

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

Teori yang digunakan untuk mendukung penelitian ini merupakan teori gabungan dari beberapa ahli. Pemilihan teori dalam penelitian ini dengan mempertimbangkan hubungan yang relevan terhadap masalah yang diteliti. Masalah yang akan diteliti penulis yaitu “Teknik Penciptaan Humor Berdasarkan Segi Bahasa dan Segi Logika Dalam Acara *Stand Up Seru* (SUPER) di *Kompas TV* edisi Oktober 2015”. Teori-teori tersebut adalah penelitian relevan, retorika dan jenis retorika, humor dan ragamnya, dan *Stand Up Comedy*. Beberapa teori tersebut akan dijelaskan sebagai berikut.

#### **A. Penelitian Relevan**

Penelitian yang berjudul “Teknik Penciptaan Humor Berdasarkan Segi Bahasa dan Segi Logika Dalam Acara *Stand Up Seru* (SUPER) di *Kompas TV* edisi Oktober 2015” berbeda dengan penelitian yang sudah dilakukan. Penulis mengambil dua hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh penulis lain. Penelitian tersebut penulis gunakan sebagai pembandingan penelitian yang akan dilakukan. Hal tersebut diperlukan agar penulis dapat menyempurnakan kekurangan yang ada. Untuk membuktikannya penulis membedakan penelitian yang telah dilakukan, maka dari itu peneliti meninjau beberapa laporan penelitian yang lain yaitu:

#### **1. Bahasa Humor *Stand Up Comedy* di Metro TV 1 Maret-26 April 2012 (Kajian Pragmatik).**

Penelitian tersebut dilakukan oleh Andrian Kristanto. Penelitian ini merupakan skripsi pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia,

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Purwokerto, tahun 2012. Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama-sama menggunakan tuturan *Stand Up Comedy* sebagai sumber data penelitian. Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu, penelitian ini menggunakan tuturan *Stand Up Comedy* di Metro TV pada tanggal 1 Maret-26 April 2012 dengan menggunakan kajian Pragmatik. Selain itu, penelitian ini mendeskripsikan bentuk penyimpangan prinsip kerja sama dalam *Stand Up Comedy* dan juga untuk mendeskripsikan bentuk prinsip kesopanan dalam *Stand Up Comedy*. Pada penelitian yang akan dilakukan, peneliti akan mengungkapkan teknik penciptaan berdasarkan segi bahasa dan segi logika dalam acara *Stand Up Seru (SUPER)* di *Kompas TV*.

## **2. Aspek Semantik dalam Humor Verbal pada Kartun Lagak Jakarta.**

Penelitian tersebut dilakukan oleh Mega Arieyani Dewi. Penelitian ini merupakan sebuah skripsi di Universitas Indonesia tahun 2008. Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama-sama menggunakan tuturan *Stand Up Comedy* sebagai sumber data penelitian. Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu, penelitian ini mendeskripsikan keterlibatan aspek semantik dan mendeskripsikan bagaimana teknik yang digunakan dalam menciptakan humor dengan teknik memunculkan kesamaan praanggapan antara kartunis dengan pembaca. Pada penelitian yang akan dilakukan, peneliti akan teknik penciptaan berdasarkan segi bahasa dan segi logika dalam acara *Stand Up Seru (SUPER)* di *Kompas TV*.

## **B. Retorika**

### **1. Pengertian Retorika**

Retorika atau dalam bahasa Inggris “*rhetoric*” yaitu kepandaian berbicara, kemahiran atau kemampuan berbicara di depan umum. Cleanth Brooks dan Robert Penn Warren (dalam Effendy, 2004: 53) mendefinisikan retorika sebagai *the art of using language effectively* atau seni penggunaan bahasa secara efektif. Menurut Hendrikus (1991: 14) retorika adalah kesenian berbicara yang dicapai berdasarkan bakat alam atau talenta maupun yang dicapai melalui suatu keterampilan teknis. Retorika merupakan suatu istilah yang secara tradisional diberikan pada suatu teknik pemakaian bahasa sebagai seni, yang didasarkan pada suatu yang tersusun baik. Ada dua aspek yang perlu diketahui bahwa seorang retorika, yaitu memiliki pengetahuan mengenai objek tertentu yang akan disampaikan dengan bahasa (Keraf: 1999:1)

Retorika ditinjau dari ilmu komunikasi adalah bahasa sebagai lambang dalam proses komunikasi itu tidak berdiri sendiri, tetapi bertautan dengan komponen-komponen komunikasi lainnya. Komponen tersebut yaitu komunikator yang menggunakan bahasa itu, pesan yang dibawakan oleh bahasa itu, media yang akan meneruskan bahasa itu, komunikan yang dituju oleh bahasa itu, dan efek yang diharapkan dari komunikan dengan menggunakan bahasa itu. Penggunaan bahasa yang efektif sangat diperlukan dalam berkomunikasi. Hal tersebut diperlukan agar proses komunikasi antara komunikator dan komunikan dapat berjalan dengan baik. Dari beberapa pendapat tersebut maka peneliti menyimpulkan bahwa retorika adalah suatu seni keterampilan berbicara yang bertujuan untuk mempengaruhi orang lain baik secara lisan maupun tulis.

## **2. Bentuk Retorika**

Dewasa ini retorika diartikan sebagai kesenian untuk berbicara yang baik, yang dipergunakan dalam proses komunikasi antar manusia. Kesenian berbicara ini bukan hanya berbicara lancar tanpa jalan pikiran yang jelas. Berbicara ini menyangkut kemampuan menyampaikan sesuatu secara singkat, jelas, padat dan mengesankan. Menurut Hendrikus (2009: 16-17), retorika merupakan bagian dari ilmu bahasa, khususnya ilmu bina bicara (*sprecherziehung*). Retorika sebagai ilmu bina bicara mencakup monologika, dialogika, dan pembinaan teknik berbicara.

### **a. Monologika**

Monologika adalah ilmu tentang seni berbicara secara monolog. Monolog adalah suatu jenis kegiatan berkomunikasi atau berbicara yang dilakukan dalam satu arah. Monolog ini hanya ada satu pembicara, dan yang lain sebagai pendengar. Yang termasuk dalam bentuk retorika monologika antara lain: pidato, kata sambutan, ceramah, deklarasi, dan *Stand Up Comedy*. Komunikasi dalam proses berpidato, kata sambutan, ceramah, deklarasi, dan *Stand Up Comedy* lebih bersifat satu arah, sebab hanya seorang yang berbicara dan yang lainnya mendengarkan.

### **b. Dialogika**

Bahasa adalah sarana komunikasi yang terpenting dalam dialog. Berbahasa pada hakikatnya berarti dialog, dialog tidak dapat terjadi tanpa bahasa.

Dialog bukan berarti sesungguhnya suatu proses saling berganti peran antara berbicara dengan mendengar. Dialogika terbagi atas dialogika spesialis, yaitu pembicaraan antar dan bersama dua atau tiga orang atau dalam kelompok kecil (dengan peserta 3-4); dan dialogika generalis yang berarti segala bentuk tukar-menukar pikiran dalam kelompok yang lebih besar. Yang termasuk bentuk dialogika antara lain: diskusi, tanya jawab, percakapan, debat, dan bermain peran.

### **c. Pembinaan Teknik Berbicara**

Pembinaan teknik berbicara merupakan syarat bagi retorika karena bentuk monologika dan dialogika tergantung pada pembinaan teknik berbicara. Oleh karena itu, pembinaan teknik berbicara merupakan bagian penting dalam retorika. Pembinaan teknik berbicara ini meliputi pembinaan teknik bernafas, teknik mengucap, bina suara, teknik membaca, dan bercerita. Efektivitas monologika dan dialogika itu tergantung pada teknik bicara. Dalam melakukan monologika dan dialogika seseorang perlu memperhatikan teknik berbicara agar apa yang disampaikan dapat dipahami oleh pendengar.

Berdasarkan pembagian bentuk retorika tersebut acara *Stand Up Comedy* tergolong bentuk retorika monologika. Karena di dalam acara *stand up comedy* hanya terdapat satu pembicara karena pelaku *stand up comedy* hanya berbicara satu arah. Dalam acara *stand up comedy* komika menyampaikan ide-ide yang ada dalam pikirannya secara bermonolog. Hal tersebut dilakukan tentu dengan menyiapkan materi-materi yang akan dibawakan sehingga pendengar terhibur. Proses penyampaian yang baik akan membawa pendengar dalam suasana yang

menghibur dirinya. Maka dari itu *comic* juga harus dituntut untuk menggunakan bahasa yang baik dan benar agar mudah diterima oleh mitra tutur.

## C. Humor

### 1. Pengertian Humor

Naluri manusia untuk mencari kegirangan, kesenangan, kegembiraan dan hiburan sudah dimiliki sejak masih bayi. Sejak masih bayi yang dilahirkan, ibunya segera melatihnya untuk menyukai kegembiraan. Manusia hidup dengan naluri kuat untuk mencari kegembiraan dan hiburan. Mereka yang dapat mencari kegembiraan, biasanya tidak berminat untuk mencari definisi tentang sesuatu yang disebut dengan “lucu”. Kelucuan atau humor berlaku bagi manusia normal, dengan tujuan untuk menghibur, karena hiburan merupakan kebutuhan mutlak bagi manusia untuk ketahanan diri dalam proses pertahanan hidupnya (Widjaja, 1993: 98). Humor dapat tampil mantap sebagai penyegar pikiran dan sekaligus sebagai penyejuk batin, dan penyalur *uneg-uneg*.

Alwi (2008:512) humor adalah sesuatu yang lucu atau keadaan yang menggelikan hati, kejenaan, kelucuan. Daeng dan Allan (dalam Wijana,1991: 1) menyatakan humor adalah salah satu bentuk permainan. Bagi orang dewasa bermain adalah rekreasi, tetapi bagi anak-anak sebagian dari proses belajar. Permainan adalah bagian mutlak dari pribadi anak. Melalui permainan kreativitas anak dibangkitkan dan dirangsang, dan melalui permainan pula seorang anak dipersiapkan menjadi anggota masyarakat.

