

## **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 "Analisis Wacana Humor Pada Komik *Pak Guru Inyong* Karya Anggoro Ihank". Teori-teori tersebut adalah penelitian relevan, wacana, jenis - jenis wacana, wacana humor, humor, teknik penciptaan humor, fungsi humor, dan komik *Pak Guru Inyong* karya Anggoro Ihank.

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

Penelitian yang berjudul "Teknik Penciptaan Humor Pada Wacana Komik *Pak Guru Inyong* karya Anggoro Ihank 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.

Penelitian dengan judul Analisis Wacana Humor dan Pelanggaran Prinsip Kesopanan Serial Komik Petualangan Tintin oleh Angga Yusen Dwi Putra. Penelitian ini merupakan skripsi pada Program Studi Sastra Indonesia, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Airlangga, tahun 2018. Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian

yang akan dilakukan yaitu sama-sama menggunakan *Wacana Humor dalam Komik* sebagai sumber data penelitian. Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu, penelitian ini menggunakan Serial Komik Petualangan Tintin dengan kajian pragmatik. Selain itu, penelitian ini mendeskripsikan Analisis Wacana Humor dan Pelanggaran Prinsip Kesopanan. Pada penelitian yang akan dilakukan, peneliti akan mengungkapkan Analisis Wacana Humor dalam komik Pak Guru Inyong.

Penelitian dengan judul *Penciptaan Humor Dodit Mulyanto Dalam Buku Antara Jawa & Eropa (Kajian Pragmatik)* oleh Anggraeni Rizky Wulandari. Penelitian ini merupakan skripsi pada Program Studi Sastra Indonesia, Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Semarang. Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama-sama menggunakan Teknik Penciptaan Humor sebagai sumber data penelitian. Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu penelitian ini tuturan dari tokoh di dalam buku Antara Jawa dan Eropa sedangkan peneliti ingin menggunakan wacana humor dalam komik.

Dari beberapa penelitian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa persamaannya menggunakan wacana humor sebagai data dan sama-sama menggunakan komik sebagai sumber data. Perbedaannya wacana humor yang diteliti dan beda komik yang diteliti. Wacana humor yang dapat dianalisis dengan menggunakan teknik penciptaan humor pada komik menjadikan peneliti mengetahui bahwa di dalam komik memiliki unsur-unsur humor yang dibentuk oleh penulis agar tidak menimbulkan kebosanan. Jadi peneliti merasa tertarik dengan teknik penciptaan humor yang ada pada komik yaitu komik *Pak Guru Inyong*.

## B. Konsep Dasar Wacana

### 1. Pengertian Wacana

Istilah wacana di Indonesia muncul pada tahun 1970an sebagai terjemahan istilah *discourse*, dari bahasa Inggris (Djajasudarma, 1994: 1). Konsep wacana secara etimologi berasal dari bahasa Latin *discursus* yang bermakna ‘lari kian kemari’. Kata *discursus* terbentuk dari dua kata yaitu *Dis*, yang berarti ‘dari dalam arah yang berbeda’ dan *Currere* yang berarti ‘lari’. Menurut Abdul Chaer (dalam Sumarlam 2008: 11) wacana adalah satuan bahasa yang lengkap, sehingga dalam hierarki gramatikal merupakan satuan gramatikal tertinggi atau terbesar. Wacana dikatakan lengkap karena di dalamnya terdapat konsep, gagasan, pikiran, atau ide yang utuh yang bisa dipahami oleh pembaca (dalam wacana tulis) atau oleh pendengar (dalam wacana lisan) tanpa keraguan apapun. Sebagaimana pendapat Jack Richards (dalam Sumarlam 2008: 6) sebagai berikut:

“Wacana (*discourse*) merupakan contoh umum bagi contoh-contoh penggunaan bahasa, yakni bahasa yang diproduksi sebagai hasil dari suatu tindak komunikasi. Apabila tata bahasa mengacu pada pemakaian kaidah-kaidah bahasa dalam membentuk satuan-satuan gramatikal seperti klausa, frasa, dan kalimat, maka wacana mengacu pada satuan-satuan bahasa yang lebih besar seperti paragraf, percakapan (konversasi), dan wawancara (*interview*). Studi mengenai wacana tulis dan wacana lisan keduanya disebut sebagai analisis wacana (*discourse analysis*)”

Dari pernyataan di atas, bahwa contoh penggunaan bahasa dalam melakukan tindakan komunikasi perlu memerlukan konkret penggunaan bahasa. Dilihat dari segi satuan bahasa yang menjadi objek kajian wacana, jelas bahwa wacana mengacu dan mengkaji satuan-satuan bahasa di atas kalimat, seperti paragraf, dialog atau percakapan, dan wawancara. Penggunaan bahasa yang terdapat dalam wacana memiliki jenis wacana yaitu wacana lisan dan wacana tulis. Keduanya dipelajari

dalam analisis wacana. Pendapat tersebut juga sama seperti pendapat Tarigan (1987: 27), mengatakan bahwa wacana adalah satuan bahasa terlengkap dan tertinggi atau terbesar di atas kalimat atau klausa dengan koherensi dan kohesi tinggi yang berkesinambungan yang mempunyai awal dan akhir yang nyata, disampaikan secara lisan atau tertulis. Definisi di atas dapat lebih jelas dengan memperhatikan kohesi dan koherensinya. Pendapat tersebut diperjelas bahwa wacana adalah rentetan kalimat yang berkaitan atau menghubungkan proposisi yang satu dengan proposisi lain, dan membentuk satu kesatuan. Dari pengertian itu, Djajasudarma (1994: 5) menjelaskan makna proposisi sebagai isi konsep yang masih kasar yang akan melahirkan pernyataan (*statement*) dalam bentuk kalimat atau wacana.

Dari sudut pandang psikolinguistik, memandang wacana sebagai suatu proses dinamis pengungkapan dan pemahaman yang mengatur pada penampilan orang dalam interaksi. Hal tersebut menjelaskan bahwa wacana merupakan ungkapan dan pemahaman dari orang yang melakukan interaksi dengan orang lain. Menurut Douglas (dalam Mulyana, 2005: 4) menyatakan bahwa wacana merupakan suatu perkataan atau tuturan. 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, 2001: 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).

Berdasarkan pengertian di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa wacana adalah satuan bahasa yang paling lengkap dalam bentuk tertulis yang dilihat dari struktur bentuk yang bersifat kohesif dan saling terkait dengan struktur segi makna yang bersifat koheren. Dari penjelasan tersebut dapat dijelaskan Wacana merupakan komunikasi dalam bentuk lisan dan bentuk tulisan diungkapkan atau pemahaman dari orang yang melakukan interaksi. Penggunaan bahasa yang terdapat dalam wacana memiliki jenis wacana yaitu wacana lisan dan wacana tulis. 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.

## **2. Ciri-ciri Wacana**

Wacana adalah rentetan kalimat yang berkaitan, sehingga membentuk makna yang serasi di antara kalimat-kalimat tersebut. Syamsuddin (2011, hlm. 7), menjelaskan bahwa pengertian dari wacana adalah sebagai rangkaian ujar atau rangkaian tindak tutur yang mengungkapkan suatu hal (subjek) yang disajikan secara teratur dan sistematis dalam satu kesatuan yang koheren, serta dibentuk dari unsur segmental maupun nonsegmental bahasa. Berdasarkan pengertiannya, Syamsuddin (2011, hlm. 8) mengidentifikasi ciri dan sifat sebuah wacana, sebagai berikut. a. Wacana dapat berupa rangkaian kalimat ujar secara lisan dan tulisan atau rangkaian tindak tutur; b. Wacana mengungkapkan suatu hal (subjek); c. Penyajiannya teratur, sistematis, koheren, lengkap dengan semua situasi pendukungnya; d. Memiliki satu kesatuan misi dalam rangkaian itu; e. Dibentuk oleh unsur segmental dan nonsegmental.

