipe ini sangat terikat konteks, oleh karena itu dalam menciptakan dan memahami, lawan tutur harus menguasai konteks tuturan humor tipe ini.

Tipe ini dapat dibentuk dengan memanfaatkan beberapa fitur bahasa, yaitu *figure stylistik*, *puns*, *allusions: distortion dan quotations*, dan *register clash* (Dyner, 2009).

1) Figur stilistik

Fitur bahasa *witticism* yang pertama yaitu *stylistic figures* atau figur stilistik. Figur stilistik merupakan penggunaan gaya bahasa dalam menciptakan humor verbal. Figur stilistik (*stylistic figures*) yang dimaksud berupa simile, metafora, hiperbola, paradoks, dan ironi (Dyner, 2009).

a) Simile merupakan bahasa kiasan yang berupa perbandingan suatu hal dengan hal lain dengan menggunakan kata seperti, sama, bagaikan, bak, dan laksana (Keraft, 2005: 138).

- b) Metafora merupakan analogi yang membandingkan dua hal secara langsung tetapi dalam bentuk singkat (Keraft, 2005: 139).
- c) Hiperbola merupakan gaya bahasa yang mengandung suatu pernyataan yang berlebihan dan membesar-besarkan sesuatu (Keraft, 2005: 135).
- d) Paradoks merupakan gaya bahasa yang mengandung pertentangan yang nyata dengan fakta-fakta yang ada (Keraft, 2005: 136).
- e) Ironi merupakan gaya bahasa dengan menuturkan maksud tuturan yang berlawanan atau tidak sesuai dengan realitas yang ada (Dynel,2009).

2) *Puns*

Fitur bahasa kedua yaitu *puns*. *Punning* merupakan salah satu konsep utama yang digunakan dalam penelitian tentang humor. *Puns* bukan hanya sebagai bagian dari *conversational humour* tetapi juga menjadi bagian dari slogan iklan atau judul artikel dan bagian dalam *jokes*. *Pun* dapat didefinisikan sebagai humor verbal yang memiliki dua interpretasi yang dibuat secara sengaja melalui kata atau kumpulan kata (idiom atau kolokasi) (Dynel, 2009). Fitur penciptaan humor pada tipe *witticism* ini memanfaatkan keambiguan pada sebuah kalimat yang disebabkan karena adanya makna ganda atau multi penafsiran. *Pun* dapat terjadi pada kata yang beridiom, homonim, polisemi, dan homofon.

- a) Idiom merupakan pola-pola struktural yang menyimpang dari kaidah bahasa yang umum, biasanya berbentuk frasa dan memiliki arti yang tidak bisa dijelaskan secara logis atau secara gramatikal (Keraft, 2005: 109).
- b) Homonim merupakan peristiwa dimana dua kata atau lebih yang memiliki bentuk dan pengucapan sama namun makna berbeda (Keratf, 2005: 36).

c) Polisemi merupakan peristiwa dimana terdapat kata yang memiliki banyak makna (Keraft, 2005: 36).

d) Homofon merupakan peristiwa dimana terdapat dua kata yang pengucapan sama akan tetapi bentuk dan maknanya berbeda (Keraft, 2005: 37).

3) *Allusions*: distorsi dan kutipan

Allusions: distortion dan *quotations* merupakan material yang dapat digunakan untuk menciptakan humor verbal. *Allusion*: distorsi dan kutipan merupakan kata kiasan yang dapat berbentuk distorsi atau kutipan (Dyner, 2009). Distorsi berupa penghapusan, substitusi, atau penambahan. Kutipan yang dimaksud merupakan kutipan langsung yang diambil dari teks yang sudah ada terutama tulisan-tulisan populer.

4) Register *clash* atau kelas register

Fitur terakhir pada *witticism* berupa register *clash* atau kelas register. Terdapat dua bentuk dari register *clash* yaitu *upgrading* dan *downgrading* atau *bathos* (Dyner, 2009). *Upgrading* merupakan bentuk penggunaan register kelas atas pada wacana nonformal. *Downgrading* atau *bathos* merupakan penggunaan register kelas rendah dalam wacana formal.

c. Respon cerdas (*retorts*)

Respon cerdas (*retorts*) merupakan tipe humor yang berupa respon secara cepat dan cerdas pada tuturan sebelumnya (Dyner, 2009). Tipe ini mempermainkan anggapan atau prediksi lawan tutur. Permainan yang dimaksud adalah dengan cara menyimpangkan suatu tuturan yang diluar anggapan atau prediksi lawan tutur.

Tipe humor ini dapat berupa *subversive* atau *constive* humor, *pragmatic ambiguity*, dan pertanyaan retorikal. *Subversive* atau *constive* humor merupakan tipe *retorts* yang diproduksi secara spontan dengan seolah-olah menyampaikan kelucuan namun pada kenyataan merupakan sebuah kritikan atau ejekan. Misalnya:

- (7) +Indonesia damai ya?
-Ya, bahkan spesies kampret cebong pun akur.

Pragmatic ambiguity mengarah pada tipe humor yang diciptakan karena adanya keambiguan pada tuturan. Misalnya saja pada tuturan berikut

- (8) + Apa yang akan kamu lakukan jika ada burung (liar) yang buang kotoran di luar jendelamu?
- **Aku tidak akan menyuruhnya keluar lagi.**

Pertanyaan retorikal lebih pada tipe humor dengan menanyakan sesuatu yang tidak memerlukan jawaban. Hal ini diutarakan sebagai bentuk ketidak mampuan penutur untuk menjawab suatu pertanyaan. Misalnya saja pada tuturan berikut.

- (9) + Apakah kamu tidak keberatan kalau aku merokok?
- **Kamu mau mati ya?**

d. Gurauan (*teasing*)

Gurauan (*teasing*) dapat dikonseptualisasikan sebagai *higher-order* konsep atau konsep tingkat tinggi yang mencakup gurauan dengan berbagai fungsi pragmatik (seperti mengejek, mengancam, atau mengimitasi) (Dyner, 2009). Tipe ini dimaksudkan pada bentuk gurauan yang menampilkan berbagai fungsi pragmatik. Tuturan humor dengan tipe ini dipahami dengan maksud yang tidak sebenarnya dan dianggap sebagai humor oleh lawan tutur. Misalnya saja pada tuturan berikut:

- (10) + Aku balik dulu bro.
- **Kenapa engga dari tadi. Ngabis-abisin nasi aja.**

e. Kelakar (*banter*)

Konsep banter berupa pertukaran garis humor yang cepat yang berorientasi pada tema umum, meskipun demikian *banter* bertujuan sebagai *entertaining* daripada pembicaraan suatu topik tertentu (Norrick dalam Dynel, 2009). Pendapat Norrick tersebut menjelaskan bahwa konsep banter adalah suatu permainan tuturan secara bergantian antara penutur dan lawan tutur dengan maksud untuk menciptakan kelucuan. Tipe ini akan terbentuk jika penutur dan lawan tutur mau terlibat dalam menciptakan humor. Oleh karena itu dalam menuturkan tuturan dalam tipe banter, dibutuhkan kerjasama antara penutur dan lawan tutur.