Chaer (2011: v) humor adalah suatu rangsangan yang dibangkitkan oleh ujaran yang bisa didengar atau gerak-gerik yang bisa dilihat yang secara sengaja

diujarkan (dalam bentuk bahasa lisan atau tertulis). Humor tidak hanya sekedar penyebab timbulnya reaksi tersenyum atau tertawa. Humor dapat pula menghibur, baik melalui tulisan atau ujaran. Selain itu humor dapat pula berupa kemampuan untuk merasakan, menilai, menyadari, mengerti, dan mengungkapkan sesuatu yang lucu, ganjil, jenaka atau menggelikan. Berdasarkan pernyataan tersebut maka dapat dikatakan bahwa humor memiliki peranan yang sentral dalam kehidupan manusia. Peran tersebut yaitu sebagai sarana hiburan dan pendidikan dalam rangka peningkatan kualitas hidupnya.

Humor dapat membuat orang tertawa apabila mengandung satu atau lebih dari keempat unsur, yaitu (1) kejutan atau keanehan, (2) yang mengakibatkan rasa malu, (3) ketidak masuk akal, (4) yang membesar-besarkan masalah. Keempat unsur tersebut dapat terlaksana melalui rangsangan verbal berupa kata-kata atau satuan satuan bahasa yang sengaja dikreasikan sedemikian rupa oleh para pelakunya. Selanjutnya jenis rangsangan verbal ini dapat disajikan melalui tulisan, seperti humor tulis dan kartun. Jenis rangsangan verbal tersebut dapat pula disalurkan melalui lisan, seperti lawak, ludruk, dagelan, ketoprak, dll. Hal ini akan terjadi pada ranah komunikasi lisan dan tulis dalam berbagai aktivitas kehidupan sehari-hari (Rohmadi, 2009: 8).

## **2. Fungsi Humor**

Menurut Sujoko (dalam Rahmanandji, 2007) humor dapat berfungsi untuk: pertama, untuk melaksanakan segala keinginan dan segala tujuan gagasan atau pesan; kedua, humor dapat menyadarkan orang bahwa dirinya tidak selalu benar; ketiga, humor dapat mengajarkan orang melihat persoalan dari berbagai sudut;

keempat, humor dapat menghibur; kelima, humor dapat melancarkan pikiran; keenam, humor dapat membuat orang mentolerir sesuatu; ketujuh, humor dapat membuat orang memahami soal pelik. Humor dapat digunakan untuk saling berinteraksi, bertanya jawab, memberi tahu, menyahut, menyuruh, melarang, meminta, dan berseru, karena bahasa humor mengakar dalam kehidupan manusia. Selain itu, humor adalah salah satu bentuk komunikasi bagi masyarakat, karena merupakan kebudayaan mutlak bagi manusia. Bahkan dalam kalangan mahasiswa Indonesia kerap menggunakan humor sebagai kritik sosial. Hal tersebut menunjukkan bahwa humor dapat juga digunakan untuk menyampaikan pendapat.

### **3. Jenis-jenis Humor**

Menurut Arwah Setiawan (dalam Rahmanadji, 2007) humor dapat dibedakan menurut kriterium “bentuk ekspresi”. Sebagai bentuk ekspresi dalam kehidupan kita, humor dibagi menjadi tiga jenis, (1) humor personal yaitu kecenderungan tertawa pada diri kita, misalnya jika kita melihat sebatang pohon yang bentuknya mirip orang sedang buang air besar, (2) humor dalam pergaulan, misalnya sendau gurau diantara teman, (3) humor dalam kesenian, misalnya humor lakuan (lawak, tari, pantomim lucu), humor grafis (kartun, foto jenaka, patung lucu), humor literatur (cerpen lucu, sajak jenaka, dan lain sebagainya).

Sedangkan menurut Pramono (dalam Didiek Rahmanadji, 2007) humor dapat digolongkan menjadi dua: (1) humor menurut penampilannya, yang terdiri dari humor lisan, humor tulisan atau gambar, humor gerakan tubuh, (2) menurut tujuan humor terdiri atas humor kritik, humor meringankan beban pesan dan humor semata-mata pesan. Humor lisan dilakukan dengan kata-kata yang

diucapkan dan mengandung kelucuan. Humor tulisan atau gambar contohnya terdapat dalam buku komik. Humor gerakan tubuh ditunjukkan dengan gerak-gerak tubuh si pelawak yang lucu. Humor kritik adalah sebuah lelucon yang digunakan untuk memberikan kritikan kepada seseorang atau suatu kebijakan. Humor meringankan beban pesan diciptakan untuk memperhalus sebuah pesan yang disampaikan pelawak dan humor semata-mata pesan menunjukkan bahwa humor yang disampaikan oleh pelawak merupakan pesan untuk penontonnya.

Dalam Lutfiana (2014: 19) jenis humor dibagi menjadi enam jenis humor, yaitu: (1) humor seksual adalah humor yang membahas tentang segala hal yang dianggap tabu dan merupakan konsumsi orang dewasa, (2) humor pendidikan adalah humor yang berisi tentang segala sesuatu yang berkaitan dengan sekolah, guru, murid, orang tua, dan mata pelajaran, (3) humor keluarga adalah humor yang berkaitan dengan hubungan sesama anggota keluarga, (4) humor rumah tangga adalah humor yang berkaitan dengan ketidakharmonisan rumah tangga, (5) humor politik adalah humor yang berkaitan dengan masalah politik, (6) humor etnis adalah humor yang mengungkapkan tingkah laku adat istiadat, cara berfikir, keanehan, atau bahasa kelompok etnis bangsa tertentu.

#### **4. Teknik Penciptaan Humor**

##### **a. Pengertian Teknik Penciptaan Humor**

Teknik merupakan cara membuat atau melakukan sesuatu yang berhubungan dengan seni. Penciptaan merupakan proses, cara, perbuatan menciptakan. Humor merupakan sesuatu yang lucu atau keadaan dalam cerita dan sebagainya yang menggelikan hati. Teknik penciptaan humor adalah suatu proses,

cara, perbuatan melakukan sesuatu yang berhubungan dengan seni untuk menciptakan sesuatu yang lucu dan menggelikan hati yang bertujuan untuk membuat orang yang melihatnya tertawa. Sesuatu yang lucu dan menggelikan yang tercipta dengan keadaan tertentu. kelucuan terbentuk dari tiadanya kesejajaran antara apa yang diharapkan, diasumsikan, atau dipraanggapkan dengan apa yang kemudian menjadi kenyataan.

#### **b. Jenis Teknik Penciptaan Humor**

Terdapat berbagai jenis teknik dalam menciptakan humor. Adanya teknik penciptaan humor tersebut untuk menciptakan humor yang berkualitas. Rakhmat (2014: 128) membagi teknik penciptaan humor menjadi dua teori teknik penciptaan humor. Teori teknik penciptaan humor yang pertama yaitu, *exaggeration, parody, ironi, burlesque*, perilaku aneh para tokoh, dan perilaku orang asing. Teori teknik penciptaan humor yang kedua yaitu, belokan mendadak, dan *puns*.

Teknik penciptaan humor cukup beragam bila ditinjau dari proses terjadinya humor. Menurut Berger (dalam Anastasya, 2013: 5) teknik penciptaan humor ada 41 teknik penciptaan humor yang sudah dikenal masyarakat. Secara garis besar teknik penciptaan humor itu dapat dikelompokkan menjadi empat kategori. Empat kategori dasar penggolongan teknik humor tersebut adalah: (1) Bahasa (*Language*) (2) Logika (*Logic*), (3) Identitas/Bentuk (*Identity*) (4) Gerakan (*Action*). Keempat kategori teknik penciptaan humor akan dijelaskan secara detail sebagai berikut.

## 1) Teknik Penciptaan Humor Segi Bahasa

Teknik penciptaan humor segi bahasa atau *language (the humor is verbal)* adalah teknik penciptaan humor yang memanfaatkan aspek-segi bahasa seperti makna dan bunyi untuk melahirkan suatu suasana lucu, baik melalui penyimpangan bunyi atau penyimpangan makna. Cara penciptaan humor melalui kata-kata dianggap paling mudah dan paling banyak dilakukan. Pemahaman terhadap segi kebahasaan akan melengkapi atau menyempurnakan pemahaman terhadap aspek kebudayaan. Ada keterkaitan erat antara konvensi bahasa dan konvensi budaya yang akan semakin mengukuhkan keyakinan bahwa pemahaman terhadap segi-segi kebahasaan memprasyaratkan pemahaman terhadap aspek kebudayaan. Artinya, ketika kita memahami teknik humor melalui segi bahasa, maka aspek kebudayaan yang melekat pada pengguna bahasa itu pun akan senantiasa memberikan pengaruh. Adapun berikut ini akan coba dipaparkan mengenai teknik dasar penciptaan humor yang ada di segi bahasa. *Language* berarti bahasa, dalam kategori ini humor dapat diciptakan atau dimunculkan melalui bahasa, kata-kata, dari cara berbicara, makna kata, atau akibat dari kata-kata. Berger membagi kategori teknik penciptaan humor segi bahasa ini menjadi 11 teknik penciptaan humor, yaitu:

### a) Omong Kosong

*Talking in a high-flown, grandiloquent, or retoric manner* artinya adalah berbicara dengan muluk-muluk. Makna omong kosong adalah bualan atau cakap

angin. Teknik penciptaan humor dengan teknik omong kosong dapat dilakukan dengan menempatkan si pencetus humor sebagai yang tidak mungkin dan tidak ada bukti atau diragukan melakukan tindakan seperti yang dikatakan oleh banyak orang. Pemaknaan omong kosong atau bualan ini mungkin setara dengan hal yang diremehkan. Namun, memang tidak segala hal yang remeh temeh itu adalah omong kosong. Contoh ketika sejumlah orang berpendapat, bahwa seseorang tidak perlu terlalu paham hal teknis, cukup konseptisnya saja. Pendapat itu membagi kekhususan pribadi: ada pribadi 'pemikir' dan pribadi 'pekerja'. Pendapat ini tentunya layak dibantah, sebab tidak mungkin ada 'pekerja' yang bisa melakukan sesuatu tanpa berpikir. Sebaliknya, 'pemikir' yang tidak bekerja juga hanya menghasilkan omong kosong yang ironisnya banyak tulisannya dikonsumsi oleh pembacanya.