### 3. Analisis Wacana

Menurut Douglas dalam Mulyana (2005: 3), istilah wacana berasal dari bahasa Sanskerta *wac/wak/vak*, yang artinya berkata, berucap. Kata tersebut kemudian mengalami perubahan bentuk menjadi wacana. Dardjowidjojo dalam Mulyana (2005: 1) menerangkan bahwa kajian wacana berkaitan dengan pemahaman tentang tindakan manusia yang dilakukan dengan bahasa (verbal) dan bukan bahasa (nonverbal). Hal ini menunjukkan, bahwa untuk memahami wacana dengan baik dan tepat, diperlukan bekal pengetahuan kebahasaan, dan bukan kebahasaan (umum). Sebagai objek kajian dan penelitian kebahasaan, wacana dapat diteliti dari berbagai segi. Analisis wacana mengkaji wacana baik dari segi internal maupun eksternalnya. Dari segi internal, wacana dikaji dari jenis, struktur, dan hubungan bagian-bagian wacana; sedangkan dari segi eksternal, wacana dikaji dari segi keterkaitan wacana itu dengan pembicara, hal yang dibicarakan dan mitra bicara.

Aspek-aspek yang terkandung didalam wacana menyuguhkan kajian yang sangat beragam. Penelitian tentang wacana masih banyak berkutat pada persoalan kebahasaannya secara internal. Belum banyak penelitian yang mengeksplorasi wacana dari segi eksternalnya, seperti sosial, sastra, budaya, ekonomi dan lain-lain. Istilah analisis wacana adalah istilah umum yang dipakai di dalam berbagai disiplin ilmu dengan berbagai pengertian. Titik singgung analisis wacana adalah studi yang berhubungan dengan pemakaian bahasa. Berdasarkan pengertian di atas, peneliti dapat menyimpulkan analisis wacana adalah wacana yang memiliki fungsi sebagai alat komunikasi manusia untuk berinteraksi satu sama lain.

#### 4. Jenis-Jenis Wacana

Sumarlam (2009: 15) mengatakan bahwa wacana dapat diklasifikasikan menjadi berbagai jenis menurut dasar pengklasifikasiannya. Misalnya berdasarkan bahasanya, media yang dipakai untuk mengungkapkan, jenis pemakaian, bentuk, serta cara dan tujuan pemaparannya. Berdasarkan bahasa yang dipakai sebagai sarana untuk mengungkapkan wacana. Menurut Sumarlam, (2009: 15) mengklasifikasikan menjadi empat yaitu (1) Wacana bahasa nasional (Indonesia), (2) Wacana bahasa lokal atau daerah (bahasa Jawa, Bali, Sunda, Madura, dan sebagainya), (3) Wacana bahasa Internasional (Inggris) 4) Wacana bahasa lainnya, seperti bahasa Belanda, Jerman, Perancis, dan sebagainya. Wacana bahasa Indonesia ialah wacana yang diungkapkan dengan menggunakan bahasa Indonesia sebagai sarannya; wacana bahasa Jawa adalah wacana yang diungkapkan dengan menggunakan sarana bahasa Jawa; wacana bahasa Inggris merupakan wacana yang dinyatakan dengan menggunakan bahasa Inggris, dan seterusnya. Apabila dilihat dari ragam bahasa yang digunakan, maka wacana tersebut dapat berupa wacana bahasa Indonesia ragam baku dan wacana bahasa Indonesia ragam tak baku.

Berdasarkan media yang digunakannya maka wacana dapat dibedakan atas (1) wacana tulis, dan (2) wacana lisan. Wacana tulis artinya wacana yang disampaikan dengan bahasa tulis atau melalui media tulis. Di dalam wacana tulis terjadi komunikasi secara tidak langsung antara penulis dan pembaca. Sementara itu, wacana lisan berarti wacana yang disampaikan dengan bahasa lisan atau media lisan. Untuk memahami wacana lisan maka dalam wacana lisan terjadi komunikasi secara langsung. Menurut Mulyana (2005: 51) berdasarkan media yang digunakannya, wacana dapat dibedakan menjadi dua yakni wacana tulis, dan wacana lisan. Wacana

tulis (*written discourse*) adalah jenis wacana yang disampaikan melalui tulisan sedangkan wacana lisan (*spoken discourse*) adalah jenis wacana yang disampaikan secara lisan atau langsung dengan bahasa verbal. Pendapat tersebut diperkuat oleh pendapat Sumarlam (2009: 16) sebagai berikut:

“Apabila jenis wacana berdasarkan media ini dihubungkan dengan jenis wacana berdasarkan bahasa yang digunakan untuk mengungkapkannya, maka akan didapatkan jenis wacana bahasa Indonesia tulis ragam baku (misalnya wacana surat-menyurat resmi), wacana bahasa Indonesia tulis ragam tak baku (misalnya surat-surat pribadi), wacana bahasa Indonesia lisan ragam baku (seperti pidato kenegaraan), dan wacana bahasa Indonesia ragam tak baku (seperti obrolan santai, wacana ketoprak humor, dsb).”

Jenis wacana berdasarkan bentuknya, Sumarlam (2009: 17) mengklasifikasikan wacana menjadi tiga bentuk yakni, wacana prosa, puisi, drama. Wacana prosa yaitu wacana yang disampaikan dalam bentuk prosa. Selain itu, wacana puisi ialah wacana yang disampaikan dalam bentuk puisi sedangkan wacana drama ialah wacana yang disampaikan dalam bentuk drama, dalam bentuk dialog, baik berupa wacana tulis maupun wacana lisan. Berdasarkan sifat atau jenis pemakaiannya, menurut Sumarlam (2009: 17) wacana dapat dibedakan antara wacana monolog dan wacana dialog. Wacana monolog (*monologue discourse*) artinya wacana yang disampaikan oleh seorang diri tanpa melibatkan orang lain untuk ikut berpartisipasi secara langsung. Wacana dialog (*dialogue discourse*) yaitu wacana atau percakapan yang dilakukan oleh dua orang atau lebih secara langsung. Berdasarkan cara dan tujuan pemaparannya, Sumarlam (2009: 17) mengklasifikasikan jenis wacana menjadi lima macam yaitu wacana narasi, deskripsi, eksposisi, argumentasi, dan persuasi.

Menurut Wijana (2001: 221) pembagian wacana masih memiliki jenis wacana yaitu wacana rekreatif. Apabila pembagian jenis wacana yang dikemukakan Brewer & Lichtenstein (dalam Wijana, 2001: 221) menyatakan bahwa jenis wacana dibedakan

atas wacana informatif, wacana interaktif, dan wacana persuasif. Kehadiran wacana rekreatif merupakan salah satu bukti bahwa pembagian wacana itu terlalu sederhana. Pembagian hal itu hanya didasar atas fungsi utama bahasa sebagai alat untuk menginformasikan sesuatu, berinteraksi dengan orang lain, dan mempengaruhi orang lain, padahal fungsi bahasa manusia sebenarnya jauh lebih banyak. Wacana rekreatif lebih bersandar pada permainan bahasa atau penyimpangan fungsi pragmatik atau informatif bahasa adalah penelitian yang telah dilakukan oleh Wijana di dalam berbagai tulisannya.

Pada kesimpulannya bahwa jenis-jenis humor itu dibagi berdasarkan bahasanya, media yang dipakai untuk mengungkapkan: jenis pemakaian, bentuk, serta cara dan tujuan pemaparannya. Adanya wacana rekreatif merupakan salah satu bukti bahwa pembagian wacana itu terlalu sederhana. Pembagian hal itu hanya didasar atas fungsi utama bahasa sebagai alat untuk menginformasikan sesuatu, berinteraksi dengan orang lain, dan mempengaruhi orang lain, padahal fungsi bahasa manusia sebenarnya jauh lebih banyak. Tulisannya ini dicoba dipaparkan berbagai sarana kebahasaan yang dikreasikan oleh para penulis atau fenomena-fenomena kebahasaan yang menimbulkan keanehan wacana yang dipaparkan dalam tulisan ini menunjukkan, bahwa aspek humor atau rekreatif wacana jauh lebih penting dari aspek informatifnya. Jadi yang diutamakan di penelitian ini adalah aspek humornya, kelucuan serta kekonyolannya dengan tambahan kepentingan informasinya.