Dynel (2009) menambahkan bahwa *banter* merupakan metode membangun solidaritas dengan cara mengucapkan sesuatu yang tidak benar dan tidak sopan (Dynel, 2009). Tuturan yang tidak benar dan tidak sopan tersebut bisa ditoleransi oleh orang lain dikarenakan kedekatan antara si penutur dan objek *banter*. Jadi dapat disimpulkan bahwa konsep banter berupa tuturan tidak benar dan tidak sopan yang secara bergantian diujarkan oleh penutur dan lawan tutur dengan maksud yang tidak sebenarnya dan hanya sebagai *entertaining*. Tipe banter biasanya terdapat pada rangkaian humor fantasi (*humorous "fantasy" sequence*).

f. Merendahkan orang lain (*putdowns*)

Putdowns merupakan kata-kata yang benar-benar kasar dan menganggap remeh orang lain (Dynel, 2009). Tipe ini lebih mengarah sebagai bentuk intimidasi seseorang terhadap orang lain. *Putdown* berbeda dengan *banter*. Banter ejekan yang ditujukan kepada seseorang sebagai bentuk solidaritas atau keakraban, sementara *putdown* mengarah untuk menyerang atau menyindir orang lain. *Put downs* juga

berbeda dengan *teasing*. Meskipun sama-sama memiliki bentuk ejekan yang agresif, namun *teasing* mengarah pada bentuk gurauan, sementara *putdown* lebih digunakan untuk memojokkan atau mengintimidasi seseorang.

g. Merendahkan diri sendiri (*self-denigrating*)

Self-denigrating humor merupakan tipe humor yang muncul dengan cara merendahkan diri (Dyrel, 2009). Tipe ini juga dikenal dengan istilah *self-disparaging*, *self-denigrating*, atau *self-deprecating* humor, sama halnya dengan *self-mockery* atau *self-directed* (Dyrel, 2009). Humor tipe ini dilakukan dengan cara mengutarakan hal-hal mengenai dirinya sendiri yang memposisikan diri pribadi lebih rendah tingkatannya dengan lawan bicaranya, atau dengan mengungkapkan kekurangan-kekurangannya.

h. Anekdote

Bentuk *conversational humour* terakhir yaitu berupa anekdot. Anekdote merupakan humor naratif dengan maksud dimana pembicara bermaksud menghibur pendengar dengan cerita yang berasal dari diri sendiri ataupun dari pengalaman orang lain (Dyrel, 2009). Humor tipe anekdot diciptakan dengan menceritakan pengalaman pribadi atau orang lain yang disisipi *punch-line*, secara lisan maupun tulis. Penggunaan anekdot biasanya mengarah pada bentuk kritikan terhadap suatu kejadian atau bisa juga hanya sekedar saling berbagi pengalaman, tergantung pada tujuan orang menggunakan humor tipe anekdot.

3. Struktur *Canned Jokes* dan *Conversational Humor* (Tuturan humor)

Canned joke dan *conversational jokes* memiliki struktur yang hampir sama. Kedua jenis humor tersebut memiliki 3 struktur, yaitu pengenalan, teks kelucuan,

dan reaksi. Ketiga struktur tersebut mencakup peran penutur dan lawan tutur.

Berikut tabel struktur *canned joke* dan *conversational humor*.

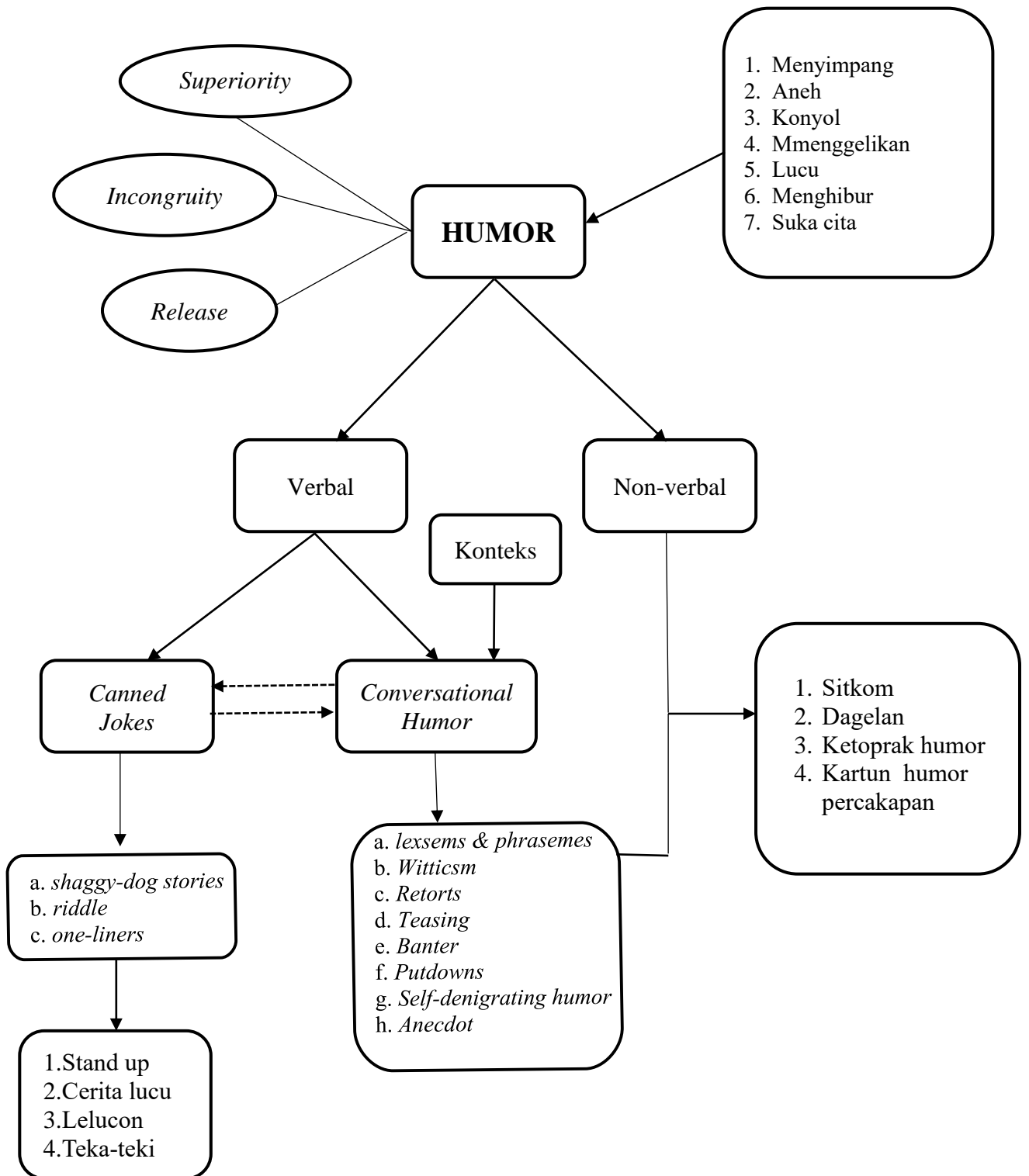
Tabel 1. Struktur pada *Canned Jokes* dan *Conversational Humor*

	Struktur	Penutur	Lawan tutur
Canned Joke	Pengenalan	Penyangkalan akan sesuatu, <i>secure floor</i> , pengenalan <i>NBF</i> .	Menerima atau Menampik humor yang disampaikan, <i>NBF</i> tersetting.
	Teks	Penyampaian teks humor	Menyela atau merespon humor
	Reaksi	Klimaks dan memaparkan teks yang memicu tawa	Tertawa, diam, memberikan penilaian, dan menimpali dengan humor yang lain
	Struktur	Penutur	Lawan tutur
Conversational Joke	Pengenalan	Preteks, situasi humor	Tidak Ada
	Teks	Performasi teks humor	Menyela atau merespon humor
	Reaksi	Klimaks dan memaparkan teks yang memicu tawa	Tertawa, diam, memberikan penilaian, dan menimpali dengan humor yang lain

Sumber: Attarado, 1994: 301

Keseluruhan pembahasan tentang humor secara general, humor verbal, dan jenis *canned jokes* serta *conversational humor* dapat diskemakan pada skema 3. Hal ini untuk memperjelas pembahasan tentang 3 hal tersebut.