#### **b) Permainan Bunyi**

*Playing with the sound of words* artinya adalah bermain dengan suara kata-kata. Teknik penciptaan humor dengan permainan bunyi ini menyampaikan humor dengan cara bermain dengan bunyi kata-kata yang di ulang untuk menimbulkan kelucuan atau kejenakaan. Bunyi kata-kata yang diulang-ulang dimaksudkan hanya untuk mempertegas kata yang disampaikan oleh si pencetus humor untuk memunculkan humornya. Kelucuan tiada lain merupakan suatu kepuasan yang muncul dari konsepsi secara tiba-tiba tentang yang sesuatu yang menggelikan atau hebat. Kelucuan tercipta dengan memperbandingkannya dengan kelemahan yang lain. Inilah yang lazim disebut teori superioritas.

**c) Ironi**

*Saying one thing and meaning something else or exactly the opposite of what you're saying* artinya adalah sesuatu yang bermakna sesuatu yang lain atau kebalikan dari apa yang dikatakan. Teknik penciptaan humor dengan menggunakan majas ironi ini yaitu suatu kejadian atau situasi yang bertentangan dengan yang diharapkan atau yang seharusnya terjadi, tetapi sudah menjadi suratan takdir. Ironi verbal adalah kebalikan antara ucapan dan maksud sebenarnya. Ironi situasi terjadi, ketika situasi hati seseorang ternyata berlawanan arah dengan kenyataan. Maka, inti ironi adalah suatu kejadian atau sesuatu hal yang kontras antara apa yang diharapkan dengan apa yang terjadi atau apa yang lumrah dengan kenyataan. Artinya, ironi dipakai untuk menggambarkan dengan lebih gamblang suatu keadaan, dan melaluinya sering pesan disampaikan. Contoh: Seseorang menuruti saran untuk pergi ke suatu kota guna menghindarkan diri dari bahaya. Ironisnya, justru di kota itu dia mengalami petaka.

**d) Kesalahpahaman**

*Misinterpreting situation* artinya salah dalam menafsirkan situasi, salah pengertian, salah tangkap dalam memahami pembicaraan, pernyataan, atau sikap orang lain. Kesalahpahaman adalah sebuah bentuk dari ketidakjelasan interaksi. Jadi kesalahpahaman akan sangat bertumpu pada sumber-sumber yang obyektif. Kemajemukan menjadi salah satu penyebab implikasi yang sangat signifikan tentang pembentukan pola pikir yang dapat menciptakan kesalahpahaman. Kesalahpahaman biasanya menimbulkan reaksi bagi orang yang bersangkutan. Misalnya alasan kepentingan manusia yang berlawanan dengan nilai kemanusiaan

menjadi tidak relevan karena hal itu berkorelasi dengan sudut pandang yang subyektif seseorang. Terkadang kesalahpahaman tercipta dari pemahaman seseorang dalam memaknai sesuatu. Teknik ini menggunakan pemahaman yang berbeda menjadi sebuah komedi.

**e) Permainan Kata-kata**

*Playing with the meaning of words* artinya adalah permainan kata-kata. Menurut KBB (Depdiknas, 2007: 614) makna permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain, barang atau sesuatu yang dimainkan. Sedangkan kata menurut KBBI (Depdiknas, 2007: 451) adalah unsur bahasa yang diucapkan atau dituliskan yang merupakan perwujudan kesatuan perasaan dan pikiran yang dapat digunakan dalam berbahasa. Jadi, makna permainan kata-kata adalah perbuatan yang dilakukan dengan tidak sungguh-sungguh atau bermain-main dalam hal memainkan kata yang diujarkan atau dibicarakan. Sehingga dalam penciptaan humor, permainan kata yakni dengan membolak-balikkan kata sehingga terdengar lucu ketika diucapkan

**f) Jawaban Tepat**

*Verbal banter, usually in a witty dialogue* maksudnya mengolok-olokan secara verbal saling memberikan balasan, sahutan atau tanggapan. Makna jawaban dari KBBI (Depdiknas, 2007: 405) adalah sahutan; balasan; tanggapan. Kemudian, makna pasti menurut KBBI (Depdiknas, 2007: :735) adalah sudah tetap; tidak boleh tidak; tentu; mesti. Jawaban pasti artinya jawaban yang menjadi satu-satunya jawaban atas sebuah pertanyaan. Jawaban tepat biasanya terdapat

dalam dialog cerdas, contohnya adalah dalam acara debat. Dalam menciptakan humor penggunaan jawaban tepat sangat cepat bereaksi dengan penonton. Jawaban tersebut akan menciptakan sebuah humor yang berkelas dan menyenangkan.

**g) Ejekan**

*Making a fool of someone, verbally or nonverbally* artinya adalah perbuatan mengejek: membuat orang lain menjadi terlihat bodoh menggunakan perkataan ataupun mengejek dengan tindakan. Di ajaran agama ejekan merupakan sebuah larangan yang diharamkan. Namun, dalam teknik penciptaan humor ejekan menjadi salah satu yang dapat digunakan untuk memancing tawa. Ejekan biasanya dilemparkan, yakni kekurangan fisik. Ejekan bisa juga dilemparkan pada hal-hal yang pada dasarnya dapat membuat lawannya menjadi malu. Ejekan biasanya dilemparkan, yakni kekurangan fisik, seperti tubuh yang terlalu gendut atau kurus, gigi yang “tonggos”, hidung pesek, dan lain-lain. Selain kekurangan fisik, bisa juga hal-hal lain yang pada dasarnya dapat membuat lawannya menjadi malu dan inferior atau merendahkan orang lain.

**h) Sarkasme**

*Biting remark made with a hostile tone; sarcasm is always verbal put-down.* Artinya kata-kata pedas dengan nada yang tajam untuk menyakiti hati seseorang, cemooh atau ejekan kasar. Sarkasme atau bisa disebut juga dengan sinisme yaitu pandangan atau gagasan yang tidak melihat suatu kebaikan apapun

dan meragukan sifat baik yang ada pada manusia ini merupakan jenis representasi humor yang memiliki kecenderungan memandang rendah pihak lain. Umpamanya, tidak ada yang benar atau kebaikan apa pun dari pihak lain, dan selalu meragukan sifat-sifat baik yang ada pada manusia. Lelucon ini lebih banyak digunakan pada situasi konfrontatif. Targetnya, membuat lawan atau pihak lain mati kutu atau cemar.

**i) Satire**

*Making a fool of or poking fun at well-known things, situation, or public figures.* Artinya mempermalukan suatu hal, situasi tertentu ataupun tokoh masyarakat. Teknik penciptaan humor dengan satire ini merupakan gaya bahasa yang sering dipakai dalam kesusastraan untuk menyatakan sindiran terhadap suatu hal atau seseorang. Satire tersebut mirip seperti jenis sindiran karena sama-sama menyindir atau mengkritik tetapi muatan ejekannya lebih dominan. Apabila tak pandai-pandai memainkannya, jurus ini bisa sangat membebani dan sangat tidak menyenangkan. Karena satire gaya bahasa menyindir yang dikhususkan untuk menyindir suatu hal, situasi tertentu, orang terkenal atau tokoh masyarakat.

**j) Seksualitas**

*Making a reference or insinuation to sexual or naughty matters.* Artinya membuat referensi atau sindiran yang ditujukan kepada hal-hal seksual atau nakal. Seksualitas biasanya mengenai hal-hal yang berhubungan dengan alat kelamin. Seks di sini bukan seks dalam arti gender atau jenis kelamin, tetapi seks yang

mengandung makna menjurus ke porno-pornoan atau bahkan, full porno. Lelucon jenis ini banyak beredar di kalangan terbatas. Di kantor-kantor, antar teman, atau antarkomunitas. Di beberapa seminar, apalagi seminar tentang seks, situasi ini tak dilewatkan oleh pemakalah yang ingin memperoleh respon maksimal dari peserta. Dalam situasi tertentu menggunakan hal yang berhubungan dengan seks mungkin dianggap tidak pantas. Namun, pada teknik penciptaan humor dengan seksualitas ini termasuk hal yang sah-sah saja digunakan. Tujuan penggunaan hal-hal yang berbau seksual atau nakal tersebut hanya untuk mengundang tawa penonton.

#### **k) Mempermainkan**

*Outsmarting someone or the establishment by retort, response, or comeback* artinya mengalah kepintaraan seseorang dengan melontarkan pertanyaan atas pernyataan. 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 dipraanggapan oleh penerima humor. Misalnya, ketika si pencetus humor mendefinisikan bidadari, yang seharusnya adalah wanita cantik yang ada atau turun dari kayangan, menjadi monyet bergincu. *Comic* membuat pendengar tertawa dengan sebuah pernyataan yang menimbulkan suatu tanda tanya pada sebuah ide.

