

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Naluri manusia untuk mencari kesenangan, kegembiraan, dan hiburan sudah dimiliki sejak bayi (Rahmanadji, 2007: 1). Hal itu dapat dilihat saat seorang ibu mengajari bayinya untuk selalu menyukai kegembiraan, dan melatih untuk tersenyum dan tertawa. Sang ibu melakukan berbagai gerakan konyol, seperti menirukan tingkah laku binatang, mengeluarkan bunyi-bunyi aneh, dan memperagakan hal-hal yang tidak masuk akal guna merangsang agar anak tertawa. Akibatnya saat beranjak dewasa, kebutuhan akan tawa sudah melekat pada manusia.

Rangsangan-rangsangan yang dapat menyebabkan manusia tersenyum dan tertawa disebut humor. Namun, humor yang selalu dikaitkan dengan tawa dan lucu tidak semata-mata menjadi indikasi kebahagiaan manusia. Manusia menciptakan humor dalam berbagai keadaan, baik pada saat bahagia atau juga dalam keadaan sedih, putus asa bahkan menghina, sehingga terdapat berbagai bentuk humor. Perhatikan contoh gambar berikut.



Gb. 1. Contoh humor dalam bentuk gambar
(<http://fans.bolanews/c/showthread.php?t=585&page=28>)

Gambar (1) tersebut merupakan sebuah rangsangan pada manusia untuk tertawa, karena dengan melihat gambar itu, secara otomatis manusia akan tertawa. Gambar yang membuat tertawa inilah yang disebut humor. Pada gambar (1) dapat dilihat bahwa wasit memberikan kartu merah pada penjaga gawang karena besar badannya menutupi gawang. Badan penjaga gawang yang besarnya memenuhi gawang membuat bola lawan tak akan pernah bisa masuk adalah merupakan hal yang tidak wajar. Tulisan pada baju penjaga gawang “*nothing shall pass*” meyakinkan bahwa tidak akan ada yang mampu melewati gawang. Kelucuan gambar inilah yang membuat gambar ini disebut humor.

Humor menarik untuk dibahas karena seringkali ditemukan namun seakan rumit untuk menjelaskan humor. McGhee (1979: 6) bahkan menyatakan “*we may have difficulty defining humor, but we know it when we ‘see’ it....*” (kita mungkin memiliki kesulitan mendefinisikan humor, tapi kita tahu bila ‘melihatnya’). Walaupun sulit dijelaskan, humor sudah dikenal sebagai sesuatu yang menyebabkan kelucuan yang menimbulkan tawa. Sekalipun humor merupakan pengundang tawa namun penelitian mengenai humor belum banyak ditemukan sehingga inilah yang menarik peneliti untuk melakukan penelitian ini.

Yule (1996: 36) menyebutkan bahwa humor itu terjadi akibat pelanggaran maksim. Maksim adalah sebuah prinsip yang harus ditaati oleh penutur yang dikaji dalam pragmatik. Pragmatik merupakan sebuah ilmu yang mempelajari tentang makna yang kaitannya dengan situasi ujaran, sehingga penutur harus memperhatikan prinsip-prinsip yang terdapat dalam pragmatik dalam percakapan. Namun, Yule juga mengatakan bahwa dengan melanggar prinsip-prinsip kerja

sama dan kesopanan, suatu percakapan dapat menjadi lucu. Berikut ini adalah contohnya.

- (1) **A** : *Avec quelle main tu dessines à l'école ?* (Papa)
B : *Avec ma mienne* (Clara, 3 ans)
 (www.blaques.net)
 (1) **A** : Dengan tangan yang mana kamu menggambar di sekolah ?
B : Dengan tanganku

Sepulang sekolah, Clara, seorang anak yang berusia tiga tahun, ditanyai oleh papanya tentang tangan mana yang ia gunakan untuk menggambar di sekolah. Clara masih berusia tiga tahun dan kadang menulis dengan tangan kiri sehingga pertanyaan itu terlontar oleh papanya. Namun, Clara menjawab dengan “*Avec ma mienne*” yang tidak menjawab apa yang dimaksudkan oleh papanya. Jawaban Clara inilah yang membuat humor terjadi karena adanya ketidakcocokan antara jawaban dan pertanyaan mengenai *main* (tangan) yang sedang dibicarakan. Bandingkan percakapan (1) dengan percakapan (2) berikut ini.

- (2) **A** : *Avec quelle main tu dessines à l'école ?* (Papa)
B : *La main droite* (Clara, 3 ans)
 (2) **A** : Dengan tangan yang mana kamu menggambar di sekolah ?
B : Dengan tangan kanan

Pada percakapan (2), kelucuan tidak terjadi karena Clara menjawab sesuai dengan apa yang dimaksudkan ayahnya, bahwa menggambar dengan tangan kanan.