Skema 3. Humor

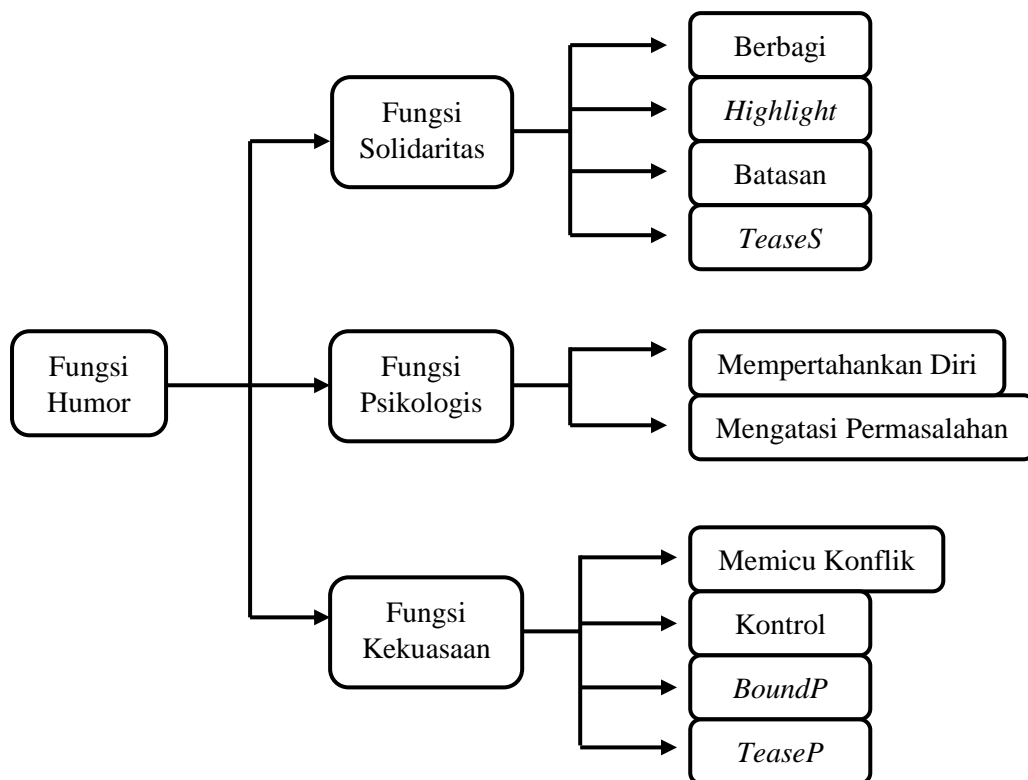


E. Fungsi Humor Verbal

Humor memiliki berbagai fungsi dilihat dari beberapa perspektif, seperti yang diutarakan oleh Attarado (1994) dan Jeniffer Hay (2000). Fungsi humor menurut Attarado lebih difokuskan pada perspektif sosial dengan mengklasifikasikan menjadi empat fungsi, yaitu manajemen sosial, dekomitmen, sarana mediasi, dan defungsionalisasi (1994: 323).

Klasifikasi fungsi humor menurut Jeniffer Hay dilihat dari perspektif general atau umum. Perspektif Jeniffer Hay tentang fungsi humor lebih general daripada Attarado. Hal ini dikarenakan klasifikasi dari jeniffer Hay tidak hanya berfokus pada fungsi sosial, melainkan fungsi-fungsi lainnya. Fungsi tersebut yaitu berupa fungsi solidaritas, psikologi, dan kekuatan (*power*) (Hay, 2000: 717).

Skema 4. Klasifikasi Fungsi Humor



1. Fungsi solidaritas (*Solidarity*)

Fungsi solidaritas menjadi salah satu fungsi humor dalam prespektif general yang dikemukakan oleh Jeniffer Hay. Hay (2000) mengungkapkan bahwa telah banyak ahli mengemukakan bahwa humor memiliki fungsi sebagai bentuk solidaritas. Humor sebagai usaha untuk mengekspresikan bentuk solidaritas dengan pendengar dan membangun posisi atau status di dalam sebuah grup (Hay, 2000).

a. Berbagi (*share*)

Salah satu kategori fungsi solidaritas adalah humor digunakan untuk berbagi. Fungsi humor tersebut dilakukan dengan cara berbagi sesuatu tentang diri si penutur yang mengundang tawa lawan tutur (Hay, 2000). Seorang penutur yang mengungkapkan informasi sensitif sebagai sesuatu yang mengundang kelucuan menjadi pertanda akan kepercayaannya terhadap lawan tutur, dan hal ini secara tidak langsung memberikan dampak positif terhadap kesolidaritasan (Hay, 2000).

b. Menggarisbawahi Persamaan atau Pengalaman (*Highlight*)

Highlight yang dimaksud adalah fungsi humor guna menyoroti atau menunjukkan kesamaan dengan lawan tutur atau untuk berbagi pengalaman yang sama (Hay, 2000). Selain digunakan untuk berbagi informasi tentang diri pribadi penutur, humor juga berfungsi sebagai sarana untuk menunjukkan berbagai kesamaan antara penutur dan lawan tutur. Kategori ini biasa digunakan pada humor yang digunakan untuk saling berbagi ide, minat, dan berbagai hal yang sama antara penutur dan lawan tutur (Hay, 2000).

c. Mengklarifikasi dan Menjaga Batasan (*BoundS*)

Batasan (*boundS*) yaitu humor digunakan untuk menjelaskan dan menjaga batasan-batasan yang telah disepakati antaranggota kelompok (Hay, 2000). Leinstead (dalam Hay, 2000) mengungkapkan bahwa humor bisa dimanfaatkan untuk memperkuat aturan nilai dan norma serta membuat batasan-batasan secara eksplisit dapat diterima. Humor dengan fungsi *boundS* dapat memperlihatkan mana yang merupakan anggota dari kelompok yang sama, dan mana yang merupakan anggota dari kelompok yang berbeda.

d. Candaan Solidaritas (*TeaseS*)

Ejekan yang dimaksud bukan ejekan yang bermaksud negatif, melainkan ejekan yang berupa candaan yang dituturkan oleh orang yang memiliki hubungan yang dekat (Hay, 2000). Radcliffe-Brown (dalam Hay, 2000) memiliki istilah pada bentuk humor dengan fungsi *teaseS*, yaitu istilah *joking relationship*. Humor dengan fungsi ini dituturkan sebagai bentuk candaan dengan maksud yang tidak sebenarnya. Fungsi *teasing* sebagai bentuk kedekatan antara penutur dan lawan tutur.