## 2) Teknik Penciptaan Humor Segi Logika

Pada kategori ini, teknik penciptaan humor segi logika yaitu dengan cara diciptakannya atau dimunculkan melalui hasil pemikiran. Ide teknik penciptaan humor melalui permainan logika. Dalam ide ini khalayak pada awalnya tidak menduga bahwa itu adalah sebuah humor. Suatu cerita atau gagasan pada awalnya menggunakan logika biasa, kemudian secara mendadak logika cerita atau ide itu dibelokkan hingga jalan cerita itu menjadi tidak runtut lagi, karena itu ide ini juga dikenal dengan belokan mendadak. Misalnya, menjadi seseorang sebagai objek humor dengan cara mengolok-olok, atau perubahan konsep cerita. Berger membagi kategori ini menjadi 9 teknik, yaitu:

### a) Tidak Sopan

*Lacking proper respect for authority or the prevailing standards* artinya tidak menghormati otoritas atau standar yang berlaku. Teknik penciptaan humor dengan tidak sopan yaitu dengan cara memunculkan humor dengan menggunakan kejadian-kejadian sehari-hari yang melanggar norma-norma dalam kehidupan sehari-hari. Dalam menciptakan humor dengan tidak sopan yaitu mengindahkan nilai-nilai kesantunan. Sikap yang tercipta atas sebuah perbuatan itu menjadi tidak baik dan buruk. Teknik penciptaan humor dengan tidak sopan tersebut tidak mematuhi peraturan yang berlaku di masyarakat yang seharusnya ditepati sesuai dengan norma-norma yang berlaku.

### b) Kecelakaan

*Taking pleasure in other people's misfortune; victim humor* artinya menertawai kemalangan atau kesusahan orang lain, menjadikan nasib orang lain

menjadi bahan tertawa. Menurut KBBI (Depdiknas, 2007: 179) makna kecelakaan adalah: hal celaka; bencana; kemalangan; kesusahan. Teknik penciptaan humor kecelakaan ini mengacu pada hal yang negatif. Jenis kecelakaan ini sama halnya bila dikatakan sebagai jenis humor kelam. Sering juga disebut *black humor* atau *sick joke*. Isinya soal malapetaka, kengerian, lelucon yang dipenggal kepalanya, bunuh diri, pemerkosaan dan sejenisnya. Pendek kata teknik penciptaan humor dengan kecelakaan yaitu berisi tentang segala sadism, kegelapan, dan kebrutalan.

### c) **Kemustahilan**

*Nonsense, a situation that goes against all logical rules* artinya omong kosong: situasi yang bertentang dengan semua logika atau kenyataan dan suatu hal yang tidak mungkin akan terjadi. Makna kata kemustahilan menurut KBBI (Depdiknas 2007: 676) adalah sesuatu (hal) yang mustahil; sesuatu (hal) yang tidak mungkin terjadi. Contoh paling mudah adalah kematian. Apakah ada orang yang mampu hidup selama-lamanya? Bagi orang-orang moderen, yang justru mustahil adalah mengatakan, bahwa "tidak ada yang mustahil". Mereka akan mengatakan, bahwa di hadapan manusia ada kemungkinan yang tidak terbatas. Maka, pantang apabila mematok batasan-batasan, mengenai apa yang boleh dan apa tidak boleh dilakukan oleh suatu riset ilmiah.. Di dalam penciptaan humor, kemustahilan selalu dibenturkan antara pemahaman awam tentang kenyataan dengan pemaksaan si pencetus humor bahwa segala sesuatu yang ia ungkapkan mungkin saja terjadi. Dan hal itu terus ia kuatkan dengan alasan-alasan yang aneh dengan maksud menimbulkan kelucuan.

#### **d) Ketidaksengajaan**

*A coincidental and unexpected occurrence* artinya kejadian yang terjadi secara kebetulan dan tidak terduga atau kebetulan. KBBI tidak memuat langsung makna kata ketidaksengajaan. Namun kata ketaksengajaan dapat ditelusuri menurut KBBI maknanya dari kata sengaja (Depdiknas, 2007:912) adalah: dimaksudkan (direncanakan); memang diniatkan begitu; tidak secara kebetulan. Ditambah makna kata tak yang menurut KBBI (Depdiknas, 2007: 992) berarti tidak. Maka, jika dikolaborasikan dapat dimaknai bahwa ketidaksengajaan adalah tidak bermaksud/berniat untuk melakukan perbuatan yang kini telah terjadi dengan kata lain yaitu secara kebetulan. Tidak ada sesuatu yang direncanakan. Namun suatu hal apa pun dapat terjadi begitu saja tanpa adanya perencanaan. Dengan kata lain humor itu dapat terjadi dari suatu kebetulan. Dalam teknik penciptaan humor, misalnya pelawak tak sengaja menyenggol bagian tubuh seorang artis. Meski hal ini suatu ketaksengajaan, tapi pelawak bisa saja menjadikannya kelucuan dengan menggambarkan bahwa itu adalah “berkah” untuknya.

#### **e) Kejutan**

*Misleading the audience by means of sudden unexpected change of concept* artinya mengelabui penonton dengan suatu perubahan konsep yang tidak terduga atau tiba-tiba. Pada prakteknya teknik penciptaan humor dengan kejutan ini diciptakan dari suasana cerita yang biasa saja dan sangat datar. Selama proses cerita tidak ada hal yang sangat menarik dan unik. Teknik penciptaan humor

dengan kejutan bisa juga disebut dengan variasi. Kejutan atau variasi disini diarahkan bila dalam penciptaan humor dilakukan beberapa kolaborasi dengan bentuk humor yang lain. Namun menghendaki akhir ada suatu kata atau frasa yang menunjuk pada suatu kelucuan yang tidak biasa. Hingga dalam klimaks atau akhir terdapat satu ide yang membuat penonton tertawa. Contohnya misalnya berupa parody dengan penampilan menyanyi oleh seorang artis.

#### **f) Kekecewaan**

*A situation that leads to (minor) dissatisfaction* artinya situasi yang mengarah pada kekecewaan. Perasaan yang terjadi karena menginginkan sesuatu namun tidak mendapatkannya. kata kekecewaan menurut KBBI (Depdiknas, 2007: 459) bermakna perasaan kecewa. Sedangkan kata kecewa itu sendiri berarti: kecil hati; tidak senang; tidak puas karena tidak terkabul keinginannya, harapannya. kekecewaan ada dua jenis. Pertama, kekecewaan bodoh, yakni kekecewaan itu sesungguhnya tidak perlu terjadi. Sebab utamanya adalah harapan yang tidak realistis, ambisi yang tidak masuk akal, keinginan yang mustahil, ilusi dan impian di siang bolong. Kedua, kekecewaan sehat, yaitu kekecewaan yang dirasakan ketika rasa keadilan diinjak-injak, kebenaran dijungkirbalikkan, kerja keras dilecehkan, penipuan dihargai, cinta tulus dibalas pengkhianatan, kebaikan disepelekan, dan kesucian diolok-olok. Kekecewaan seperti ini, selain sehat dan wajar, juga berpotensi mengubah kita menjadi orang besar. Kekecewaan yang digunakan sebagai teknik penciptaan humor, biasanya menekankan pada perubahan reaksi yang terjadi pada si pelaku humor. Misalnya, dia direncanakan

akan mendapatkan hadiah uang sebesar satu milyar rupiah, dia sudah sangat gembira akan berita itu. Tapi tiba-tiba hadiah itu tidak jadi, dan dia kecewa dengan cara menangis sekeras-kerasnya. Pembelokan logika ini kadang menjadi lucu bagi orang yang menyaksikannya.

**g) Ketidakpedulian**

*Someone acts or behaves in a foolish, naïve, gullible, or childish manner* artinya seseorang yang bertindak atau berperilaku dengan cara yang bodoh naif, lugu, atau kekanak-kanakan. Ketidakpedulian berarti tidak mengindahkan. Ketidakpedulian adalah sikap tidak memperhatikan atau tidak menghiraukan orang lain. Dalam teknik penciptaan humor dengan ketidakpedulian sering dilakukan dengan bersikap cuek terhadap orang lain, yang dia anggap sebagai musuh atau saingannya. Jadi, sementara pelawak yang satu berbicara padanya, ia malah tertarik untuk memperhatikan hal lain. Teknik penciptaan humor dengan ketidakpedulian ini lebih sering digunakan ketika *comic* sedang di atas panggung bersama *comic* lainnya. Misalnya *comic* yang dengan melawak berduet dengan *comic* lainnya. Hal ini menimbulkan perasaan superior, dan penonton kadang bukannya merasa kasihan, tetapi menyukai adegan ketidakpedulian semacam itu.

**h) Pengulangan**

*Repetition or replay of the same situation* artinya adalah perbuatan yang mengulang, pengulangan dari situasi yang sama yang pernah terjadi. Berdasarkan KBBI (Depdiknas, 2007: 1099) kata pengulangan bermakna proses, cara,

perbuatan mengulang. Dalam teknik penciptaan humor pengulangan dapat dilakukan dengan mengulangi hal-hal yang menarik perhatian penonton namun dibelokkan secara logika. Kekuatan pengulangan dapat dilakukan dengan mengulangi hal-hal yang menarik perhatian, namun dibelokkan secara logika. Pengulangan itu dapat terjadi pada bunyi, suku kata, kata, atau kalimat yang dianggap penting. Bahkan terkadang pengulangan tersebut disertai pemberian tekanan sehingga humor dapat tercipta. Misalnya dengan mengulangi adegan ibu-ibu jalan ke pasar, yang awalnya berjalan “kemayu” tiba-tiba berubah menjadi garang seperti preman. Pengulangan juga bisa dilakukan dengan mengucapkan hal-hal yang sama karena terdengar lucu ketika diucapkan.

#### **i) Kekakuan**

*Someone who thinks along straight lines, who is conservative and inflexible* artinya adalah merasa canggung seseorang yang berpikir konservatif dan tidak fleksibel. Menurut KBBI (Depdiknas, 2007: 432) arti kekakuan adalah hal kaku; kecanggungan. Dalam teknik penciptaan humor, kekuatan kekakuan dapat dilakukan pada orang-orang yang seringkali bersikap formal dalam hidupnya. Misalnya, kekakuan seorang anggota TNI (Tentara Nasional Indonesia) dalam memberikan pernyataan-pernyataan yang bebas karena kehidupan mereka yang terbiasa dengan sistem komando. Pelawak dapat menirukan sikap kekakuan tersebut, karena perilaku pelawak yang bebas tidak sesuai logika jika tiba-tiba menjadi kaku dan formal. Dalam teknik penciptaan humor, kekakuan dapat dilakukan pada orang-orang yang sering kali bersikap formal. Humor ditimbulkan

dengan menirukan sikap kekakuan tersebut. Perilaku yang bebas tidak sesuai logika jika tiba-tiba menjadi kaku dan formal. Perilaku yang terjadi dengan kaku tersebut dapat mengundang tawa penonton.