## **5. Wacana Humor**

Merujuk pada pandangan Djajasudarma (2006), Oktavianus menambahkan wacana humor dalam jenis wacana berdasarkan penyajian/pemaparannya. Menurut

Oktavianus (2009) Wacana humor, selain untuk mengungkapkan gagasan dan menyampaikan informasi, melalui bahasa sesuatu yang humoris yang umumnya digemari orang seperti teka-teki (*riddles*), kelakar(*kidding*), olokolokan (*teasing*), lawakan (*joking*), plesetan (*slipping*), dan anekdot (*anecdote*) dapat diciptakan. Wacana humor tidak saja disampaikan secara lisan tetapi juga melalui wacana tulis, karikatur, komik dan lainnya. Wacana humor muncul setiap saat sesuai dengan realitas yang berkembang di tengah-tengah masyarakat pemakai bahasa. Berdasarkan pengamatan, kemunculan berbagai fenomena sosial di tengah-tengah masyarakat kelihatannya cenderung diikuti oleh wacana humor.

Berbagai perubahan yang terjadi di Indonesia semenjak digulirkannya reformasi nampaknya menumbuh suburkan wacana humor. Ada kecenderungan masyarakat menganggap bahwa wacana humor merupakan wadah yang dianggap tepat untuk menyampaikan berbagai maksud baik kritikan maupun ejekan. Mengemukakan pendapat secara langsung, menyampaikan kritik secara terbuka bahkan cenderung membahayakan. Paulson (1990) memaparkan bahwa humor sangat bermanfaat dan menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia. Manusia secara alamiah adalah makhluk spontan dan senang bermain-main. Rasa humor terkait dengan kemampuan untuk mengerti suatu lelucon yang ada pada diri seseorang atau yang dirasakannya. Ia akan muncul apabila dua dunia berlainan bertabrakan, yaitu dua persepsi atau lebih berbeda lalu diinterferensikan sesuai dengan pengalaman masing-masing. Sebagai gejala psikologis humor dapat diterangkan melalui tingkah laku yang menitik beratkan pada proses-proses sentral seperti sikap, ide, harapan.

## C. Humor

### 1. Pengertian Humor

Menurut Ensiklopedia Indonesia (dalam Sumarlam, 2008: 137) kata humor berasal dari Yunani, yang berarti getah. Menurut kepercayaan bangsa Yunani pada zaman dahulu, tubuh manusia mengandung semacam getah yang dapat menentukan temperamen seseorang. Perbedaan temperamen dalam diri manusia, menurut kepercayaan orang Yunani, disebabkan perbedaan kadar campuran itu seimbang maka dikatakan orang tersebut mempunyai humor, tidak marah, tidak sedih dan sebagainya. Disamping humor, terdapat juga kata jenaka, yang menurut R.J. Wilkinson (dalam Jusuf, dkk.1984: 7) berarti *a farce, a practical jok, atau farcial, willing*. Cerita yang beraspek humor, pada umumnya mengisahkan kejadian atau kelucuan akibat kecerdikan, kebodohan, kemalangan, dan keberuntungan tokoh utamanya. Tokoh ceritanya kadang-kadang sangat bodoh dan tidak dapat menangkap maksud orang lain, sehingga menimbulkan kesalahpahaman yang tidak perlu.

Humor, oleh Freud (dalam Soedjatmiko, 1992: 80) dapat diklasifikasikan menurut motivasinya, yaitu humor yang dibuat tanpa motivasi (komik) dan humor yang secara sengaja “mencapai kesenangan melalui penderitaan orang lain “ seperti agresi, satire, dan sebagainya. Jika dilihat dari sasaran yang dijadikan lelucon, humor dapat dibagi menjadi humor etnis, humor seksual, dan humor politik. Sehubungan dengan itulah wacana humor seringkali menyimpang dari aturan-aturan berkomunikasi yang digariskan oleh prinsip-prinsip pragmatik, baik yang bersifat tekstual dari personal maupun interpersonal. Wacana secara jelas tidak mengindahkan kaidah kesopanan, atau hanya pura-pura sopan, tetapi sebenarnya tidak sopan sebagai salah satu perwujudan dari interferensi resiprokal sebagai salah satu cara paling utama

didalam penciptaan humor, disamping repetisi dan permutasi (Bergson, 1983, 118; Wijana 2010, 224). Dengan demikian, konsep wacana memiliki ranah kajian yang sangat luas, termasuk kajian wacana humor verbal yang termasuk dalam analisis wacana teks.

Menurut *Encyclopedia Britanica* (dalam Pradopo, dkk, 1987: 1) pada mulanya humor merupakan istilah yang berasal dari bahasa latin dan berarti ‘cairan’ atau ‘kelembapan’. Dengan demikian, humor tidak dapat dilepaskan dari masalah ketidaknormalan dan gelak tawa sebagai efeknya sebagai sumber kelucuan. Herawati (2007: 1) menyatakan bahwa humor merupakan aktivitas kehidupan yang sangat digemari oleh sebagian anggota masyarakat yang tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi humor dapat mengungkapkan kenyataan-kenyataan hidup yang mereka alami sehari-hari. Humor tidak hanya dijadikan sebagai sarana penghibur, akan tetapi bisa dijadikan sebagai sarana pendidikan untuk masyarakat. Pendapat tersebut diperkuat oleh pendapat Herawati (2007: 2) sebagai berikut.

“Humor merupakan sarana pendidikan karena kehadirannya dapat mendidik masyarakat untuk tanggap melihat apa yang telah, akan, dan sedang terjadi di tengah masyarakat. Kenyataan di atas dapat diketahui bahwa aktivitas humor mempunyai kedudukan yang sangat penting jika dibandingkan dengan aktivitas lain.”

Menurut *Encyclopedia Britanica Inc* (dalam Pradopo, dkk.1987: 2) bahwa humor didefinisikan sebagai segala bentuk rangsangan yang cenderung secara spontan menimbulkan senyum dan tawa para pendengar atau pembacanya. Selain Pradopo, dkk. menurut Herawati (2007: 7) humor adalah suatu rangsangan yang dapat menyentuh perasa penikmat. Humor tidaklah sekadar berupa penyebab munculnya reaksi tersenyum atau tertawa, tetapi dapat juga berupa kemampuan menghibur dan menggelikan melalui ujaran atau tulisan. Selain kedua pendapat di atas, ada pendapat

lain menurut Aple (dalam Astuti 2006: 10) humor adalah segala bentuk rangsangan, baik verbal maupun nonverbal, yang berpotensi memancing senyum dan/atau tertawa penikmatnya. Rangsangan itu merupakan segala bentuk tingkah laku manusia yang menimbulkan rasa gembira, geli, atau lucu pihak pendengar, penonton, dan pembaca.

Humor merupakan sebuah rangsangan verbal atau nonverbal yang secara spontan dapat mengakibatkan senyum dan tawa bagi orang yang mendengar atau melihatnya (Wijana, 2003: xx). Setiawan seperti dikutip Rahmanadji (2007: 215) menyatakan teori humor jumlahnya sangat banyak, tidak satu pun yang persis sama antara satu dengan yang lainnya, tetapi tidak satu pun juga yang bisa mendeskripsikan humor secara menyeluruh, dan semua cenderung saling terpengaruh. Dengan demikian, peneliti dapat menyimpulkan bahwa humor merupakan suatu kegiatan yang dapat menimbulkan rasa kelucuan bertujuan untuk menghibur bagi pembaca atau pendengar. Humor tidak hanya menimbulkan kelucuan saja akan tetapi, humor dapat disebabkan oleh tingkah laku manusia yang di sengaja atau tidak sengaja menimbulkan kegelian dan dapat digunakan sebagai sarana pendidikan ditengah masyarakat. Salah satu komik bergenre humor yang dapat dijadikan sumber data penelitian adalah komik yang berjudul *Pak Guru Inyong*.

## **2. Ciri-ciri Humor**

Menurut Yuni (2014: 18), ciri-ciri bahasa humor adalah (1) menggunakan kata kias, (2) mengandung kata plesetan, (3) kata-kata mengundang tawa yang mampu menghilangkan stres, (4) menghibur dan (5) menggunakan kata yang mampu meledek seseorang. Jadi, bahasa humor memiliki ciri-ciri bahasa yang mampu menghibur

seseorang dengan menggunakan kata kias, plesetan dan 13 ledekan yang ditujukan kepada seseorang saat berkomunikasi. Ciri penting dari humor adalah keberadaan keganjilan yang tercipta dan resolusi dari keganjilan itu. Ciri lain yang biasanya terdapat dari humor adalah ambiguitas, sesuatu yang dilebih-lebihkan, sesuatu yang dikurang-kurangkan, keadilan, ironi, keadaan sekitar dan situasi yang tiba-tiba, rasa terkejut, ketegangan dan kelegaan, kejahilan, permainan kata-kata, gambaran secara visual.