2. Fungsi Psikologis (*Psychological*)

Humor yang digunakan oleh seorang individu dalam kelompok memiliki fungsi psikologis, yaitu untuk mempertahankan diri (*defend*) dan melindungi diri (*cope*) (Hay, 2000).

a. Pertahanan diri (*Defend*)

Humor digunakan untuk melindungi diri dengan mengidentifikasi kelemahannya sebelum kekurangannya tersebut diutarakan oleh orang lain (Hay,

2000). Humor dengan fungsi ini digunakan sebagai tameng. Tameng yang dimaksud adalah sebuah respon ketika seseorang menuturkan hal yang bersifat memojokkan.

b. Mengatasi permasalahan (*Cope*)

Hay (2000) mengkategorikan fungsi *cope* atau mengatasi permasalahan menjadi dua, yaitu untuk mengatasi masalah kontekstual dan untuk mengatasi masalah non kontekstual. Mengatasi masalah kontekstual yang dimaksud adalah humor digunakan untuk mengatasi permasalahan yang muncul saat terjadinya percakapan (Hay, 200). Sementara mengatasi masalah non-kontestual merupakan humor yang dimanfaatkan untuk mengatasi permasalahan yang lebih umum, bukan hanya saat percakapan terjadi, tetapi lebih luas, seperti sakit atau kematian (Hay, 2000).

3. Fungsi Kekuasaan (*Power*)

Selain berfungsi sebagai bentuk solidaritas dan psikologis individu dalam suatu kelompok, humor juga memiliki fungsi sebagai wujud kekuasaan individu dalam kelompok. Jeniffer Hay (2000) membagi fungsi ini menjadi empat jenis, yaitu memicu konflik (*conflict*), kontrol (*control*), menentukan batasan terkait kekuasaan (*boundP*), dan kritikan (*teaseP*).

a. Memicu konflik (*Conflict*)

Humor dapat digunakan untuk memicu terjadinya konflik. Seorang penutur menggunakan humor untuk mengungkapkan ketidaksepahaman terhadap pendapat dari salah satu anggota di dalam kelompoknya (Hay, 2000). Humor

dilontarkan dengan mengandung pesan yang bersifat menyerang atau memojokkan seseorang (Hay, 2000).

b. Kontrol (*Control*)

Fungsi kontrol dilakukan dengan melontarkan humor untuk mempengaruhi perilaku lawan tutur (Hay, 2000). Humor dituturkan sebagai suatu tuturan yang dapat mempengaruhi gagasan atau perilaku lawan tutur. Fungsi ini biasanya digunakan agar seseorang tidak terlalu merasa terdoktrin

c. Menentukan Batasan terkait Kekuasaan (*BoundP*)

BoundP yang dimaksud adalah humor digunakan sebagai sarana untuk menentang dan membentuk batasan yang baru (Hay, 2000). Tuturan humor dapat digunakan sebagai sarana untuk menentang suatu aturan dalam kelompoknya. Selain itu juga dapat digunakan untuk menegaskan batasan-batasan pada suatu kelompok.

d. Kritikan (*TeaseP*)

TeaseP merupakan fungsi humor yang berupa sarana untuk mengungkapkan kritikan-kritikan serta mempertahankan kedudukan pembicara (Hay, 2000). Humor dapat digunakan sebagai sarana untuk mengkritik suatu hal yang menurutnya tidak sesuai. Hal ini juga juga dimaksudkan untuk menjelaskan kedudukan si penutur. Meskipun *teaseP* dengan *teaseS* memiliki kesamaan sebagai bentuk *tease* akan tetapi kedua fungsi tersebut berbeda. *TeaseS* lebih condong wujud kedekatan antara penutur dan lawan tutur, sementara *teaseP* lebih pada wujud kedudukan penutur pada kelompoknya.

F. Teknik Penciptaan Humor Verbal

Berger (1998: 17) memaparkan bahwa teknik penciptaan humor diklasifikasikan menjadi 4 golongan yaitu bahasa, logika, identitas, dan aksi. Tiap golongan dibuat klasifikasi secara spesifik. Oleh karena itu total fungsi humor menurut Berger ada 45 teknik.

1. Bahasa (*Language*)

The humor is verbal (Berger, 1998: 17). Humor merupakan suatu wujud perilaku verbal. Pendapat Berger tersebut mengarah pada teknik yang masuk dalam golongan ini lebih mengarah pada penggunaan aspek kebahasaan dalam menciptakan suatu humor. Aspek kebahasaan yang dimaksud berupa penggunaan kata atau kalimat dengan memanfaatkan aspek morfologis, sintaksis, semantis, dan pragmatik untuk memunculkan humor. Berger (1998:18) mengklasifikasikan 11 teknik dalam golongan bahasa (*language*), yaitu berbicara muluk (*bombast*), permainan bunyi (*infantilism*), ironi (*irony*), kesalahpahaman (*misunderstanding*), *pun*, olokan cerdas (*repartee*), *ridicule*, sarkasme (*sarcasm*), satire (*satire*), sindiran seksual (*sexual allusion*), dan mengecoh (*outwitting*).

a. Berbicara muluk (*bombast*)

Teknik berbicara muluk (*bombast*) pada penciptaan humor dilakukan dengan cara menuturkan suatu hal secara muluk atau berlebihan dan terkesan pada sikap sombong. Misalnya saja seseorang yang sedang melontarkan bualan untuk menarik lawan jenis. Seseorang akan berbicara hal-hal yang meninggikan dia agar dapat menarik perhatian orang yang dia sukai. Contoh tersebut termasuk pada cara berbicara muluk atau *bombast*.

b. Permainan bunyi (*infantilism*)

Penciptaan humor dengan teknik ini adalah dengan cara mempermainkan bunyi-bunyi kata. Seorang penutur humor akan secara kreatif menciptakan humor dengan menyimpangkan suatu bunyi kata. Teknik ini banyak dilakukan di sketsa komedi atau meme di media sosial dengan memainkan bunyi katakata.

Pada penelitian Wijana, permainan bunyi juga teridentifikasi dalam penciptaan humor di karikatur. Wijana (2003: 131) mengemukakan beberapa teknik permainan bunyi untuk menciptakan humor, yaitu substitusi bunyi, permutasi bunyi, penyisipan bunyi, penambahan bunyi, dan pelesapan bunyi.

1) Substitusi bunyi

Teknik substitusi bunyi dalam humor adalah dengan cara mensubstitusikan sebuah kata dengan bunyi yang lain sehingga tercipta sebuah kata yang memiliki makna yang berbeda (Wijana, 2003: 131). Misalnya percakapan berikut:

- (11) + Dul, sebelah rumahku ada janda kembang.
- Jangan kau buat jadi janda kembang, lho!
(Wijana, 2003: 131)

Tuturan (-) merupakan tuturan yang mengandung humor dengan memanfaatkan substitusi bunyi. Substitusi bunyi terlihat dari tuturan (+) yang mengungkapkan adanya janda kembang dan (-) menjadi janda kembang. Substitusi berupa perubahan /a/ menjadi /u/ pada tuturan (-) yang memiliki dua maksud berbeda. Kembang diindikasikan dengan hamil. Jadi maksud percakapan (-) adalah menimpali jangan membuat janda kembang yang dibicarakan oleh (+) menjadi hamil.

2) Permutasi bunyi

Teknik permutasian bunyi yang dimaksud adalah gejala salah ucap (*slip of the tongue*) dan permainan kata (Wijana, 2003: 135). Gejala salah ucap merupakan permutasian bunyi yang dilakukan secara tidak sadar namun tetap memiliki makna yang dapat dipahami dalam berbagai kerangka acuan (Wijana, 2003: 135). Berbeda dengan gejala salah ucap, permainan kata dibentuk secara sadar berdasarkan konvensi yang disepakati oleh penuturnya, sehingga kelucuan hanya akan dipahami oleh orang-orang yang mengetahuinya (Wijana, 2003: 135).