### **3) Teknik Penciptaan Humor Segi Identitas/Bentuk**

Pada kategori ini, humor diciptakan atau dimunculkan melalui dari identitas diri dari pelaku humor. Menurut Berger, segi identitas/ bentuk atau *identity (the humor is existential)* adalah teknik penciptaan humor yang dalam ide ini suatu peristiwa, kejadian atau gagasan dilebih-lebihkan dengan cara yang tidak proporsional hingga menimbulkan suatu keganjilan dan terkadang berlawanan dengan keadaan yang sebenarnya atau bisa juga dikatakan sebagai penyimpangan konvensi budaya. Berdasarkan arti kata di KBBI (Depdiknas, 2007: 119), bentuk adalah: lengkung; lentur. Misalnya karakter yang diperankan atau penampilan yang digunakan. Berger membagi kategori teknik penciptaan humor dengan segi identitas/bentuk ini menjadi 11 teknik, yaitu:

#### **a) Tiruan**

*Objects or animals with human features* artinya menirukan (perbuatan) benda atau binatang dengan ciri-ciri manusia. menurut KBBI (1997:1062) makna kata tiruan adalah bukan yang sejati (tulen); palsu; imitasi: karet. Untuk membedakan antara, imitasi/peniruan dengan tiruan, maka jika teknik sebelumnya ditekankan pada peniruan atas sikap atau perilaku, lalu ini ditekankan pada hasil tiruan yang sudah dalam bentuk barang. Misalnya tiruan piala dunia pada ajang

sepak bola yang aslinya terbuat dari campuran logam dan emas, tapi kemudian dibuat dari bahan sterofoam dalam ukuran besar dan unik. Kelucuan di sini, memang ditekankan dalam bentuk "rupa" atau visual, bukan verbal atau tindakan. Contoh lainnya, pelawak berpakaian tidak sesuai atau aneh, mirip badut, anak atau penonton dapat menganggapnya sebagai suatu hal yang lucu sehingga akan memicunya untuk tertawa terpingkal-pingkal. Belum lagi dengan kostum-kostum binatang yang sering dimunculkan membuat anak semakin tertarik menyaksikannya. "Wah, ada jerapah, kok bisa ngomong ya, ih lucunya!" misalnya.

#### **b) Keanehan**

*Someone who deviates from the norms, and odd character* artinya adalah seseorang yang menyimpang dari norma karakter aneh. Berdasarkan KBBI (Depdiknas, 2007: 40), kata keanehan bermakna hal (keadaan, sifat, sesuatu) yang aneh. Intinya, keanehan adalah sesuatu hal yang dirasa janggal bagi orang awam untuk menyadarinya ada di kehidupan nyata. Namun, keanehan ini juga bisa melekat pada tiap individu, misalnya anak kecil yang merasa aneh dengan orang dewasa. Pada penciptaan humor ini dilakukan dengan menganggap hal keadaan, sifat, atau sesuatusesuatu atau orang lain itu aneh. Dengan serta merta sang pencetus humor akan memberikan alasan-alasan yang menyebabkan dia harus merasakan keanehan tersebut. Baik dengan penjelasan yang logis maupun tidak logis atau semaunya saja.

**c) Merasa Malu**

*An awkward situation in which someone gets a sense of discomfort, uneasiness, or shame* artinya adalah situasi yang canggung dimana seseorang merasa tidak nyaman atau merasa malu. Rasa malu adalah membangunkan rasa tidak enak hati pada seseorang karena sesuatu hal, seperti sindiran, cercaan, penghinaan, dan lain sebagainya. Maka, menimbulkan rasa malu adalah membangunkan rasa tidak enak hati pada seseorang karena sesuatu hal, seperti sindiran, cercaan, penghinaan, dan lain sebagainya. Humor yang muncul dari teknik ini menggunakan teori superioritas-inferioritas sebagai kekuatan. Dimana orang akan merasa senang ketika melihat orang lain berada dalam kondisi yang lemah dan berada di tingkat lebih rendah dari dirinya. Artinya, humor yang ditawarkan adalah humor yang cukup menyakitkan karena harus ada pihak yang dilecehkan atas munculnya humor tersebut. Humor yang muncul dari teknik ini menggunakan teori superioritas-inferioritas sebagai kekuatan. Artinya, humor yang ditawarkan adalah humor yang cukup menyakitkan karena harus ada pihak yang dilecehkan atas munculnya humor tersebut. Dimana orang akan merasa senang ketika melihat orang lain berada dalam kondisi yang lemah dan berada di tingkat lebih rendah dari dirinya.

**d) Aneh**

*Someone who has bizarre or monstrous appearance with striking features* artinya seseorang yang memiliki penampilan aneh, mengerikan, atau mencolok. Aneh maksudnya disini berbeda dengan apa yang biasa kita lihat atau dengar.

Misalnya kita biasa melihat harimau itu mengerikan namun di situ diceritakan harimau yang lucu. Atau suara ketawa kunti yang khas namun yang dimunculkan suara ketawanya sinchan. Dan hal-hal lain yang tidak sesuai dengan kenyataan yang ada. Teknik penciptaan humor dengan segi logika aneh yaitu dengan cara menekankan pada hal-hal yang bersifat aneh atau mengerikan yang dikemas oleh *comic* dengan cara kelucuannya yang disampaikannya.

**e) Imitasi**

*Mimicking or copying someone's appearance or movements while keeping one's own identity at the same time* artinya adalah menirukan penampilan seseorang atau gerakannya sambil tetap menjaga identitasnya sendiri pada saat yang sama bukan asli. Arti kata imitasi menurut KBBI (Depdiknas, 2007: 373), yaitu tiruan; bukan asli. Pada penciptaan humor dengan imitasi dapat dilakukan dengan meniru perilaku seorang tokoh atau karakter tertentu. Bisa juga menirukan tokoh kartun favoritnya. Teknik ini menciptakan humor dengan menirukan sesuatu. Misalnya, seorang pelawak laki-laki meniru gerakan atau perilaku perempuan seperti berjalan, menggendong anak, dan lain-lain. Atau bisa juga ia meniru perilaku hewan, seperti menggonggong, berjalan jongkok seperti bebek, dan lain-lain

**f) Peniruan**

*Taking on the identity of another person, intentionally or unintentionally* artinya mengambil identitas orang lain, sengaja atau tidak sengaja. Arti kata tiru/meniru menurut KBBI (Depdiknas, 2007: 1062) adalah: melakukan sesuatu

menurut apa yang diperbuat oleh orang lain dsb; mencontoh; meneladan. Teknik ini dilakukan dengan menirukan tokoh yang sudah dikenal oleh para penonton. Misalnya, seorang pelawak laki-laki meniru gerakan atau perilaku perempuan seperti berjalan, menggendong anak, dan lain-lain. Atau bisa juga ia meniru perilaku hewan, seperti menggonggong, berjalan jongkok seperti bebek, dan lain-lain. Perilaku peniruan ini tidak harus disertai dengan menggunakan kostum yang menyerupai karakter tersebut, karena bila sudah dilengkapi kostum, maka sudah tergolong dengan teknik humor secara parodi.

**g) Parodi**

*Imitating a style or a genre of literature or the media* artinya menirukan gaya atau parodi atau media yang lainnya. Berdasarkan KBBI (Depdiknas, 2007: 731), parodi memiliki makna karya sastra atau seni yang dengan sengaja menirukan gaya atau kata penulis atau pencipta lain dengan maksud mencari efek kejenuhan. Bentuk pertunjukan ini, biasanya berupa drama atau teater dengan aktor-aktor yang berperilaku "imitatif" peniru tokoh-tokoh yang sedang diparodikan dengan wajah, ungkapan yang mirip aslinya dan tema percakapan berkisar otokritik, kritik dengan canda menertawakan diri sendiri. Dari pemrakarsanya, parodi dimaksud untuk mengkritik sehat dalam humor mengambil imajinasi negeri antah berantah. Parodi ini seni yang dengan sengaja menirukan gaya, kata penulis, atau pencipta lain. Hal tersebut dilakukan dengan maksud mencari efek jenaka/cemooh. Misalnya, seorang pelawak laki-laki meniru gerakan atau perilaku perempuan seperti berjalan, menggendong anak, dan lain-lain yang akan menimbulkan tawa khas penonton. Perilaku parodi harus dengan disertai kostum yang menyerupai karakter yang dimainkan.

#### **h) Status Sosial**

*Very large or small sizes of objects that surpass people's logical expectations* artinya objek yang berukuran sangat besar atau kecil, diluar logika manusia. Status sosial terdiri dari dua kata, yakni status dan sosial. Adapun makna kata status menurut KBBI (Depdiknas, 2007: 962) adalah keadaan atau kedudukan (orang, badan, dsb) dalam hubungan dengan masyarakat di sekelilingnya. Kemudian makna kata sosial menurut KBBI (Depdiknas, 2007: 958) adalah berkenaan dengan masyarakat. Status sosial ini adalah posisi seseorang di dalam masyarakat yang terkait dengan ditentukan oleh orang lain. Pada penciptaan humor, status sosial ini dapat dilihat dengan kekontrasan karakter yang tengah diperankan oleh pelawak. Kadang kelucuan muncul dari keanehan yang timbul karena status yang disandang dirasa kurang cocok dengan penampilan pelawak. Misalnya, ia pengusaha tapi berpenampilan seperti tukang sate, dan lain sebagainya.