Menurut Thomas Hobbes (dalam Yuni, 2014: 15) mengatakan bahwa ciri-ciri dari humor adalah menertawakan orang yang kita rasa lebih rendah daripada kita. Ini disebut teori superioritas tapi kemudian filosof Frances Hutcheson berargumen bahwa yang sebenarnya kita tertawakan adalah keganjilan atau keanehan. Kita hanya menertawakan binatang yang memiliki unsur manusia, kita menertawakan orang yang jatuh terpeleset kulit pisang karena ada ketidakpasan antara ekspektasi kita dan situasi yang terjadi. Dapat disimpulkan bahwa humor memiliki ciri-ciri sesuatu hal yang lucu yang dapat ditertawakan baik itu dalam segi merendahkan (mencela) seseorang atau merasa terdapat ada keganjilan dan keanehan. Ciri-ciri humor adalah sesuatu yang dilebih-lebihkan dan dikurang-kurangkan dengan permainan kata-kata lucu atau dengan pencampuran bahasa sehingga mampu menimbulkan tawa bagi yang membaca dan mendengarnya.

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

Jenis humor menurut Arwah Setiawan (1988:74) dapat dibedakan menurut kriteria bentuk ekspresi. Sebagai bentuk dalam kehidupan kita, humor dibagi menjadi tiga jenis yakni (1) humor personal, yaitu kecenderungan tertawa pada diri kita

misalnya bila kita melihat sebatang pohon yang bentuknya mirip orang sedang buang air besar, (2) humor dalam pergaulan, misalnya senda gurau di antara teman, kelucuan yang diselipkan dalam pidato atau ceramah di depan umum, dan (3) humor dalam kesenian atau seru humor.

Humor menurut kriteria indrawi berupa: (1) humor verbal; (2) humor visual; dan (3) humor auditif. Humor menurut kriteria bahan adalah : (1) humor politis; (2) humor seks; (3) humor sadis; dan (4) humor teka-teki. Humor kriteria etis dapat dibedakan sebagai: (1) humor sehat atau humor yang edukatif; dan (2) humor tidak sehat. Humor berdasarkan kriteria estetis dapat dipisahkan menjadi: (1) humor tinggi (yang lebih halus dan tak langsung); dan (2) humor rendah (yang kasar, yang terlalu eksplisit). Menurut Freud (dalam Suhadi, 1989: 96) memilih-milih humor berdasarkan dua variabel yaitu (1) motivasi yang berwujud komik tergolong sebagai lelucon yang tanpa motivasi, karena kelucuannya hanya diperoleh dari teknik melucu saja dan humor tergolong lelucon dengan motivasi; dan (2) kelompok sasaran yang dijadikan lelucon, humor terdiri atas : humor etnik, humor seks, dan humor politik.

Menurut Pramono (1983:62) humor dapat digolongkan menjadi: (1) humor menurut penampilannya, yang terdiri atas: humor lisan, humor tulisan atau gambar, humor gerakan tubuh; dan (2) menurut tujuan dibuatnya atau tujuan pesanya, 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 lisan atau gambar contohnya terdapat dalam buku komik. Humor gerak-gerik tubuh si pelawak 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 oleh pelawak merupakan pesan untuk penonton.

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

Dalam proses menciptakan humor, terdapat banyak aspek pendukung sehingga humor tersebut muncul dan membuat orang yang mendengar merasa lucu, tersenyum, dan tertawa. Hal tersebut terjadi disebabkan proses menciptakan humor tidak bisa terjadi begitu saja tanpa adanya beberapa teknik, terutama bila humor tersebut terjadi dalam konteks komunikasi verbal yang dipentaskan. Menurut Berger (2015: 97) parodi sebagai teknik humor (bandingkan dengan humor seperti lawak atau teka-teki) yang menggunakan teknik khusus untuk melucu, seperti permainan kata, melebih-lebihkan dan kelucuan. Ketertarikan pada humor yang membuat Berger menilai dari sudut pandang yang berbeda.

Berkaitan dengan wacana komik yang didominasi dengan unsur verbal percakapan. Unsur-unsur verbal berupa dialog percakapan yang dikemas dengan cita rasa humor yang ditampilkan pada komik. Peneliti tertarik untuk meneliti aspek humor dari komik tersebut. Menurut Berger (2015) lebih tertarik dengan apa yang membuat orang tertawa yaitu adanya 45 teknik berbeda yang digunakan di semua jenis humor dan menggolongkan menjadi empat kelompok, yaitu: kelucuan dalam bahasa, kelucuan dalam logika, kelucun dalam gerakan. Setiap humor memiliki teknik-teknik yang bisa menghasilkan suatu kelucuan. Dari pendapat Berger tersebut ditarik kesimpulan bahwa untuk membuat humor dibutuhkan teknik-teknik tertentu agar objek humor melahirkan kekocakan, kelucuan dan mengundang tawa pendengar dan penonton. Berikut adalah tabel rincian 45 teknik penciptaan humor yang digolongkan menjadi empat kategori sesuai teori Berger (2015).

Table. (1)45 teknik penciptaan humor berdasarkan teori Berger (2015)

<b>Language (Bahasa)</b>	<b>Logic (Logika)</b>	<b>Identity (Identitas/Bentuk)</b>	<b>Action (Aksi, Gerakan)</b>
Sindiran ( <i>alusion</i> )	Kemustahilan ( <i>absurdity</i> )	Sebelum/Sesudah ( <i>before/after</i> )	Adegan pengejaran ( <i>chase</i> )
Omong kosong/bualan ( <i>bombast</i> )	Kecelakaan ( <i>accident</i> )	Drama berupa ejekan ( <i>burlesque</i> )	Adegan lawak ( <i>slapstick</i> )
Definisi ( <i>definition</i> )	Kiasan ( <i>analogy</i> )	Karikatur ( <i>caricature</i> )	Adegan dalam kecepatan tinggi ( <i>speed</i> )
Melebih-lebihkan ( <i>exaggeration</i> )	Susunan ( <i>catalogue</i> )	Menimbulkan rasa malu ( <i>embarassment</i> )	
Kelucuan ( <i>facetiousness</i> )	Ketaksengajaan ( <i>coincidence</i> )	Keunikan ( <i>grotesque</i> )	
Ejekan ( <i>insult</i> )	Pembandingan ( <i>comparison</i> )	Pengungkapan rahasia ( <i>exposure</i> )	
Kepolosan seks ( <i>infantilism</i> )	Kekecewaan ( <i>dissappointment</i> )	Keanehan ( <i>eccentricity</i> )	
Ironi ( <i>irony</i> )	Ketidakpedulian ( <i>ignorence</i> )	Imitasi/peniruan ( <i>mimicry/impersonation</i> )	
Kesalahpahaman ( <i>misunderstanding</i> )	Kesalahan ( <i>mistakes</i> )	Tiruan ( <i>imitation</i> )	
Kesalahan gaya bahasa ( <i>over literalness</i> )	Pengulangan ( <i>repetition</i> )	Parodi ( <i>parody</i> )	
Permainan kata ( <i>puns</i> )	Pemutarbalikan ( <i>reversal</i> )	Status sosial ( <i>scale</i> )	
Jawaban pasti ( <i>exact answer</i> )	Kekakuan ( <i>rigidity</i> )	Klise ( <i>cliched</i> )	
Sarkasme ( <i>sarcasm</i> )	Tema ( <i>theme</i> )	Pengungkapan identitas ( <i>unmasking</i> )	
Satire ( <i>satire</i> )	Variasi ( <i>variation</i> )	Rahasia ( <i>secret</i> )	

Teknik-teknik di atas menggambarkan susunan bentuk yang terdapat di semua jenis, aliran, dan bentuk humor. Pemahaman terhadap teknik-teknik tersebut mengarahkan kita untuk mengamati bagaimana humor terbentuk, mengenali apa yang membuat kita tertawa (kalaupun kita tidak mengetahui mengapa kita tertawa). Teori yang berdasarkan pada pertanyaan “mengapa” melahirkan ide –ide tentang humor secara umum tetapi hal ini tidak berlaku pada masing-masing individu.