Contoh permutasian bunyi dalam penciptaan humor misalnya kata “kedelai” yang diucapkan menjadi kata “keledai”. Kesalahan pengucapan tersebut terjadi karena adanya salah ucap dari kata kedelai menjadi keledai. Kedelai dan keledai hampir mirip susunan katanya, sehingga memiliki peluang dalam salah ucap. Kesalahan tersebut dapat terjadi dengan sengaja maupun tidak sengaja.

3) Penyisipan bunyi

Teknik penciptaan humor yang dimaksud adalah dengan menyisipkan bunyi pada tengah kata (Wijana, 2003: 137). Penyisipan bunyi dapat memunculkan kata rekaan dengan makna yang sama atau memunculkan kata yang berbeda dengan makna yang kontradiktif dengan kata aslinya (Wijana, 2003: 137-138). Penyisipan bunyi dalam penciptaan humor terjadi pada contoh berikut:

(12) Lagu Kebangsaan
Mars maling
Mars garong
Mars koruptor
(Wijana, 2003: 137)

Penyisipan bunyi terjadi pada kata “kebangsatan” yang seharusnya “kebangsaan”. Penyisipan tersebut digunakan sebagai bentuk tohokan atau kritikan pada kondisi bangsa. Hal ini terlihat dari mars yang ada dalam lagu kebangsatan, yaitu mars maling, mars garong, dan mars koruptor.

4) Penambahan bunyi

Teknik penambahan bunyi berbeda dengan teknik penyisipan bunyi. Teknik penyisipan bunyi terjadi penambahan bunyi di tengah kata, sementara penambahan bunyi terjadi di awal atau di akhir kata (Wijana, 2003: 138). Contoh wacana humor yang menggunakan teknik penambahan bunyi yaitu

- (13) + Aku ini pegawai negeri golongan 4, kau mintain kalung berlian, edan!
- Apa? Sedan? Boleh, ngga usah kalung, sedan juga mau. Twin Cam, ya?
(Wijana, 2003: 139)

Penambahan bunyi terlihat pada tuturan (-) yang menyimpangkan kata “edan” dengan menambahkan huruf “s” menjadi “sedan”.

5) Pelesapan bunyi

Pelesapan bunyi merupakan teknik penciptaan humor dengan cara menghilangkan atau melepaskan suatu bunyi dalam kata (Wijana, 2003: 139). Penghilangan bunyi ini dapat mengakibatkan perubahan makna dari makna kata yang asli. Contoh pelesapan bunyi yaitu:

- (14) + Apa benar kau menyimpan ganja di rumah ini?!!
- Wah.. Ini salah informasi!!Yang saya simpan janda pak, bukan ganja!
(Wijana, 2003: 140)

Aspek kelucuan tersebut terjadi pada pelesapan bunyi “ganja” pada tuturan (+) direspon dengan “janda” pada tuturan (-).

c. Ironi (*irony*)

Penciptaan humor melalui teknik ini adalah dengan cara mengatakan sesuatu yang bermakna sesuatu yang lain atau kebalikan dari apa yang dikatakan. Pemahaman humor dengan teknik ini harus dengan memahami konteks tuturan. Teknik irony bermain dengan memutarbalikkan kebenaran atau realitas yang ada untuk menyampaikan suatu maksud secara tidak langsung.

d. Kesalahpahaman (*misunderstanding*)

Teknik kesalahpahaman adalah salah satu teknik pada golongan bahasa (*language*) yang menciptakan humor dengan cara salah menafsirkan situasi tuturan. Humor dengan teknik ini diciptakan dengan seolah-olah menyimpangkan pemahamannya akan suatu tuturan kemudian merespon tuturan tersebut dengan cara polos. Respon yang diberikan merupakan respon yang salah dan tidak padu dengan maksud tuturan lawan tutur.

e. *Pun*

Pun merupakan teknik penciptaan humor dengan cara memainkan makna kata. Permainan makna kata yang dimaksud adalah memanfaatkan suatu kata yang memiliki bentuk hampir sama akan tetapi memiliki makna yang berbeda. Banyak sekali cara yang bisa dilakukan dalam memainkan kata, seperti homonim, polisemi, homofon, idiom, peribahasa, dan lain sebagainya.

f. Olokan cerdas (*repartee*)

Repartee atau olokan cerdas dapat diartikan sebagai salah satu teknik penciptaan humor yang dilakukan dengan cara mengolok secara verbal akan tetapi

dilakukan secara cerdas, tidak langsung mengintimidasi objek ejekan. Teknik ini biasanya terdapat dalam dialog cerdas .

g. *Ridicule*

Ridicule adalah teknik penciptaan humor dengan membuat orang lain menjadi terlihat bodoh secara verbal atau nonverbal. Tuturan humor dengan teknik ini cenderung mempermainkan objek lelucon. Menuturkan hal-hal memalukan orang lain.

h. Sarkasme (*sarcasm*)

Teknik sarkasme dimaksudkan pada suatu cara dalam penciptaan humor dengan melontarkan komentar menggigit dengan nada yang tajam. Sarkasme dalam penciptaan humor dilakukan dengan cara memojokkan seseorang dengan kata-kata yang “frontal”. Penggunaan teknik sarkasme biasanya digunakan untuk mengkritik suatu hal.

i. Satir (*satire*)

Teknik satire dilakukan dengan cara mempermalukan suatu hal, situasi, atau tokoh masyarakat/artis. Mempermalukan yang dimaksud adalah menjadikan orang lain sebagai bahan lelucon. Penggunaan satire biasanya untuk mengkritik suatu hal dengan dibalut humor. Satire membuat suatu hal sebagai objek lawakan. Berbeda dengan *ridicule*, satire lebih mengarah pada suatu hal yang sedang hangat diperbincangkan atau sosok yang dikelan oleh orang banyak.

j. Sindiran seksual (*sexual allusion*)

Sindiran seksual termasuk salah satu teknik penciptaan humor. Teknik tersebut diaplikasikan dengan cara membuat referensi atau sindiran yang ditujukan

kepada hal-hal seksual atau nakal. Hal-hal nakal yang dimaksud adalah hal yang taboo. Teknik ini dilakukan dengan cara menciptakan humor dengan menuturkan tuturan namun memiliki rujukan atau mengarah pada hal yang nakal.

k. Mengecoh (*outwitting*)

Teknik mengecoh dilakukan dengan cara mengalah kepintaran seseorang dengan melontarkan pertanyaan atas pernyataannya. Memperlakukan sesuatu atau seseorang dengan sesuka hati. Dengan kata lain orang lain hanya dianggap sebagai suatu permainan untuk leluconnya atau materi komedi yang sedang digunakan pada waktu pementasan. Teknik penciptaan humor mempermainkan ini yang mengacu pada ketidaksejajaran. Artinya, definisi yang diberikan atas suatu konsep oleh pencetus humor, ternyata tidak sesuai dengan apa yang diharapkan, diasumsikan, atau dipraanggapkan oleh penerima humor.