#### **i) Klise**

*Stereotyped or generalized way of depicting members of a certain nation, gender, or other group* artinya cara menggambarkan anggota bangsa, jenis kelamin, atau kelompok tertentu lainnya secara umum. Klise adalah gagasan (ungkapan) yang terlalu sering dipakai. Misal, pelawak yang khas dengan ungkapan tertentu. Contohnya adalah Tukul arwana. pelawak tersebut identik dengan ungkapan “katrok”, “sobek-sobek mulutmu”, “kutu kupret”, “kembali ke laptop” dan lain-lain. Atau pelawak Guspur (News Dot Com – Metro TV) yang menirukan tokoh Gusdur yang klise dengan ungkapan ”Gitu aja kok repot!”

#### **j) Perubahan**

*Someone or something takes on another form or undergoes a metamorphosis before/after* artinya seseorang atau sesuatu hal/keadaan yang mengambil bentuk lain atau mengalami metamorfosis sebelum / sesudah. Teknik ini juga bisa dilakukan dengan cara menceritakan sebuah kisah lucu yang membandingkan antara sebelum dan sesudah terjadinya sebuah kejadian. Dalam teknik ini dilakukan untuk memaparkan jati diri seseorang sebelum penikmat humor diajak memahami tentang humor-humor yang akan ditawarkan. Pada teknik ini ada sesuatu yang berubah dalam diri seseorang itu. Perubahan tersebut yang pada akhirnya menimbulkan humor. Misalnya perubahan bentuk mimik muka yang tadinya menggunakan mimik muka sedih tiba-tiba berubah menjadi menggunakan mimik muka yang sedang marah.

#### **k) Kejutan**

*A sudden unexpected visual/physical change* artinya perubahan visual/fisik yang tidak terduga. Pada teknik ini, penciptaan humor segi identitas/bentuk ini dilakukan dengan menggunakan kekuatan rahasia untuk menimbulkan kelucuan. Arti kata rahasia berdasarkan KBBI (1997:810) adalah sesuatu yang sengaja disembunyikan supaya tidak diketahui orang lain. Jika dalam pengungkapan rahasia, rahasia yang dimaksud terungkap baik secara gamblang atau tidak. Dalam teknik kejutan, humor dimunculkan dengan cara tetap menyembunyikan rahasia tersebut. Penyembunyian rahasia tersebut akan memberikan kejutan pada penonton saat sudah memahaminya. Teknik penciptaan

humor dengan kejutan juga kadang menggunakan teka-teki yang hanya dibolak-balikan dengan cerdas.

#### **4) Teknik Penciptaan Humor Segi Gerakan**

Menurut Berger, teknik penciptaan humor dengan gerakan atau *action* (*the humor is physical*) merupakan humor yang diciptakan dengan anggota badan untuk menimbulkan kelucuan. makna gerakan itu sendiri adalah perbuatan atau keadaan bergerak. Jadi humor yang diciptakan menggunakan perubahan gerak tubuh sebagai pemicu humor. Bila dalam teks, ia tergambar jelas dalam wujud komik atau cerita bergambar. Bila dalam pertunjukan, ia terwujud dalam tingkah polah yang dilakukan pelawak di panggung pertunjukan atau studio. Pada kategori gerakan ini, humor dimunculkan atau ditimbulkan melalui tindakan fisik/komunikasi nonverbal seperti gerakan tangan, kaki, badan, aksi atau ekspresi. Berger membagi kategori ini menjadi 10 teknik penciptaan humor dengan menggunakan segi gerakan, yaitu:

##### **a) Perilaku Udik**

*Making vigorous arm and leg movements or demonstrating exaggerated irregular physical behavior* artinya membuat gerakan yang kuat menggunakan lengan atau kaki atau perilaku fisik yang berlebihan dan tidak teratur. Pada teknik penciptaan humor dengan perilaku udik ini dengan cara kelucuan tercipta ketika muncul adegan si pelawak yang membuat gerakan-gerakan bebas yang lucu. Teknik penciptaan humor dengan perilaku udik ini gerakan tersebut dilakukan dengan cara berlebihan. Ekspresi muka datar pelawak itu akan menjadi lucu.

Kelucuan tersebut akan menimbulkan tawa riang penontonnya. Contohnya, seorang *comic* menirukan gaya seekor dinosaurus yang bernama tyrex dan si *comic* juga menirukan suara dinosaurus tersebut. Hal itu menunjukkan perilaku yang unik yang dilakukan oleh *comic* untuk membuat orang yang melihatnya tertawa.

#### **b) Kecanggungan**

*Lacking dexterity or grace* artinya sikap canggung atau kikuk atau kaku. Biasanya dalam penyesuaian diri kadang-kadang akan timbul. Menurut KBBI (Depdiknas, 2007) arti kata kecanggungan adalah sikap yang (kikuk) kekakuan dalam penyesuaian diri yang kadang-kadang timbul. Kecanggungan adalah sebuah bentuk dari ketidakjelasan interaksi. Jadi kecanggungan akan sangat bertumpu pada sumber-sumber yang objektif. Kemajemukan menjadi salah satu penyebab implikasi yang sangat signifikan tentang pembentukan pola pikir yang dapat menciptakan kecanggungan.

#### **c) Gerakan Mengejar**

*A pursuit or chase of someone or something* artinya mengejar seseorang atau sesuatu. Makna kata pengejaran berdasarkan KBBI (Depdiknas, 2007: 463) adalah proses, cara, perbuatan mengejar; penguberaan; pemburuan. Pada teknik penciptaan humor segi gerakan ini kelucuan tercipta ketika muncul adegan si pelawak yang umumnya digambarkan sebagai orang yang lemah yang dikejar-kejar sosok orang yang kuat. Ekspresi ketakutan pelawak serta cara-cara dia menghindari kejaran musuhnya menjadi lucu. Kelucuan tersebut akan menimbulkan tawa riang penontonnya. Misalnya, pada film Warkop DKI, saat

Dono yang tidak sengaja memegang bagian terlarang seorang wanita yang tengah berbikini di pantai dan ketahuan oleh pacar wanita tersebut yang seorang preman dengan tubuh besar dan bertato banyak. Dono akhirnya berlarian kalang kabut menghindari kejaran sang preman yang bermaksud untuk memukulnya.

#### **d) Ketinggian**

*Making an exaggeration or overstatement; reacting in an exaggerated way; exaggerating the qualities of a person or product* artinya adalah membuat berlebihan atau berlebihan; bereaksi dengan cara yang berlebihan (*hiperbola*); melebih-lebihkan kualitas dari seseorang atau produk. Makna kata melebih-lebihkan yakni menambah-nambahkan banyak hingga lebih dari keadaan yang sebenarnya. Kejadian yang sebenarnya terjadi biasa saja dibuat seolah-olah lebih. Misalnya Mickey mengendarai mobil butut. Mobil butut tersebut berguncang dan berisik, lalu plat nomornya rontok dan saat belok bannya meletus.

#### **e) Wajah Aneh**

*Making a funny face, grimace* artinya teknik penciptaan humor dengan gerakan dengan cara membuat ekspresi wajah yang lucu, ketawa meringis. Gaya ini menampilkan ekspresi wajah yang menggemaskan. Misalnya adegan muka jelek. Pada saat yang sama, ada reaksi dari pemain lain, yang mukanya manis sekali hingga menertawakan. Ekspresi muka yang sangat aneh menampilkan mimik lucu bahkan ajaib. Pada teknik penciptaan humor ini *comic* banyak menggunakan wajah—wajah yang aneh misalnya menirukan seseorang yang aneh

atau pada tokoh kartun yang ditirukan menggunakan bentuk wajahnya. Hal itu dilakukan oleh *comic* yang bertujuan untuk memunculkan tawa para penontonnya.

#### **f) Musik**

*Funny, unusual music* artinya musik yang tidak biasa/lucu. Teknik penciptaan humor gerakan yang menggunakan bantuan music-musik yang menunjang pertunjukan. Teknik ini menggunakan musik sebagai *back sound* untuk memperjelas cerita. Dalam tehnik ini dilakukan dengan cara memainkan musik yang bertolak belakang dengan kejadian dalam cerita. Pada tayangan akan muncul adegan yang tidak normal karena musiknya tidak sesuai dengan suasana hati pemain. Misalnya pada saat melakukan humornya dengan cerita yang yang sedih tetapi music yang menjadi pengiring humornya palah menggunakan music yang menggambarkan suasana yang menyenangkan.

#### **g) Bunyi Aneh**

*Funny sound, unexpected sounds, as in cartoons* artinya adalah teknik penciptaan humor gerakan yang membuat bunyi yang tidak biasa seperti menirukan di kartun-kartun. Gaya ini menampilkan perilaku lucu tokoh seperti dalam kartun. Misalnya pada kartun Tom and Jerry. Pada film kartun tersebut, terjadi kejar-kejaran antara Tom dan Jerry. Kejadian tersebut menunjukkan ekspresi muka Tom yang bersemangat dan Jerry yang ketakutan menampilkan mimik yang lucu.

#### **h) Suara Aneh**

*Funny, unusual voice* artinya membuat suara yang tidak biasa atau lucu. Teknik penciptaan humor dengan menggunakan suara aneh ini menggunakan suara aneh yang dimiliki oleh orang. Dalam teknik penciptaan humor gerakan suara aneh ini dilakukan dengan cara menirukan suara karakter yang dipilih. Pada tayangan akan muncul adegan seseorang menirukan karakter suara orang lain. Misalnya saja orang menirukan suara upin-ipin dengan bahasa melayunya. Atau dengan menirukan suara tokoh kartun-kartun seperti Donald bebek, Dora atau yang lainnya yang bertujuan untuk menghibur para penonton yang melihatnya.