### a. Teknik Penciptaan Humor Segi Bahasa ( *Language* )

Menurut Berger, aspek bahasa atau *language (the humor is verbal)* adalah teknik penciptaan humor memanfaatkan aspek-aspek bahasa seperti makna dan bunyi untuk melahirkan suatu suasana lucu, baik melalui penyimpangan bunyi atau penyimpangan makna (Hassan, 1997:19). Cara penciptaan humor melalui kata-kata dianggap paling mudah dan paling banyak dilakukan, misalnya bersuara seperti burung, seorang lelaki menirukan percakapan wanita dan menirukan logat percakapan suku tertentu. Teknik penciptaan humor memanfaatkan aspek-aspek bahasa dapat membuat suasana lucu, baik melalui penyimpangan bunyi atau penyimpangan makna. Aspek kebahasaan yang dimaksud berupa penggunaan kata atau kalimat dengan memanfaatkan aspek morfologis, sintaksis, semantis, dan pragmatik untuk memunculkan humor. Penciptaan humor dibutuhkan teknik memanfaatkan bahasa, misalnya secara kreatif memanfaatkan makna dan bunyi sehingga muncul suatu hal yang terdengar lucu dan mengundang tawa.

Makna bahasa adalah sistem lambang bunyi yang arbitrer, yang dipergunakan oleh para anggota suatu masyarakat untuk bekerja sama, berinteraksi dan mengidentifikasikan diri. Bahasa memang memiliki peran penting bagi kehidupan manusia untuk berinteraksi. Bahasa dapat digunakan manusia untuk menyampaikan ide, gagasan, keinginan, perasaan, dan pengalamannya kepada orang lain (Wijana dan Rohmadi, 2006:163). Bahasa mungkin bukan satu-satunya alat komunikasi manusia, selain juga dikenal isyarat, aneka simbol, kode, bunyi, namun semua itu baru akan bermakna setelah diterjemahkan ke dalam bahasa manusia. Menurut Kentjono (1982:2), bahasa mempunyai tiga fungsi utama, yaitu sebagai alat kerja sama, berkomunikasi, dan mengidentifikasi diri. Maka, setiap manusia memang harus paham aspek kebahasaan.

Pemahaman terhadap aspek kebahasaan akan melengkapi atau menyempurnakan pemahaman terhadap aspek kebudayaan. Menurut Wijana dan Rohmadi (2006:146), ada keterkaitan erat antara konvensi bahasa dan konvensi budaya yang akan semakin mengukuhkan keyakinan bahwa pemahaman terhadap aspek-aspek kebahasaan memprasyaratkan pemahaman terhadap aspek kebudayaan. Artinya, ketika kita memahami teknik humor melalui aspek bahasa, maka aspek kebudayaan yang melekat pada pengguna bahasa itu pun akan senantiasa memberikan pengaruh. Menurut Mackey, besarnya pengaruh itu didasarkan atas berbagai indikator geolinguistik, seperti demografi, persebaran, ekonomi, kultural, dan ideologi (Wijana dan Rohmadi, 2006:64).

Adapun humor lazimnya memang lebih leluasa bila diekspresikan dalam kondisi tidak adanya jarak sosial atau situasional antara pembicara dan mitra wicara atau penulis dan pembaca (Wijana dan Rohmadi, 2006:138-139). Dengan tidak adanya jarak sosial dan situasional itu senyum atau tawa sebagai bukti fisik terjadinya penikmatan humor lebih leluasa dilepaskan. Secara situasional, berdasarkan teori dasar humor, kelucuan terbentuk dari tiadanya kesejajaran antara apa yang diharapkan, diasumsikan, atau dipraanggapkan dengan apa yang kemudian menjadi kenyataan. Pandangan dasar ini disebut dengan teori ketidaksejajaran (*Incongruity Theory*). Menurut Wilson, teori ini menyatakan bila humor terbentuk karena adanya penyatuan dua atau lebih situasi yang tidak sejajar ke dalam satu objek yang kompleks (Wijana dan Rohmadi, 2006:139). Adapun pendapat Berger (2015: 97) 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*).

### 1) **Berbicara Muluk/Omong Kosong (*Bombast*)**

*Talking in a high-flown, grandiloquent, or retoric manner* artinya adalah berbicara muluk-muluk. Teknik penciptaan humor dengan kekuatan omong kosong/bualan dapat dilakukan dengan menempatkan si pencetus humor sebagai subyek yang tidak mungkin atau diragukan melakukan sikap atau tindakan seperti yang ia katakan kepada khalayak. Pemaknaan omong kosong/bualan ini mungkin setara dengan hal yang diremehkan. Namun, memang tidak segala hal yang remeh temeh itu adalah omong kosong (Stania, 2007). 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.

### 2) **Permainan Bunyi (*Infantilism*)**

*Playing with the sound of words* artinya adalah bermain dengan suara kata-kata. Menurut Wijana (2003: 3), permainan bahasa adalah bentuk penggunaan bahasa berupa tuturan yang mengandung berbagai penyimpangan fonologi, gramatikal, kecacauan hubungan bentuk dan makna dan bermacam-macam pelanggaran yang bersifat pragmatis yang dimaksudkan untuk mencapai bermacam-macam tujuan, seperti melucu, mengkritik, menasehati, melarang, dan berbagai. Tujuan lainnya yang sering kali tidak mudah diidentifikasi. 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 kata-kata. 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 seperti berikut ini penjelasannya:

a) Substitusi Bunyi

Substitusi bunyi yaitu penggantian unsur didalam kata tersebut, sehingga tercipta sebuah kata baru yang hampir mirip secara bentuk atau bunyi serta memiliki makna yang berbeda. 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:

- (1) + 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. Substitusi /a/ menjadi /u/ pada kata *kembang* menjadi *kembang* sanggup menghadirkan nuansa makna.

### b) 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.

### c) 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:

- (2) Lagu Kebangsaan Mars maling Mars garong Mars koruptor (Wijana, 2003: 137).

Contoh diatas menjelaskan adanya penyisipan bunyi terjadi pada kata “kebangsatan” yang seharusnya “kebangsaan”. Penyisipan adanya penambahan huruf (f) pada kata tersebut menjadi makna yang berbeda dari aslinya. Kata tersebut digunakan sebagai

bentuk tohokan atau kritikan pada kondisi bangsa. Hal ini terlihat dari mars yang ada dalam lagu kebangsaan, yaitu mars maling, mars garong, dan mars koruptor.

#### d) 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

- (3) + 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).

Contoh diatas membuktikan adanya teknik penambahan bunyi. Salah satunya terlihat pada tuturan (-) yang menyimpangkan kata “edan” dengan menambahkan huruf “s” menjadi “Sedan”. Hal ini termasuknya salah satu contoh yang mudah untuk dipahami oleh orang lain walaupun kata itu terlihat kasar tetapi mengandung humor bagi orang lain. Bahkan contoh diatas menanggapi dengan santai dan ditambah perkataan yang lucu. Penambahan bunyi dalam data ini menyebabkan terjadinya kejanggalan atau keabsurdan makna yang dihadirkan dalam data ini memiliki potensi membangun humor atau kelucuan.

#### e) 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:

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

Salah satu contoh diatas menandakan adanya aspek kelucuan tersebut terjadi pada pelepasan bunyi “ganja” pada tuturan (+) direspon dengan “janda” pada tuturan (-). Pelepasan bunyi ini menjelaskan adanya perubahan kata ini dapat merubah makna. Dari contoh itu memiliki unsur humor yang membalikkan fakta yang sebenarnya. Jadi terlihat seperti candaan dan bukan dianggap serius. Biasanya pelepasan bunyi digunakan oleh orang yang memerankan tidak mendengar dengan baik.

### 3) Ironi (*Irony*)

*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. Ironi merupakan gaya bahasa dengan menuturkan maksud tuturan yang berlawanan atau tidak sesuai dengan realitas yang ada (Dyner, 2009). 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 ironi bermain dengan memutarbalikkan kebenaran atau realitas yang ada untuk menyampaikan suatu maksud secara tidak langsung : peristiwa pembunuhan atas Mahatma Gandhi adalah sesuatu ~ karena ia adalah seorang pejuang tanpa kekerasan yang paling gigih. Ironi macam apa pun—ironi verbal, ironi situasi, atau ironi dramatik—pasti berakhir pada kebalikan (Darma, 2005). Ironi verbal adalah kebalikan antara ucapan dan maksud sebenarnya. Contohnya, "Aduh, alangkah cantik kau!" padahal maksud sebenarnya adalah "Ah, kamu itu jelek!" Ironi situasi terjadi, ketika situasi hati seseorang ternyata berlawanan arah dengan kenyataan. Misal, seseorang bernama Ida telah lama mengenal seseorang lain bernama Adi. Karena selama ini Adi

berperilaku baik, maka Ida berkeyakinan bahwa Adi pasti baik. Namun tanpa diduga, terbongkarlah yang sebenarnya, ternyata Adi adalah seseorang yang jahat.