2. Logika (*Logic*)

Humor merupakan wujud ideasional (Berger, 1998: 17). Humor tidak hanya diciptakan melalui bahasa, akan tetapi dapat diciptakan melalui logika. Hal ini dikarenakan selain sebagai wujud aktivitas verbal, humor juga sebagai wujud ideasional. Wujud ideasional maksudnya adalah humor diciptakan atau dimunculkan melalui kata-kata. Teknik penciptaan humor dengan logika yaitu *irreverent behavior, malicious pleasure, absurdity, coincidence, conceptual surprise, disappointment, ignorance, repetition, dan ridigity*.

a. Menyimpangkan suatu standar yang berlaku (*irreverent behavior*)

Irreverent behavior merupakan teknik penciptaan humor yang diciptakan atau dimunculkan dengan cara melontarkan tuturan yang tidak mematuhi otoritas atau

standar yang berlaku. Humor diciptakan dengan memanfaatkan suatu standar yang kemudian disimpangkan

b. Membuat lelucon dengan kemalangan orang Lain (*malicious pleasure*)

Teknik ini dilakukan dengan menuturkan suatu humor dengan menjadikan kemalangan orang lain sebagai lelucon. *Malicious pleasure* berfokus pada menertawai kemalangan orang lain. Dilihat dari pengertian tersebut, teknik ini mengarah pada teori superiority karena menjadikan kemalangan orang lain sebagai pencipta humor.

c. Omong kosong (*absurdity*)

Absurdity atau omong kosong merupakan salah satu teknik penciptaan humor dengan logika. Penciptaan humor dengan teknik ini adalah dengan menuturkan hal-hal yang tidak benar dan tidak logis. Ketidak logisan yang dimaksud adalah ketidakmungkinan tuturan tersebut menjadi nyata. Tuturan ini lebih mengarah pada tuturan yang mengada-ada namun mengandung kelucuan. Kelucuan ditangkap dengan memahami bahwa hal yang dituturkan tidak mungkin terjadi.

d. Keterkejutan (*coincidence*)

Teknik penciptaan humor ini mengarah pada suatu kejadian yang tak terduga. humor dituturkan dengan memanfaatkan humor secara spontan pada kejadian yang tak terduga.

e. Penyimpangan konseptual (*conceptual surprise*)

Teknik logika ini menciptakan humor dengan merubah konsep secara tiba-tiba untuk mengelabui penonton. Penutur secara tak terduga membelokkan konsep suatu tuturan untuk menciptakan humor. Teknik ini hampir sama dengan teknik

mengecoh atau *outwitting* karena sama-sama mengelabui lawan tutur. Meskipun demikian, kedua teknik tersebut memiliki perbedaan yaitu teknik mengecoh lebih pada bahasa yang digunakan, sementara *conceptual surprise* lebih mengarak pada konsep tuturan.

f. Kekecewaan (*dissapointment*)

Dissapointment mengarah pada penciptaan humor verbal dengan memanfaatkan kekecewaan ypada diri penutur atau lawan tutur. Kekecewaan tersebut bisa diujarkan sebagai kritikan yang dibalut dengan humor.

g. Penaifan (*ignorance*)

Penciptaan humor dengan teknik ini dilakukan dengan cara bertindak atau berperilaku dengan cara yang seolah-olah bodoh, naif, lugu atau kekanakanakkan.

h. Pengulangan (*repetition*)

Repetition atau pengulangan adalah teknik penciptaan humor dengan mengulang situasi atau tuturan yang sebelumnya menimbulkan kelucuan.

i. Ridigity

Teknik *ridigity* adalah menciptakan humor dengan menuturkan suatu hal dengan gaya orang yang berfikir konservatif dan tidak fleksibel.

3. Identitas (*Identity*)

Klasifikasi teknik penciptaan humor yang ketiga adalah identitas. Humor merupakan wujud keberadaan atau eksistensi (Berger, 1998: 17). Humor diciptakan dengan memainkan suatu wujud atau sosok pada diri penutur yang berpotensi memunculkan tawa dari lawan tutur. Berger (1998, 1998: 18) mengklasifikasikan

teknik identitas menjadi 11 teknik bawahan, yaitu *anthropomorphism, eccentricity, embarrassment, grotesque appearance, imitation, impersonation, parody, scale, stereotype, transformation dan visual surprise*.

4. Aksi (*Actions*)

Teknik penciptaan humor yang terakhir adalah aksi atau *actions*. Humor merupakan wujud perilaku nonverbal (Berger, 1998: 17). Selain sebagai perilaku verbal, humor dapat pula merupakan perilaku nonverbal. Teknik aksi dalam menciptakan humor dilakukan dengan memanfaatkan aspek non-verbal untuk memunculkan kelucuan, seperti gerakan badan, gesture, mimic muka, dan lain sebagainya. Berger (1998: 18) mengklasifikasikan teknik iaksis menjadi 10 teknik bawahan, yaitu *clownish behavior, clumsiness, chase, exaggeration, peculiar face, peculiar music, peculiar sound, peculiar voice, slapstick, dan speed*.

Dari beberapa kajian mengenai humor tersebut, peneliti menitikberatkan pada beberapa poin humor pada penelitian humor verbal dalam acara gelar wicara. Humor dalam penelitian ini mengarah pada tindakan verbal sengaja maupun tidak sengaja, yang memiliki potensi lucu sehingga mengakibatkan beragam reaksi dari penutur. Jenis humor dalam penelitian ini difokuskan pada jenis *conversational humor* karena acara gelar wicara lebih banyak menggunakan humor sebagai bentuk improvisasi untuk menyiasati skrip secara spontan. Bentuk *conversational humor* diidentifikasi tipe-tipenya dan fungsinya. Pengidentifikasian fungsi dalam humor menggunakan pengklasifikasi dari Jeniffer Hay. Hal ini dikarenakan pendapat dari Jeniffer mencakup aspek-aspek yang lebih general. Selain itu juga penelitian ini menganalisis teknik penciptaan humor. Teknik penciptaan humor yang digunakan

untuk menganalisis adalah teknik penciptaan humor Berger. Teknik dibatasi pada bahasa dan logika. Hal ini dikarenakan jenis humor dalam gelar wicara adalah humor verbal yang lebih dominan menggunakan teknik penciptaan humor berupa aspek bahasa dan logika.

G. Gelar Wicara

Gelar wicara atau lebih dikenal dengan sebutan *talk show* termasuk ke dalam salah satu bentuk wacana percakapan yang berfokus pada percakapan antara presenter dan bintang tamu, terkadang juga melibatkan penonton di studio maupun di luar studio (Ilie, 1999: 976). Pelibatan penonton di luar Studio dilakukan dengan cara video call, VCR, sambungan telepon, dan sebagainya.

Perbincangan dalam acara gelar wicara dilakukan secara natural. Thornborrow (2015: 7) berpendapat bahwa gelar wicara adalah salah satu bentuk *broadcast talk* yang disetting secara natural dan tidak terpaku pada teks. Percakapan berupa pertanyaan yang diajukan oleh presenter dalam gelar wicara sebenarnya telah diatur dalam skrip, namun dalam penyampaiannya, presenter dibebaskan untuk berimprovisasi agar acara dapat berjalan secara natural. Hal tersebut menjadikan pembicaraan dalam gelar wicara terjadi secara spontan dan tidak terencana. Interaksi antara presenter dengan lawan tutur ditonjolkan dalam acara gelar wicara. Bentuk interaksi ini berupa pelemparan pertanyaan yang direspon dengan jawaban oleh lawan tutur (Ilie, 1999: 976). Gelar wicara bukan hanya memiliki fungsi informatif, namun juga memiliki fungsi entertainment (Ilie, 1999: 976).

Acara gelar wicara yang memiliki fungsi entertainmen dan informatif secara bersama dapat dilakukan dengan dua tipe cara, yaitu mengundang individu-individu berprestasi atau berpengaruh dari kalangan masyarakat biasa, atau mengundang beberapa artis (Loeb, 2015: 38). Selain itu, gelar wicara juga dapat dikemas dengan mengangkat tema tertentu yang menarik. Acara gelar wicara membutuhkan komunikasi yang bonafit antara pembawa acara dengan bintang tamu. Meskipun demikian, sifat gelar wicara yang dilakukan secara spontan makan tidak menutup kemungkinan untuk terciptanya suatu tuturan yang tidak bonafit, berupa tuturan humor. Karena sifatnya sebagai entertainment, gelar wicara disisipi dengan tuturan tuturan yang mengandung humor.