Jika Yule menjelaskan mengenai sebab terjadinya humor yaitu akibat pelanggaran maksim maka Audrieth (1998: 5) menjabarkan humor berdasarkan bentuk-bentuknya. Percakapan (1) termasuk dalam bentuk humor *wisecrack*, karena jawaban Clara merupakan jawaban cerdas. Jawaban Clara tidak salah, karena sudah pasti ia menggambar dengan tangannya sendiri. Berbeda dengan

Audrieth, McGhee menjabarkan humor berdasarkan kualitasnya. Percakapan (1) memiliki kualitas humor *incongruous* karena terdapat ketidakcocokan antara pertanyaan ayah Clara dan jawaban Clara.

Sebagai sarana hiburan, humor telah banyak disajikan dalam masyarakat dan dalam berbagai bentuk media (media audio seperti radio dan media visual seperti pada contoh 1). Humor juga dapat dituangkan dalam audio visual seperti dalam film, hal ini dapat diketahui dengan banyaknya film jenis komedi.

Film *RRRrrrr!!!* merupakan film berjenis komedi karya Alain Chabat yang dibuat pada tahun 2004. Film ini sudah pernah ditayangkan di salah satu televisi swasta Indonesia. Film ini menggunakan bahasa yang tidak terlalu rumit sehingga menjadi salah satu alasan dipilihnya film ini. Film yang berlatarkan kehidupan zaman batu ini menampilkan karakter tokoh yang unik dan adegan yang berkebalikan dengan kehidupan modern saat ini sehingga menjadi daya tarik tersendiri. Banyaknya humor yang berbentuk pelanggaran maksim merupakan alasan utama dipilihnya film ini. Berikut ini yang merupakan humor berupa pelanggaran maksim dalam film *RRRrrrr!!!!*

- | | |
|--------------------------------|---|
| (3) Pierre (<i>Le fris </i>) | : <i>Je te dis un court po me ?</i> |
| Guy | : <i>Oui</i> |
| Pierre (<i>Le fris </i>) | : <i>“Le ciel”</i> |
| Guy | : <i>C’est joli</i> |
| Pierre (<i>Le fris </i>) | : <i>Le d but, je sais pas</i> |
| Guy | : <i>“Le”, c’est bien</i> |
| | |
| (3) Pierre (<i>Le fris </i>) | : <i>Mau aku bacakan puisi pendek ?</i> |
| Guy | : <i>Iya</i> |
| Pierre (<i>Le fris </i>) | : <i>“Langit biru”</i> |
| Guy | : <i>Bagus sekali</i> |
| Pierre (<i>Le fris </i>) | : <i>yang pertama, aku tidak tahu</i> |
| Guy | : <i>“Biru”, bagus kok.</i> |

Pierre (*Le blond*) dan Pierre (*Le fris  *) adalah suku *Les Cheveux Propres* yang pemalas. Setiap pagi mereka tidak berburu melainkan bersantai-santai di tepi sungai. Percakapan (3) ini terjadi pada pagi hari saat mereka bersantai, namun pada kali ini Guy bergabung bersama mereka. Guy adalah kekasih Pierre (*Le fris  *). Pierre (*Le fris  *) dan Guy adalah pasangan sehingga agar Guy terkesan Pierre (*Le fris  *) membacakan sebuah puisi pendek untuk Guy. Pierre (*Le fris  *) berkata “*Le ciel*” pada Guy. Pernyataan Pierre (*Le fris  *) ini melanggar maksim kualitas karena ia pada awalnya ingin membacakan puisi pendek tetapi ia hanya berkata “*Le ciel*”. Pernyataan tersebut bukanlah sebuah puisi.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut.

1. Bentuk humor berupa pelanggaran maksim dalam film *RRRrrrr!!!* karya Alain Chabat.
2. Kualitas humor berupa pelanggaran maksim dalam film *RRRrrrr!!!* karya Alain Chabat.
3. Fungsi humor berupa pelanggaran maksim dalam film *RRRrrrr!!!* karya Alain Chabat.
4. Latar belakang humor berupa pelanggaran maksim dalam film *RRRrrrr!!!* karya Alain Chabat.
5. Makna humor berupa pelanggaran maksim dalam film *RRRrrrr!!!* karya Alain Chabat.

C. Batasan Masalah

Terdapat lima masalah yang telah diidentifikasi namun peneliti membatasi masalah yang akan diteliti. Hal ini disebabkan agar penelitian yang akan dilakukan lebih fokus. Masalah dalam penelitian ini dibatasi pada bentuk dan kualitas humor berupa pelanggaran maksim dalam film *RRRRrrrr!!!* karya Alain Chabat.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan hal-hal yang terdapat dalam batasan masalah, maka dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Bentuk humor berupa pelanggaran maksim apakah yang terdapat dalam film *RRRRrrrr!!!* karya Alain Chabat ?
2. Kualitas humor berupa pelanggaran maksim apakah yang terdapat dalam film *RRRRrrrr!!!* karya Alain Chabat ?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan apa yang disampaikan dalam rumusan masalah, penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan bentuk humor berupa pelanggaran maksim dalam film *RRRRrrrr!!!* karya Alain Chabat.
2. Mendeskripsikan kualitas humor berupa pelanggaran maksim dalam film *RRRRrrrr!!!* karya Alain Chabat.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian mengenai humor dalam film *RRRrrr!!!* karya Alain Chabat ini diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu acuan penelitian sejenis, baik yang sifatnya memperdalam atau melengkapi penelitian terdahulu. Secara garis besar hasil penelitian ini memiliki dua manfaat yaitu sebagai berikut.