Ironi dramatik terjadi manakala "dia tidak tahu, tapi aku tahu". Misalnya, dalam film penonton tahu bahwa penjahat itu sebetulnya anggota polisi, yang terpaksa menyamar sebagai penjahat untuk menangkap penjahat yang asli. Penjahat asli tidak tahu bahwa dia bukan penjahat, sementara penonton tahu dia adalah polisi. Maka, inti ironi adalah kontras antara apa yang diharapkan dengan apa yang terjadi atau apa yang lumrah dengan kenyataan (Hsc, 2007). 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.

#### 4) Kesalahpahaman (*Misunderstanding*)

*Misinterpreting situation* artinya salah dalam menafsirkan situasi, salah pengertian, salah tangkap dalam memahami pembicaraan, pernyataan, atau sikap orang lain. Sedangkan menurut Iman Wantolo (2007), 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. Misal, alasan kepentingan manusia yang berlawanan dengan nilai kemanusiaan menjadi tidak relevan karena hal itu berkorelasi dengan sudut pandang yang subyektif seseorang. 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.

### 5) Permainan Makna Kata (*Puns*)

*Playing with the meaning of words* artinya permainan kata-kata. Menurut Rustono (1998: 316) humor verbal lisan menurut teknikanya, Humor yang berupa permainan kata, tetapi bukan tipe teka-teki disebut humor permainan kata. Makna permainan adalah sesuatu yang digunakan bermain, barang atau sesuatu yang dimainkan. Sedangkan kata adalah unsur bahasa yang diucapkan atau dituliskan yang merupakan perwujudan kesatuan perasaan dan pikiran yang dapat digunakan dalam berbahasa. Jadi, *Puns* dapat didefinisikan sebagai humor verbal yang memiliki dua interpretasi yang dibuat secara sengaja melalui kata atau kumpulan-kata (idiom atau kolokasi) (Dyner, 2009).

*Puns* 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. (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 (Keraf, 2005: 109). (b)Homonim merupakan peristiwa dimana dua kata atau lebih yang memiliki bentuk dan pengucapan sama namun makna berbeda (Keraf, 2005: 36). (c) Polisemi merupakan peristiwa dimana terdapat kata yang memiliki banyak makna (Keraf, 2005: 36). (d)Homofon merupakan peristiwa dimana terdapat dua kata yang pengucapan sama akan tetapi bentuk dan maknanya berbeda (Keraf, 2005: 37).

## 6) Olokan Cerdik (*Repartee*)

*Verbal banter, usually in a witty dialogue* artinya mengolok-ngolok secara verbal saling memberikan balasan, sahutan, atau tanggapan. *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. Makna jawaban adalah sahutan; balasan; tanggapan. Kemudian, makna adalah sudah tetap; tidak boleh; tentu; merti. Jawaban yang menjadi satu-satunya jawaban atas sebuah pertanyaan. Teknik ini biasanya terdapat dalam dialog cerdas, contohnya acara debat.

## 7) Ejekan (*Ridicule*)

*Making fool of someone, verbally or nonverbally* artinya perbuatan mengejek; membuat orang lain menjadi terlihat bodoh menggunakan perkataan ataupun mengejek dengan tindakan. Menurut Rustono (1998: 293) berdasarkan tekniknya, Humor tipe olok-olok adalah humor yang dimaksudkan untuk mengejek atau mencemooh pihak lain. Di dalam humor verbal lisan pihak sasaran ejekan atau cemoohan adalah mitra tutur atau orang lain yang dipercakapkan. Ejekan adalah suatu perbuatan mengejek; olok-olok; sindiran. Ejekan 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. Ejekan bisa juga dilemparkan pada hal-hal yang pada dasarnya dapat membuat lawanya menjadi malu. Ejekan biasanya dilemparkan, yaitu kekurangan fisik, seperti tubuh yang kurus atau gendut, gigi”tonggos”, hidung pesek, muka mirip hewan, dan lain-lain.

## 8) Sarkasme (Sarcasm)

*Bitting remark made with a hostile tone; sarcasm is always verbal putdown* artinya kata-kata pedas dengan nada yang tajam untuk menyakiti hati seseorang, cemooh atau ejekan kasar. Sarkasme atau sinisme yaitu pandangan atau gagasan yang tidak melihat suatu kebaikan apapun dan meragukan kebaikan yang ada di manusia. 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.

## 9) Satir (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. Menurut Rustono (1998: 293) berdasarkan tekniknya, Humor lain selain olok-olok dan permainan kata, ada humor tipe supresi, yaitu humor yang timbul akibat penekanan atau penindasan. Sama halnya seperti humor Satire adalah gaya bahasa yang dipakai dalam kesusastraan untuk menyatakan sindiran terhadap suatu keadaan atau seseorang; sindiran atau ejekan. 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. Satir membuat suatu hal sebagai objek lawakan. Berbeda dengan *ridicule*, satir lebih mengarah pada suatu hal yang sedang hangat diperbincangkan atau sosok yang dikenal oleh orang banyak.

### 10) Sindiran Seksual (*Sexual Allusion*)

*Making a reference or insinuation to sexual or naughty matters* artinya membuat referensi atau sindiran yang ditujukan kepada hal-hal seksual atau nakal. Sindiran adalah perkataan (gambar dan sebagainya) yang bermaksud menyindir orang; celaan (ejekan dan sebagainya) yang tidak langsung. Seksualitas adalah ciri, sifat, atau peranan seks. 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 tabu. Teknik ini dilakukan dengan cara menciptakan humor dengan menuturkan tuturan namun memiliki rujukan atau mengarah pada hal yang nakal.

### 11) Mengecoh (*Outwitting*)

*Outsmarting someone or the establishment by resort, response, or comeback* artinya mengalah kepintaran seseorang dengan melontarkan pertanyaan atas pernyataan. Mengecoh adalah menipu, mengakali (terutama dengan cara-cara yang kurang baik); membohongi (dengan maksud menipu). Mengecoh merupakan tipe humor yang melibatkan jalinan intelektual dan tekstualitas dalam percakapan yang mengandung humor (Dyner, 2009). 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.

## **b. Teknik Penciptaan Humor Segi Logika (*Logic*)**

Menurut Berger, aspek logika atau *logic (the humor is ideation)* adalah ide 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 (Hassan, 1997:19). Menurut Ofm (2005:7), logika adalah ilmu pengetahuan dan kecakapan untuk berpikir lurus (tepat). Suatu pemikiran disebut lurus, bila pemikiran itu sesuai dengan hukum-hukum serta aturan-aturan yang sudah ditetapkan dalam logika.

Namun meski begitu, kebenaran itu memang selalu perlu digandengkan dengan kebenaran isi atau materialnya. 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 ketidaksopanan (*irreverent behavior*), membuat lelucon dengan kemalangan orang lain (*malicious pleasure*), kemustahilan (*absurdity*), keterkejutan/ketidaksengajaan (*coincidence*), penyimpangan konseptual (*conceptual surprise*), kekecewaan (*disappointment*), penaihan/ketidakpedulian (*ignorance*), pengulangan (*repetition*), dan kekakuan (*ridigity*).

### **1) Tidak Sopan (*Irreverent Behavior*)**

*Lacking proper respect for authority or the prevailing standards* artinya tidak menghormati standar yang berlaku. Tidak sopan 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. Dalam menciptakan humor dengan tidak sopan yaitu tidak mematuhi peraturan dan mengindahkan nilai-nilai kesantunan dalam kehidupan sehari-hari. Contohnya: seseorang yang membicarakan orang lain yang lebih tua dengan menggunakan bahasa yang kasar.