Humor dalam gelar wicara merupakan humor spontan/ *conversational humour*. Interaksi humor ini digunakan dalam gelar wicara pada berbagai situasi. Humor digunakan sebagai sarana improvisasi dengan lawan tutur. Tipe humor yang digunakan secara tidak langsung mengandung suatu fungsi, bisa sosial, politik, dan lain-lain. Selain itu penyampaian wacana humor pada acara gelar wicara memanfaatkan beragam aspek kebahasaan yang khas tiap individu tergantung konteksnya.

H. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian tentang wacana humor telah banyak dilakukan oleh beberapa orang, baik dalam bidang ilmu linguistik maupun yang lainnya. Berikut ini akan diuraikan beberapa penelitian tersebut yang dianggap paling dekat atau relevan dengan penelitian ini.

Kajian pertama adalah penelitian yang dilakukan oleh Wijana (1995) dalam disertasi yang telah dibukukan dengan judul *Kartun: Studi Tentang Permainan Bahasa*. Penelitian yang dilakukan Wijana tersebut membahas tentang penyimpangan aspek pragmatik, aspek kebahasaan, dan tipe wacana humor pada wacana kartun di Indonesia. Hasil penelitian tersebut ditemukan bahwa wacana kartun di Indonesia terdapat penyimpangan pada aspek pragmatik, yaitu penyimpangan prinsip kerja sama, penyimpangan prinsip kesopanan, dan parameter pragmatik. Aspek kebahasaan yang dipergunakan untuk menciptakan humor atau kejenakaan berupa aspek ortografis, fonologis, ketaksaan, metonimi, hiponimi, sinonimi, antonimi, eufimisme, nama, deiksis, pengulangan, pertalian kata dalam frasa, pertalian elemen-elemen intra-klausa, dan pertalian antarproposisi. Tipe wacana humor yang ditemukan dalam wacana Kartun di Indonesia yaitu berupa wacana non-monolog, wacana monolog, dan wacana dialog.

Penelitian kedua yang dapat dijadikan penelitian relevan yaitu penelitian yang dilakukan oleh Jennifer Hay tentang fungsi humor pada tuturan laki-laki dan perempuan pada suatu perkumpulan yang menggunakan bahasa Pakeha. Bahasa Pakeha merupakan bahasa yang digunakan oleh orang New Zealand keturunan Eropa. Penelitian tersebut dituliskan pada *Journal of Pragmatic* pada tahun 2000. Jennifer mengidentifikasi fungsi-fungsi penciptaan humor pada percakapan pria dan wanita. Dalam pengklasifikasian fungsi yang digunakan untuk mengidentifikasi permasalahan, Jennifer membuat klasifikasi fungsi-fungsi humor secara general menurut beberapa pendapat ahli dan menghasilkan 3 klasifikasi, yaitu fungsi solidaritas, *power*, psikologi. Klasifikasi yang telah dibuat

oleh Jennifer kemudian digunakan untuk mengidentifikasi fungsi dalam percakapan pria dan wanita. Hasil penelitian didapati bahwa penggunaan humor oleh wanita lebih menekankan pada fungsi solidaritas daripada pria. Humor sebagai bentuk solidaritas lebih banyak digunakan oleh wanita dengan cara menciptakan suatu kelucuan dengan hal-hal yang bersifat pribadi tentang dirinya sendiri. Sementara lelaki lebih menggunakan humor sebagai bentuk *solidarity* dengan cara berbagi pengalaman-pengalaman personalnya atau kesamaan antar penutur untuk menimbulkan kelucuan. Penggunaan fungsi humor sebagai *power* pada suatu perkumpulan tidak terlalu dominan, hanya beberapa bentuk humor yang berupa mengontrol dan menengahi suatu konflik. Sementara dari perspektif fungsi psikologis, humor yang digunakan oleh wanita dan pria lebih mengarah pada mengatasi suatu permasalahan individu (*cope*).

Penelitian ketiga yaitu penelitian yang dilakukan oleh Sudaryanto pada tahun 2012 yang berjudul *Wacana Humor Verbal Tulis Gus Dur: Kajian Sosiopragmatik*. Sudaryanto mengidentifikasi aspek konteks dan implikatur yang mendukung penciptaan wacana humor verbal tulis Gus Dur, serta penyimpangan aspek pragmatik yang terjadi. Penelitian tersebut menjelaskan bahwa konteks yang mendukung penciptaan wacana humor verbal tulis Gus Dur dibedakan dua macam, yaitu konteks kebudayaan dan konteks situasi tutur atau konteks penuturan. Dalam dua konteks tersebut tercermin adanya implikatur, yaitu implikatur konvensional dan implikatur percakapan. Selain itu konteks tuturan didukung adanya tujuan dan topik pembicaraan. Penyimpangan aspek pragmatik dalam penciptaan wacana

humor verbal Gus Dur berupa penyimpangan maksim kerjasama, prinsip kesopanan, dan parameter pragmatik.

Karya ilmiah relevan keempat berjudul *Self-deprecatory Humor on TV Cooking Show* yang diteliti oleh Keri Matwick dan Kelsi Matwick. Penelitian tersebut tercantum dalam jurnal *Language & Communication* edisi 56 halaman 33-41 tahun 2017. Artikel ini membahas penggunaan salah satu tipe *conversational humor* yaitu *self-deprecatory* dalam program memasak di salah satu televisi kabel di Amerika. Hal yang dibahas adalah bentuk dan fungsi dari penggunaan tipe *self-deprecatory* pada program memasak di televisi. Penelitian ini menganalisis tuturan-tuturan pembawa acara yang mengandung humor *self-deprecatory*. Pembawa acara dalam *TV Cooking Show* merupakan seorang wanita yang juga merupakan publik figure (artis). Program acara tersebut merupakan program satu arah, jadi di dalam studio hanya ada pembawa acara tanpa ada penonton. Setting tempat dalam acara tersebut yaitu dapur di dalam rumah. Hasil penelitian Keri Matwick dan Kelsi Matwick tersebut yaitu humor *self-deprecatory* digunakan oleh presenter yang merupakan seorang artis agar terlihat sederhana atau sama dengan kebanyakan ibu-ibu semestinya. Penggunaan humor *self-deprecatory* yang dikombinasikan dengan bentuk ironi dan *storytelling* membuat seolah-olah penutur mengungkapkan suatu hal mengenai dirinya namun ternyata tidak benar.