1. Manfaat teoretis

- a. Penelitian ini memiliki fungsi untuk menambah khasanah penelitian dalam bidang sosiolinguistik yang sudah ada, khususnya penelitian mengenai humor dan maksim.
- b. Penelitian ini berfungsi untuk mengetahui penerapan teori mengenai humor dan maksim sehingga bermanfaat bagi penelitian yang akan mengkaji humor.

2. Manfaat praktis

Secara praktis hasil penelitian ini memiliki fungsi sebagai berikut.

- a. Penelitian ini merupakan penerapan beberapa teori linguistik sehingga diharapkan dapat dijadikan acuan dalam pembelajaran linguistik.
- b. Penelitian mengenai humor ini diharapkan menginspirasi guru untuk membuat humor dalam proses pembelajaran agar suasana kelas tidak tegang.

G. Batasan Istilah

1. Bentuk humor, Audrieth (1988) menggambarkan bentuk humor dalam lima jenis, yaitu ; *practical joke*, *recovery*, *repartee*, *switching* dan *wisecrack*.

- a) *Practical joke* adalah sebuah lelucon yang dimasukkan dalam tindakan caranya yaitu mempermainkan orang lain seperti membuat bingung.
 - b) *Recovery* adalah kombinasi kesalahan dan kecerdasan yang menyelamatkan diri dengan koreksi cepat.
 - c) *Repartee* adalah pernyataan atau balasan yang pintar guna menghina orang lain.
 - d) *Switching* adalah pernyataan yang menyeleweng dari yang sedang dibahas.
 - e) *Wisecrack* adalah setiap komentar cerdas mengenai suatu hal atau orang lain.
2. Kualitas humor adalah sebuah deskripsi tentang humor yang dibagi menjadi lima jenis, yaitu ; *absurd, incongruous, ridiculous, ludicrous, dan funny*.
- a) *Absurd* adalah sebuah kejadian atau pernyataan yang tidak logis dan konsisten dengan apa yang diketahui pendengar dan penutur.
 - b) *Incongruous* adalah kecocokan dan ketidakcocokan dalam hubungan komponen seperti objek, kejadian, dan pemikiran.
 - c) *Ridiculous* adalah kejadian lucu yang bermaksud untuk menertawakan dan menyepelkan orang.
 - d) *Ludicrous* adalah kejadian yang dapat menyebabkan orang tertawa karena ketidakcocokan, tidak masuk akal, berlebihan atau konyol.
 - e) *Funny* adalah kejadian yang tidak biasa atau ketidakcocokan yang membingungkan.

3. Maksim kerja sama dibagi menjadi empat, yaitu maksim kuantitas, maksim kualitas, maksim relevansi, dan maksim cara.
 - a) Maksim kuantitas mengharuskan penutur memberikan kontribusi secukupnya atau sebanyak yang dibutuhkan lawan bicaranya.
 - b) Maksim kualitas mengharuskan penutur untuk mengungkapkan hal yang sebenar-benarnya dan jelas serta tidak membuat lawan bicara bingung.
 - c) Maksim relevansi mengharuskan penutur untuk memberikan kontribusi yang relevan dengan situasi percakapan.
 - d) Maksim cara mengharuskan penutur untuk berbicara dengan jelas, tanpa kegelapan atau ambigu, ringkas dan tertib dalam memberikan informasi agar mudah untuk dipahami.
4. Maksim kesopanan dibagi menjadi enam jenis, yaitu maksim kebijaksanaan, maksim kemurahan, maksim penerimaan, maksim kerendahan hati, maksim kecocokan, dan maksim kesimpatian.
 - a) Maksim kebijaksanaan mewajibkan penutur mengatakan ujaran yang meminimalkan kerugian lawan bicaranya dan memaksimalkan keuntungan lawan bicaranya.
 - b) Maksim kemurahan mengharuskan penutur untuk meminimalkan keuntungan diri sendiri dan memaksimalkan kerugian pada diri sendiri.
 - c) Maksim penerimaan mewajibkan penutur untuk meminimalkan ketidakhormatan terhadap orang lain, dan juga harus memaksimalkan rasa hormat kepada lawan bicaranya.

- d) Maksim kerendahan hati mewajibkan penutur untuk meminimalkan penghormatan dirinya dan memaksimalkan ketidakhormatan dirinya, seperti harus merendahkan dirinya sendiri.
- e) Maksim kecocokan mewajibkan penutur untuk melakukan percakapan yang dapat meningkatkan kecocokan dengan lawan bicara dan meminimalkan ketidakcocokan dengan lawan bicaranya.
- f) Maksim kesimpatian mewajibkan para. penutur dan lawan tuturnya untuk meningkatkan rasa simpati dan meminimalkan rasa antipati