## 2) **Membuat Lelucon dengan Kemalangan Orang Lain atau Kecelakaan (*Malicious Pleasure*)**

*Tacking pleasure in other people's misfortune; victim humor* artinya menertawai kemalangan atau kesusahan orang lain, menjadikan nasib orang lain menjadi bahan tertawaan. Makna kecelakaan adalah suatu hal celaka; kemalangan; kesusahan. Teknik ini dilakukan dengan menuturkan suatu humor dengan menjadikan kemalangan orang lain sebagai lelucon. Kecelakaan berfokus pada menertawai kemalangan orang lain. Dilihat dari pengertian tersebut, teknik ini mengarah pada teori *superiority* karena menjadikan kemalangan orang lain sebagai pencipta humor. Jenis kecelakaan ini sama halnya bila dikatakan sebagai jenis humor kelam. Sering juga disebut *black humor* atau *sick joke*. Isinya soal malapetaka. Kengerian. Lelucon tentang orang yang dipenggal kepalanya, bunuh diri, pemerkosaan dan sejenisnya. Pendek kata berisi tentang segala sadisme dan kebrutalan.

## 3) **Kemustahilan (*Absurdity*)**

*Nonsense, a situation that goes against all logical rules* artinya omong kosong; situasi yang bertentangan dengan semua logika atau kenyataan dan suatu hal yang tidak mungkin akan terjadi. Anggapan kemustahilan biasanya muncul bukan saja karena ia

tidak ilmiah, tapi terutama karena tidak sesuai dengan kenyataan (Darmaputra, 2007). Contoh paling mudah adalah kematian. Apakah ada orang yang mampu hidup selamanya? 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. Namun demikian, mengatakan bahwa ada kemungkinan-kemungkinan yang "tak terbatas", sebenarnya mengatakan bahwa yang "tak terbatas" itu pada satu titik ada batasnya juga. Hanya saja, kita tidak mengetahui di mana batas itu berada. 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.

#### 4) **Keterkejutan/Ketidaksengajaan (*Coincidence*)**

*A coincidental and unexpected occurrence* artinya kejadian yang terjadi secara kebetulan dan tidak terduga atau kebetulan. Maka, jika digabungkan menjadi ketidaksengajaan adalah tidak bermaksud untuk melakukan perbuatan yang telah terjadi dengan kata lain yaitu secara kebetulan. Teknik penciptaan humor ini mengarah pada suatu kejadian yang tak terduga. humor dituturkan dengan memanfaatkan humor secara spontan pada kejadian yang tak terduga. Misalnya; pelawak tak sengaja menyenggoal bagian tubuh artis hingga terjatuh hingga membuat penonton tertawa karena terjatuh tanpa sengaja. Meski hal ini suatu ketidaksengajaan, tapi pelawak bisa saja menjadikannya kelucuan.

### 5) Penyimpangan Konseptual (*Conceptual Surprise*)

*Misleading the audience by means of sudden unexpected change of concept* artinya mengelabui penonton dengan suatu perubahan konsep yang tidak terduga atau tiba-tiba. 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 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. Contoh misalnya berupa parody dengan penampilan profesi lain.

### 6) Kekecewaan (*Dissapointment*)

*A situation that leads to (minor) dissapointment* artinya situasi yang mengarah pada kekecewaan. Menurut Sinamo (2007), 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. Secara umum, tidak semua keinginan kita tercapai. Misalnya, orang berharap kaya raya dengan memasang lotere atau bermain judi, padahal kita tahu penjudilah yang biasanya bangkrut jatuh miskin.

Kedua, kekecewaan sehat, yaitu kekecewaan yang dirasakan ketika rasa keadilan diinjak-injak, kebenaran dijungkirbalikkan, kerja keras dilecehkan, penipuan dihargai, cinta tulus dibalas pengkhianatan, kebaikan disepelkan, dan kesucian diolok-olok. Kekecewaan seperti ini, selain sehat dan wajar, juga berpotensi mengubah kita menjadi orang besar. Kekecewaan mengarah pada penciptaan humo

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

### **7) Penaifan/Ketidakpedulian (*Ignorance*)**

*Someone acts or behaves in a foolish, naive, gullible, or childish manner* artinya seseorang yang bertindak atau berperilaku dengan cara bodoh naif, lugu, atau kekanak-kanakkan. Kata Naif memiliki makna sangat bersahaja; tidak banyak tingkah; lugu (karena muda dan kurang pengalaman); sederhana. Penciptaan humor dengan teknik ini dilakukan dengan cara bertindak atau berperilaku dengan cara yang seolah-olah bodoh, naif, lugu atau kekanak-kanakkan. Maka, makna ketidakpedulian adalah sikap tidak memperhatikan atau tidak menghiraukan orang lain. Dalam teknik penciptaan humor, ketidakpedulian sering dilakukan oleh pelawak dengan bersikap “cuek” terhadap pelawak yang lain, yang dia anggap sebagai musuh atau saingannya. Jadi, sementara pelawak yang satu berbicara padanya, ia malah tertarik untuk memperhatikan hal lain. Hal ini menimbulkan perasaan superior, dan penonton kadang bukannya merasa kasihan, tetapi menyukai adegan ketidakpedulian semacam itu.

### **8) Pengulangan (*Repetition*)**

*Repetition or replay of the same situation* artinya perbuatan yang mengulang, pengulangan dari situasi yang sama pernah terjadi. Kata pengulangan bermakna proses, cara perbuatan mengulang. Pengulangan adalah teknik penciptaan humor dengan mengulang situasi atau tuturan yang sebelumnya menimbulkan kelucuan. Misalnya mengulangi adegan tawuran anak sekolah di jalanan, yang awalnya

“garang” tiba tiba berubah menjadi takut setelah bertemu polisi. Pengulangan juga bisa dilakukan dengan mengucapkan hal-hal yang sama karena terdengar lucu ketidak diucapkan oleh pelawak.

### 9) Kekakuan (*Ridigity*)

*Someone who thinks along straight lines, who is conservative and inflexible* artinya merasa canggung seseorang yang berpikir konservatif dan tidak fleksibel. Teknik kekakuan adalah menciptakan humor dengan menuturkan suatu hal dengan gaya orang yang berfikir konservatif dan tidak fleksibel. Misalnya, kekakuan seorang anggota Polisi dalam memberikan pernyataan-pernyataan bebas karena kehidupan yang terbiasa dikomando. Humor ditimbulkan dengan menirukan gaya sikap kekakuan tersebut. Perilaku yang bebs tidak sesuai logika jika tiba-tiba menjadi kaku dan formal. Perilaku yang terjadi dengan kaku tersebut dapat mengundang tawa penonton.

### c. Teknik Penciptaan Humor Segi Identitas (*Identity*)

Menurut Berger, aspek bentuk atau *identity (the humor is existential)* adalah aspek 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 (Hassan, 1997:19). Berdasarkan Klasifikasi teknik penciptaan humor yang ketiga adalah identitas. Humor merupakan wujud keberadaan atau eksistensi (Berger, 2015). Humor diciptakan dengan memainkan suatu wujud atau sosok pada diri penutur yang berpotensi memunculkan tawa dari lawan tutur. Menurut Berger (2015: 97) mengklasifikasikan teknik identitas menjadi

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

#### **d. Teknik Penciptaan Humor Segi Gerakan/Aksi (*Actions*)**

Menurut Berger, aspek gerakan atau action (*the humor is physical*) merupakan humor yang diciptakan dengan anggota badan untuk menimbulkan kelucuan (Hassan, 1997:19). Teknik penciptaan humor yang terakhir adalah aksi atau actions. Humor merupakan wujud perilaku nonverbal (Berger, 2015). 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 (2015: 97) mengklasifikasikan teknik aksi menjadi 10 teknik bawahan, yaitu *clownish behavior, clumsiness, chase, exaggeration, peculiar face, peculiar music, peculiar sound, peculiar voice, slapstick, dan speed*.