Dari penelitian relevan tersebut, penelitian ini memiliki beberapa kemiripan dan perbedaan. Ketiga penelitian relevan dan penelitian ini menganalisis jenis humor yang sama, yaitu *conversational humor*. Perbedaannya yaitu terletak pada sarana *conversational humor*, pada penelitian relevan pertama humor yang dikaji

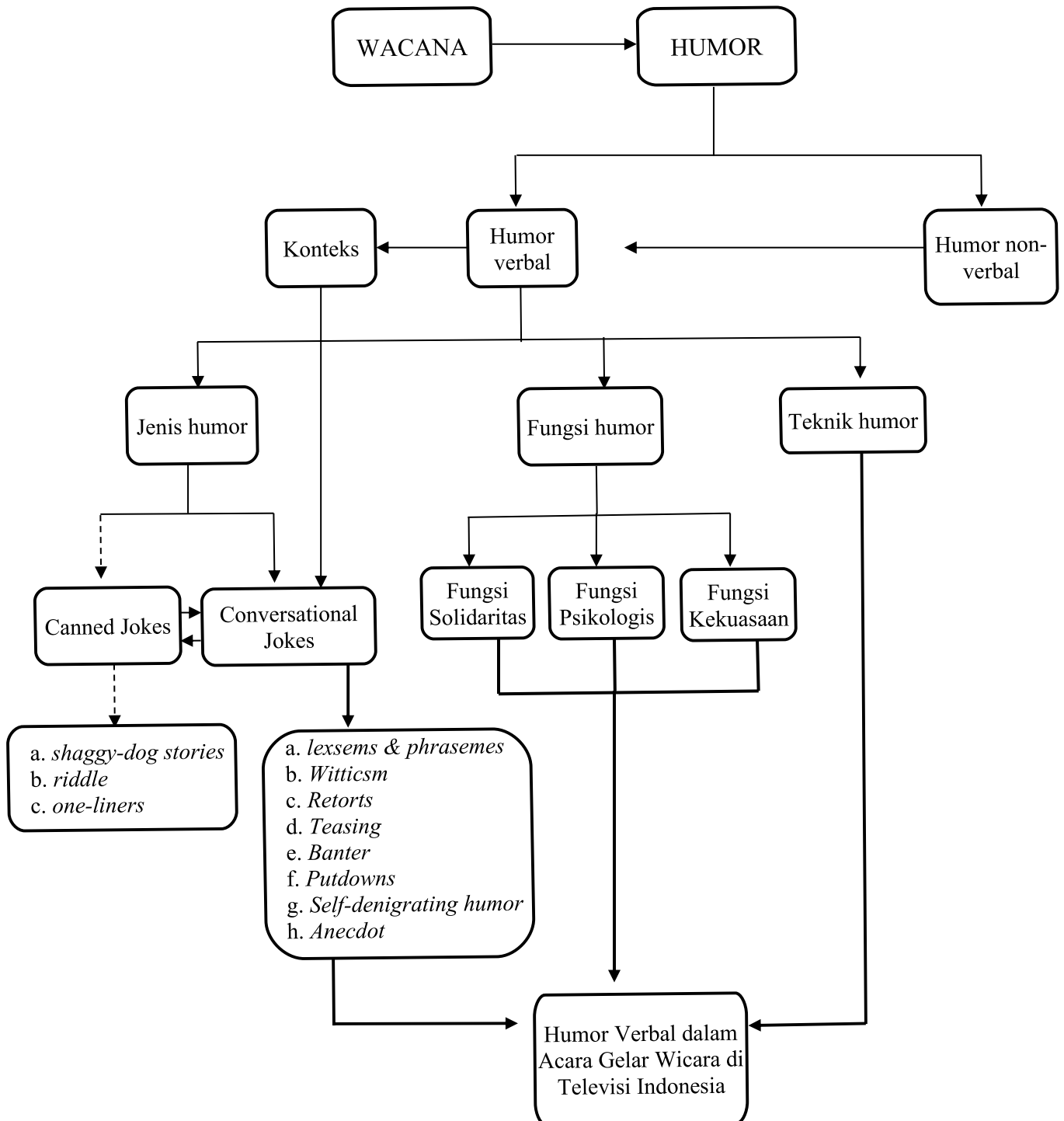
pada wacana humor kartun yang berupa humor tulis, pada penelitian kedua humor yang digunakan merupakan humor verbal yang terjadi pada suatu peristiwa interaksi gender, dan pada penelitian ketiga yaitu humor verbal yang terjadi pada interaksi presenter dan penonton di rumah pada program televisi memasak. Penelitian ini sama dengan penelitian ketiga, yaitu di ranah penyiaran, namun bedanya, humor dalam penelitian ini terjadi pada interaksi antara presenter dan bintang tamu pada acara gelar wicara. Interaksi pada penelitian ketiga terjadi secara tidak langsung, sementara pada penelitian ini terjadi secara langsung.

Selain digunakan sebagai pembandingan, penelitian relevan tersebut juga memiliki sumbangsih dalam membangun teoretikal framework untuk menganalisis permasalahan dalam penelitian ini. Penelitian ini diarahkan pada tiga aspek yaitu tipe, fungsi humor, dan teknik penciptaan tuturan humor dalam acara gelar wicara di stasiun televisi Indonesia. Teoritikal framework pada salah satu objek kajian dalam penelitian ini menggunakan teori dari hasil temuan Jennifer Hay tentang fungsi humor secara general. Oleh karena itu fungsi humor mengarah pada kategorisasi fungsi yang dibuat oleh Jennifer Hay.

I. Alur Pikir

Alur pikir dalam kajian ini digambarkan dalam bentuk bagan dan disertai dengan penjelasannya.

Skema 5. Alur Pikir Penelitian



Wacana merupakan salah satu bidang kajian dalam linguistik yang membahas tentang penggunaan bahasa dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu pemanfaatan bahasa dalam kehidupan adalah dalam penciptaan humor verbal. Humor pada dasarnya dibagi menjadi dua jenis, yaitu humor verbal dan non-verbal. Humor non-verbal dapat membantu menciptakan atau memahami humor verbal. Jika dilihat dari konteksnya, humor verbal dibagi menjadi dua, yaitu *canned jokes* dan *conversational jokes*. *Canned jokes* tidak terikat akan konteks karena dapat dituturkan dimana saja, sementara *conversational jokes* terikat akan konteks. Keterikatan tersebut dikarenakan *conversational jokes* terjadi secara spontan pada sebuah tuturan. Kedua jenis humor verbal tersebut memiliki tipe-tipe humor yang berbeda. Tiap bentuk/tipe humor membawa fungsi tersendiri dalam penggunaannya. Fungsi tersebut diidentifikasi melalui konteks yang melingkupi tuturan. Fungsi humor dapat dilihat dari berbagai perspektif secara umum, fungsi solidaritas, fungsi psikologis, dan fungsi kekuasaan. Penciptaan tuturan humor dengan beragam bentuk tidak terlepas dari pengaplikasian teknik-teknik tertentu. Tuturan humor dapat terbentuk melalui aspek bahasa dan logika. Tipe, fungsi dan teknik penciptaan humor menjadi satu pembangun tuturan humor dalam acara gelar wicara di stasiun televisi Indonesia. Meskipun demikian, karena sifatnya yang berupa tuturan interaktif, humor verbal dalam gelar wicara cenderung memproduksi humor interaksional. Oleh karena itu penelitian ini lebih mengarah pada tuturan humor berupa *conversational jokes*.

J. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir di atas, dapat dirumuskan pertanyaan penelitian. Pertanyaan penelitian tersebut disusun sebagai panduan bagi peneliti untuk mendapatkan informasi atau data yang terkait dengan penelitian itu sendiri. Pertanyaan-pertanyaan penelitian yang dirumuskan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimanakah penutur secara spontan menciptakan humor dalam gelar wicara?
2. Apakah yang menyebabkan penutur melontarkan tuturan yang mengandung humor dalam pembicaraan pada acara gelar wicara?
3. Bagaimanakah konteks yang melatarbelakangi munculnya humor dalam gelar wicara?
4. Apakah humor dalam acara gelar wicara memiliki bentuk yang khas?
5. Bagaimanakah peran humor dalam alur pembicaraan pada acara gelar wicara?
6. Bagaimanakah bahasa yang digunakan dalam menciptakan humor pada acara gelar wicara?
7. Bagaimanakah respon lawan tutur dalam menanggapi tuturan humor pada acara gelar wicara?