#### **i) Dagelan**

*Physical pie-in-the-face humor often involving degradation of someone's status* artinya adalah teknik penciptaan humor dengan cara membuat lawakan humor atau pertunjukan jenaka/lelucon yang kasar secara fisik yang sering melibatkan degradasi seseorang. Lelucon ini sangat efektif untuk memancing tawa masyarakat dari latar belakang pendidikan, sosial, dan ekonomi tertentu. Slapstick merupakan lawakan sederhana. Di dalam teknik penciptaan humor, keunikan pribadi harus disadari oleh seorang pelawak atau komedian. Misalnya keunikan komedian Ateng yang berpostur tubuh pendek, atau Jojon dengan kumis petaknya yang tepat di bawah hidung. Keunikan yang sekaligus menjadi ciri khas mereka ini juga sekaligus akan menjadi bahan humor tersendiri yang memperkuat penampilan humor mereka.

## **j) Kecepatan**

*Talking or moving on very fast or slow motion* artinya gerakan berbicara atau bergerak dengan sangat cepat atau sangat lambat. Tingkat intensitas gerakan pada saat di atas panggung. Teknik ini menggunakan kecepatan tinggi dalam penayangannya. Dalam teknik penciptaan humor dengan gerakan ini dilakukan dengan cara seolah-olah penonton tengah menekan tombol *rewind* televisi. Pada tayangan akan muncul adegan yang tidak normal tapi adegan dipercepat. Misalnya adegan Dono di Warkop DKI yang tengah dikejar-kejar anjing. Adegan yang awalnya normal itu kemudian di-rewind pita filmnya sehingga menjadi tayangan yang aneh karena dipercepat adegannya. Hal ini yang tidak wajar inilah yang kemudian menimbulkan kelucuan bagi penontonnya.

Pada penelitian ini, peneliti membatasi teori yang akan digunakan dalam penelitian ini, yaitu pada teori tentang teknik penciptaan humor yang terdiri dari empat, yaitu bahasa, logika, identitas dan gerakan, peneliti hanya menggunakan dua teknik penciptaan humor yaitu teknik penciptaan humor segi bahasa dan segi logika, karena teknik penciptaan humor segi bahasa dan segi logika yang banyak digunakan pada tuturan *Stand Up Comedy*. Karena *Stand Up Comedy* merupakan *comedy* yang lebih mengedepankan olah bahasa (*verbal*) dalam menyampaikan pesannya untuk mempertegas pesan yang disampaikan. Dimana dalam pertunjukan *Stand Up Comedy*, pesan adalah komponen utamanya. Ketika penutur mengutarakan pesannya, maka mitra tuturlah yang selanjutnya memaknai setiap pesannya sehingga pada akhirnya dapat mengetahui maksud dari pesan yang disampaikan oleh penutur. Di sinilah terjadi proses pemaknaan, ada pesan yang dapat langsung diterima oleh mitra tutur, tetapi ada juga pesan yang tidak

langsung diterima oleh mitra tutur. Bukan hanya dilihat dari segi bahasanya saja, jenis humor ini juga lebih menekankan pada olah logika, dimana *Stand Up Comedy* ialah humor yang memerlukan proses berpikir baik dari penutur maupun mitra tuturnya.

#### **D. *Stand Up Comedy***

##### **1. Pengertian *Stand Up Comedy***

Menurut Papan (2012: 4) *Stand Up Comedy* adalah sebuah bentuk pertunjukan seni komedi. *Stand Up Comedy* juga bisa disebut sebagai tren baru *public speaking* di Indonesia yang digemari anak muda dan dewasa. *Stand Up Comedy* adalah seni melawak atau lawakan tunggal atau komedi tunggal (bahasa Inggris: *stand-up comedy*) secara harfiah yaitu “komedi berdiri” merupakan bentuk dari seni komedi atau melawak yang disampaikan secara monolog kepada pemirsa langsung mengenai suatu topik. Biasanya ini dilakukan secara *live* dan komedian akan melakukan *one man show*. Meskipun disebut dengan *Stand Up Comedy*, komedian tidaklah selalu berdiri dalam menyampaikan komedinya. Kadang-kadang mereka memakai alat bantu untuk menyampaikan lelucon mereka. Ada beberapa komedian yang melakukannya dibantu dengan menggunakan alat musik seperti biola, gitar. Para pelaku *Stand Up Comedy* disebut *comic*.

Para *comic* ini biasanya memberikan beragam cerita humor lelucon pendek atau kritik-kritik berupa sindiran terhadap sesuatu hal yang sifatnya cenderung umum dengan sajian gerakan yang penuh ekspresi dan gaya bertutur yang sering kali cepat. Dalam *Stand Up Comedy*, *comic* harus memiliki konsep atau materi

sebagai bahan untuk lawakannya. Dan bukan hal yang tidak mungkin jika ada lawakan yang berbentuk rasis, jorok serta vulgar hadir di *Stand Up Comedy* ini. Mereka biasanya membuat skrip dan catatan-catatan kecil. Hal tersebut dilakukan *comic* agar memudahkan mereka dalam berkomedis ketika mereka di atas panggung dan sedang melakukan humornya.

*Stand Up Comedy* adalah komedi berbasis cerita yang mengangkat tema-tema umum yang dihumorkan berdasarkan cara pandang seseorang (Fitriana, 2013: 209). Saat seorang geli, risih, aneh dengan suatu hal tertentu dia mengangkat tema tersebut menjadi sebuah komedi cerdas. Dengan tema yang cerdas *comic* akan menghidupkan acara *stand up* dengan baik. *Stand Up Comedy* adalah hal yang baru dan ingin berkembang. Dengan *Stand Up Comedy* sesuatu yang aneh dan kontroversial suatu kritik sosial dan hal-hal tabu dapat disampaikan melalui cara yang berbeda dan dapat membuat orang tertawa.

## **2. Sejarah Singkat *Stand Comedy* dan *Stand Up* Indonesia**

*Stand Up Comedy* adalah salah satu jenis humor olah logika yang populer di Eropa dan Amerika pada abad ke delapan belas atau sembilan belas. Awalnya pertunjukan ini dipertunjukkan di aula pertunjukan musik. Pada tahun 1979 di Inggris terbentuk sebuah kelompok *Stand Up Comedy* gaya Amerika pertama yang didirikan oleh Peter Rosengard. Seiring dengan dibentuknya kelompok ini kemudian mulai bermunculan kelompok – kelompok *Stand Up Comedy* sejenis di berbagai penjuru dunia. Kelompok-kelompok tersebut kemudian semakin menancapkan eksistensinya.

Seiring berjalannya waktu komunitas-komunitas dan pertunjukan *Stand Up Comedy* menyebar ke seluruh dunia termasuk Indonesia. Di kawasan asia banyak *comic-comic* terkenal yang muncul dari seni *Stand Up Comedy* ini, contohnya Akmal Saleh dari Malaysia, Paul Ogata dari Singapura, Johny Lever dari India, Dany Cho dari Korea Selatan. Ada beberapa nama, yang tidak bisa lepas dari budaya *Stand Up Comedy* di Indonesia. Menurut Pandji Pragiwaksono dalam Bukunya Merdeka Dalam Bercanda ada 7 nama yang tidak terlepas dari *Stand Up Comedy* di Indonesia. Berikut adalah 7 nama tersebut.

#### **a. Warkop DKI**

Memang, ini bukan *Stand Up Comedy*, tapi evolusi menuju *Stand Up Comedy* di Indonesia berawal dari 3 orang (awalnya 4 tapi kemudian meninggal) Dono, Kasino, Indro yang memperkenalkan kepada Indonesia komedi yang mengandalkan ucapan. Bukan *gesture* dan *slapstick*. Untuk generasi muda, yang hanya tau warkop dari film dan acaranya di TV, tentu akan bingung. Sesungguhnya, format mereka yang merupakan idealisme mereka bisa ditemui di radio dan di panggung. Mas Indro pernah bilang “Panggung, adalah “sakral” bagi kami”. Disitulah idealisme keluar. Ketika masuk ke film dan TV, mereka menyuguhkan kebutuhan untuk pasar yang lebih luas. Susah untuk mengklaim warkop adalah yang pertama di Indonesia untuk mengenalkan komedi cerdas yang mengandalkan omongan, tapi pantas untuk diakui, merekalah yang berhasil mempenetrasi kultur.

## **b. Taufik Savalas**

Almarhum Taufik Savalas merupakan pembawa acara dan pelawak asal Indonesia. Ia terlahir dengan nama Muhammad Taufik bin Muhammad Yusuf Masri. Perjalanan karier Taufik Savalas di dunia hiburan dimulai dengan menjadi penyiar Radio Humor Suara Kejayaan (SK) pada tahun 1990. Di radio ini, Taufik menyalurkan keinginannya sejak kecil untuk menjadi komedian dan menghibur orang lain. Di sini, ia berkenalan dengan group komedi Warkop DKI yang dipelopori oleh Dono, Kasino, Indro. Dari merekalah Taufik banyak belajar bagaimana menjadi seorang komedian hebat. Alasannya serupa dengan mengapa warkop masuk daftar ini, walau almarhum masuknya ke *Joke Telling*, tapi evolusinya berawal juga dari sini. Kalau Warkop adalah yg mengenalkan konsep komedi lewat ucapan, Almarhum mengenalkan konsep komedi lewat ucapan, dan, sendirian di panggung. *Joke Telling*, beda dengan *Stand Up*. *Joke Telling* itu menceritakan anekdot, lelucon umum, tebak-tebakan. Seperti “Ada orang Amerika, Jepang dan orang 49 Indonesia masuk ke *bar*”, Atau “Sapi, sapi apa yang bisa nempel di tembooooook? Sapi – dermaaaan”. Sementara *Stand Up Comedy* itu monolog lucu yang menceritakan ulang fenomena sosial yang ada di masyarakat. Mengambil *sample* dari kehidupan dan diceritakan kembali kepada penonton. Makanya, Indro di peluncuran *Kompas TV* pernah berkata “*Stand Up Comedy* itu komedi yang serius, seperti Skripsi. Ada analisa, ada pemikiran”. Nah, almarhum Taufik Savalas waktu itu di TV dan di *Comedy Cafe* melakukan *Joke Telling*, dan walau itu bukan *stand up*, tapi beliau pertama kali melucu sendiri di atas panggung.