### **5. Fungsi Humor**

Menurut Sujoko (1982:43) humor dapat berfungsi untuk: (1) menyadarkan orang bahwa dirinya tidak selalu benar; (2) mengajar orang melihat persoalan dan berbagai sudut; (3) menghibur; (4) melancarkan pikiran; (5) membuat orang mentoleransi sesuatu; dan (6) sebagai kritikan. Sedangkan menurut Mahmud. dkk. (1994: 93) dalam cerita humor yang ada pada setiap cerita humor pasti memiliki fungsi dan tujuannya. Fungsi humor tersebut dapat kita lihat fungsi humor menurut tujuan dan pesannya, yaitu sebagai berikut:

a. Humor sebagai Rekreasi

Humor sebagai rekreasi adalah humor yang berfungsi menghilangkan kejenuhan dalam hidup sehari-hari yang bersifat rutin. Jadi, humor itu hanya bersifat hiburan semata. Selain itu, humor juga berfungsi untuk menghilangkan stres akibat tekanan jiwa atau batin (setiawan, 1990:91). Emil Samil (dalam Suhadi, 1989: 79) berpendapat bahwa selain merupakan salah satu cara menyampaikan kritik, juga merupakan bagian dari proses menjalin komunikasi sosial antara manusia. Jika pertemuan pertama merupakan pertemuan baru, maka medium humor dalam tahap komunikasi akan mempercepat terbukanya pintu keakraban.

b. Humor sebagai Alat Meringankan Beban

Humor meringankan beban adalah humor yang membijaksanakan atau menyegarkan seseorang. Tujuannya ialah membuat orang mampu memusatkan perhatian untuk waktu yang lama atau tanpa disadari suatu yang berat terasa ringan. Fungsi pembijaksanaan orang dan penyegaran yang membuat orang mampu memusatkan perhatian untuk waktu lama. Fungsi itu dapat kita amat di dalam pertunjukan wayang, di mana punakawan muncul untuk menyegarkansuasana. Humor punakawan biasanya mendidik serta membijaksanakan orang.

c. Humor sebagai Pembawa Amanat

Di dalam humor terdapat hal-hal yang berhubungan dengan nilai-nilai moral yang disampaikan melalui gambaran watak tokoh, hubungan antar tokoh, dan gerak setiap tokoh yang terdapat dalam cerita. Suatu karya humor juga dapat pula menyampaikan sindiran, kritik sosial, bahkan dapat dijadikan sarana persuasi untuk mempermudah masuknya informasi, gagasan, pandangan, dan pesan yang ingin disampaikan. Menurut Sujoko (1982:39) menegemukakan bahwa di Indonesia

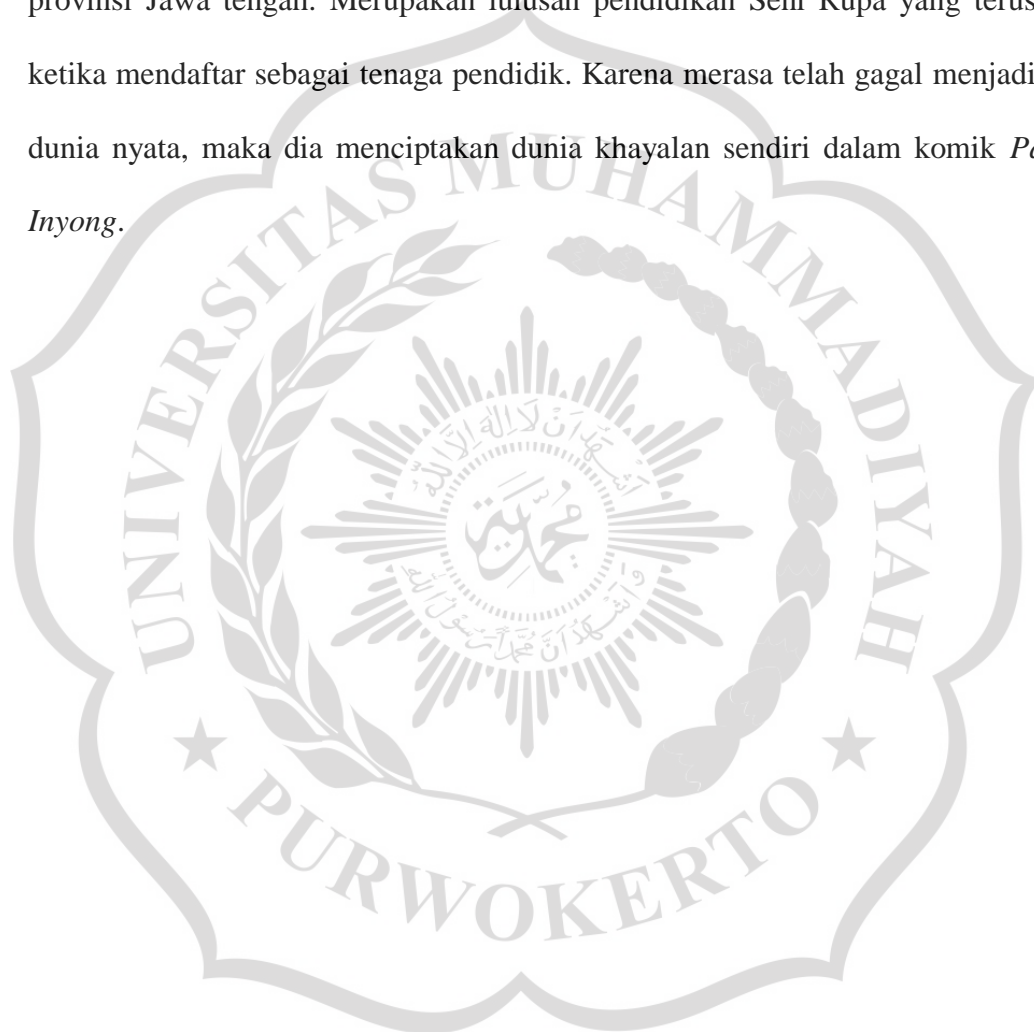
kalangan mahasiswa gemar menggunakan humor sebagai sarana kritik sosial. Pada akhirnya, untuk menjadikan humor yang baik harus melihat situasi dan kondisi. Humor dilakukan dengan tidak terlalu berlebihan agar mutu humor tetap terjaga. Humor sebagai sarana komunikasi diharapkan dapat dipahami dan diterima oleh berbagai ragam individu.

#### **D. Komik *Pak Guru Inyong***

Komik adalah cerita yang bertekanan pada gerak dan tindakan yang ditampilkan lewat urutan gambar yang dibuat secara khas dengan panduan kata-kata (Franz and Meier, 1994: 55). Komik *Pak Guru Inyong* adalah sebuah komik karya anak bangsa yang menceritakan tentang sisi lain dari kehidupan seorang guru honorer. Sebuah komik kocak penuh pelajaran dan nilai inspiratif hadir di salah satu form web komik *online* terbesar di Indonesia. Komik jebolan *Line Creatif* 2016 ini meraih juara 1 dalam kegiatan tersebut dan langsung mendapat tiket langsung untuk debut di *Line Webtoon Official* oleh pihak *Line* Indonesia. Komik yang mulai debut di *Line Webtoon Official* pada 10 januari 2017 ini sudah mencapai episode 35 dengan rating 9,70 dan mendapat 286.960 favorit dari pengguna *Line*.

Isi cerita dalam komik ini sebenarnya tampak ringan dan sederhana. Namun di dalam cerita komik ini terdapat sebuah cerita yang kocak dan penuh pelajaran dibawakan ringan oleh sang komikus. Semua dikemas dengan sangat baik, walaupun tergolong komik ringan tapi komik ini gak murahan maksudnya komik yang rasa humornya memiliki manfaat dan kualitas untuk dibaca bukan sekedar lelucon saja. Bobot cerita serta ilustrasi dalam serial komik ini dibuat dengan sangat bagus (untuk ukuran komik yang bisa dinikmati secara gratis). Komik ini bergenre *slice of life*

‘penggalan kehidupan’ dengan tambahan bumbu-bumbu komedi, Adapun tokoh penokohan yang dikaji dalam komik *Pak Guru Inyong* yaitu tokoh utama *Pak Guru Inyong* yang biasa dipanggil dengan sebutan *Inyong*. Anggoro Ihank adalah seorang penulis dari komik *Pak Guru Inyong*. Ia berasal dari desa Gumiwang, desa kecil di provinsi Jawa tengah. Merupakan lulusan pendidikan Seni Rupa yang terus ditolak ketika mendaftar sebagai tenaga pendidik. Karena merasa telah gagal menjadi guru di dunia nyata, maka dia menciptakan dunia khayalan sendiri dalam komik *Pak Guru Inyong*.



### E. Peta Konsep Teori