### c. Ramon Papana

Bang Ramon adalah pendiri dan pemilik *Comedy Cafe* yang sejak 1997 sudah menyediakan *cafe* tersebut sebagai tempat *open mic*. Bisa dibayangkan konsistensi dan keteguhan beliau. Bertahan walaupun *Stand Up Comedy* sendiri belum membudaya. Beliau sendiri suka mengisi *Open mic*. Beliau juga bisa disebut sebagai salah satu orang paling tepat untuk berguru soal *Stand Up Comedy* tanpa kehadiran beliau, *Stand Up Comedy* tidak akan pernah punya rumah. Ramon papana juga sudah menerbitkan buku yang berjudul kiat tahap belajar awal *stand up comedy*.

### d. Iwel Wel

Welnaldi atau lebih dikenal dengan nama Iwel Wel adalah pelawak Indonesia. Iwel Wel lebih dalam menghibur penonton menggunakan cara *Stand Up Comedy*. Awal karier di dunia lawak dengan mengikuti lomba lawak RRI/TVRI se-Sumatera Barat. Awal karier di Ibu kota dilakukan dengan menimba ilmu kepada S. Bagio, Eddy Sud, serta personal radio SK. Menekuni sejak 98, Iwel akhirnya punya kesempatan untuk *Stand Up* di TV nasional tahun 2005 untuk acara Bincang Bintang di RCTI. Awalnya, 6 Maret 2004 Iwel, pentas *Stand Up* di GKJ. Bulan Mei dia diminta TV7 (Sekarang: Trans7) untuk mengisi *Stand Up* di acara Jayus Plis Dong Ah, pertama tayang 21 Mei 2004. Di situ, Iwel menampilkan *Stand Up Comedy* sebagai opsi pilihan komedi yang ditawarkan. Berbekal dengan rekaman untuk program tersebut, Iwel datang ke RCTI mencari Indra Yudhistira untuk menawarkan dirinya sebagai *Comic*. *After that, the rest is*

*history*. Iwel adalah orang pertama yang benar-benar membawa *Stand Up Comedy* dan penetratif kepada kultur pop Indonesia.

**e. Indra Yudistira**

Sewaktu di RCTI, Mas Indra yang saat itu adalah kepala devisi produksi RCTI menelurkan program TV “Bincang Bintang” dengan produser Dicky Setiawan, yang untuk pertama kalinya mendesain acara tersebut dengan *Stand Up Comedy* dan Iwel sebagai *Comic* – nya. Kini, beliau meninggalkan jabatan di RCTI sebagai Kepala Devisi Produksi dan bergabung ke *Kompas TV* sebagai Direktur Produksi dan programming *Kompas TV*. Beliau mendorong ide agar ada acara TV yang benar-benar tentang *Stand Up Comedy*. Meneruskan cita-citanya ketika di Bincang Bintang dulu. Acara TV inilah yang akhirnya membuat *booming Stand Up Comedy* di Indonesia.

**f. Agus Mulyadi**

Kontribusi Agus Mulyadi, terhadap *Stand Up Comedy*, akan terasa, ketika acara TV *Stand Up Show* tayang di Metro TV setiap kamis jam 22.30. Kalau *Kompas TV* sifatnya pencarian bakat, yang di Metro TV bentuknya benar-benar *show*. Seperti misalnya “*Def Comedy Jam*” di mana beberapa *Comic* tampil selama beberapa menit, bergantian dengan yang lain. Agus Mulyadi, yang merupakan Manajer Produksi dan Kreatif Metro TV sudah sejak lama ingin membuat acara TV *Stand Up Comedy*, tahun 2010, dia pernah datang ke *Twivate Concert* saya dan menonton saya *Stand Up*. Tahun ini, akhirnya terealisasi.

Karena, akhirnya para *comic* punya tempat untuk menunjukkan kemampuannya dan kelihatannya, *Stand Up Comedy* akan jelas segera jadi sebuah profesi.

#### **g. Raditya Dika**

Dika Angkasaputra Moerwani atau yang biasa dikenal dengan nama Raditya Dika adalah seorang penulis asal Indonesia. Di Indonesia Raditya Dika dikenal sebagai penulis buku-buku jenaka. Tulisan-tulisan itu berasal dari *blog* pribadinya kemudian dibukukan. Buku pertamanya berjudul *Kambing Jantan* yang masuk dalam *best seller*. Buku tersebut menampilkan kehidupan Raditya Dika saat kuliah di Australia.

Raditya Dika sukses menjadi penulis dengan keluar dari arus utama. Dia tampil dengan *genre* baru yang segar. Yang membuat beda dari penulis lainnya adalah ide nama “binatang” yang selalu ia pakai dalam setiap bukunya. Dari buku pertama hingga terbaru, semua judulnya mengandung nama binatang, bagi Radit ini adalah *selling point*-nya. Menurutnya yang perlu dilakukan adalah terus berkreasi dan bertindak kreatif. Baginya adalah kompetisi yang ada adalah kunci berinovasi. Tekanan kompetitor bisa menjadi motivasi untuk terus memberikan ide baru dan menggali kemampuan. Sehingga saat ini, Raditya Dika adalah nama dengan pengaruh terbesar dalam *Stand Up Comedy* di Indonesia. Ada yang bilang, “*saking*” banyaknya *Comic* yang gayanya mirip Radit, jadi ada *genre* sendiri namanya Raditisme. Radit dan pengaruhnya di Internet yang dengan cepat menyebarkan *Stand Up Comedy* secara luas lewat bukan hanya video *Youtube* milik dia, tapi juga video *Youtube* lainnya. Untuk saat ini, Radit adalah orang

yang pernah benar – benar belajar tentang *Stand Up Comedy*. Waktu dia kuliah di Australia, dia pernah mengikuti seperti *short course* tentang *Stand Up Comedy*. Bahan tersebut membuat dia jadi sumber ilmu yang tepat untuk siapapun yang ingin belajar. Sekarang, dia nama terbesar yang dimiliki *Stand Up Comedy* Indonesia.

Itulah, 7 nama yang tidak terlepas dari *Stand Up Comedy* di Indonesia. Dulu *Stand Up Comedy* kurang mendapat respon dari masyarakat, mungkin pada saat itu masyarakat cenderung lebih suka akan *slapstick* atau "*physical comedy*" ketimbang *Stand Up Comedy*. Namun sekarang *Stand Up Comedy* hadir kembali untuk memberi alternative hiburan di tengah semaraknya hiburan komedi yang kelihatannya hanya "begitu – begitu saja" Sejak kemunculan *Stand Up Comedy* di Indonesia pecinta *Stand Up Comedy* mengambil bagian dengan membentuk komunitas pecinta *Stand Up Comedy*. Di Indonesia kita kenal dengan *Stand Up Comedy* Indonesia (*twitter account: @standupindo*). *Stand Up Indo* adalah sebuah komunitas yang didirikan oleh beberapa orang yang sebelumnya sudah memiliki ketertarikan dengan dunia *Stand Up Comedy*. Sebut saja Ernest Prakasa dan Ryan Adriandhy adalah dua orang yang dipertemukan dalam audisi *Stand Up Comedy* Indonesia yang diselenggarakan oleh *Kompas TV*. Mereka yang kemudian menjadi finalis acara ini berpikir bahwa mereka membutuhkan wadah untuk berlatih mempersiapkan diri untuk menghadapi ajang ini. Berawal dari pertemanan di jejaring sosial akhirnya mereka melibatkan Pandji Pragiwaksono dan Raditya Dika dan seorang penulis humor Isman H.Suryaman untuk mendirikan komunitas ini. Sebagai informasi sebelum komunitas ini terbentuk

Pandji dan Raditya Dika sudah lebih dulu dikenal aksi – aksi *Stand Up Comedy* nya melalui video yang mereka unggah sendiri di kanal *Youtube* mereka.

### **3. *Stand Up Seru (SUPER) Kompas TV***

*Stand Up Seru (SUPER) Kompas TV* yaitu kumpulan para *comic* dari seluruh Indonesia yang membuat sebuah komunitas dan membuat acara yaitu *Stand Up Seru (SUPER)*. Para *comic* seluruh *Indonesia* ini berkumpul untuk menghibur, setiap episode *SUPER. Stand Up Seru (SUPER)* ini tidak hanya ditayangkan di dalam sebuah studio tetapi juga *Stand Up Seru (SUPER)* ini ditayangkan di kampus-kampus di seluruh Indonesia. Empat atau lima *comic* akan datang ke keramaian untuk memecah suasana dan menyebarkan tawa dimana-mana dengan materi yang tak sekedar menghibur tapi juga padat wawasan. *Stand Up Seru Kompas TV* tayang setiap hari Sabtu dan Minggu pukul 22.00 WIB. *Stand Up Seru Kompas TV* tidak hanya tayang pada studio. Acara tersebut juga keliling pada setiap sekolah atau kampus-kampus yang ada di Indonesia.

*Kompas TV* adalah salah satu stasiun televisi swasta terestrial nasional di Indonesia. *Kompas TV* dimiliki oleh *Kompas Gramedia*. Stasiun televisi ini hadir menggantikan stasiun televisi yang pernah dimiliki oleh *Kompas Gramedia*, yaitu *TV7*. Sejak saham *TV7* dibeli oleh pihak *Trans Corp* yang berdiri di bawah kepemimpinan Chairul Tanjung pada tahun 2006 dan nama *TV7* diganti menjadi *Trans7*, maka saham *Kompas Gramedia* terhadap *Trans7* menurun menjadi hampir setengah dari *Trans Corp*. Pada tanggal 11 September 2011, *Kompas TV* mengubah logonya yaitu dengan menghilangkan tulisan *TV* pada logo tersebut,

dan tulisan TV tersebut kembali digunakan mulai 5 Oktober 2012 hingga sekarang. Mulai tanggal 28 Januari 2016, *Kompas TV* berfokus menjadi saluran berita dalam perhelatan Suara Indonesia.

