



**WACANA HUMOR DALAM *BAJIGUR TV*
DAN PEMANFAATANNYA UNTUK MATERI AJAR
MENULIS ANEKDOT DI SMA KELAS X**

SKRIPSI

Oleh
Khoirul Anam
NIM 160210402033

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2020**



**WACANA HUMOR DALAM *BAJIGUR TV*
DAN PEMANFAATANNYA UNTUK MATERI AJAR
MENULIS ANEKDOT DI SMA KELAS X**

SKRIPSI

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (S1) dan mencapai gelas Sarjana Pendidikan

Oleh
Khoirul Anam
NIM 160210402033

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2020**

PENGAJUAN

**WACANA HUMOR DALAM *BAJIGUR TV* DAN PEMANFAATANNYA
UNTUK MATERI AJAR MENULIS ANEKDOT DI SMA KELAS X**

SKRIPSI

Diajukan untuk dipertahankan di depan tim penguji guna memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia pada Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Nama Mahasiswa : Khoirul Anam
NIM : 160210402033
Angkatan Tahun : 2016
Daerah Asal : Jember
Tempat, Tanggal lahir : Jember, 16 Agustus 1997
Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Disetujui oleh:

Dosen Pembimbing Utama

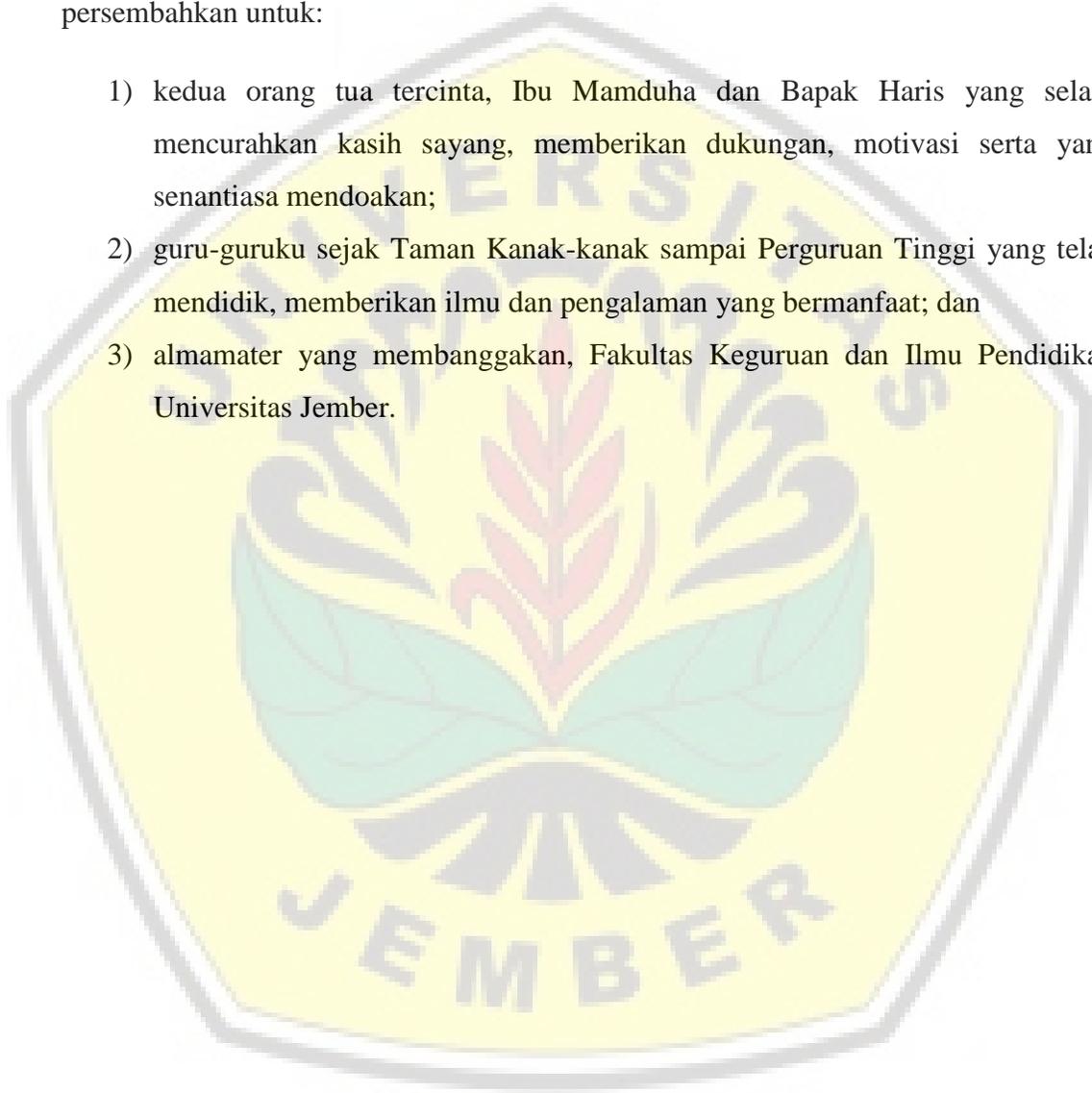
Dosen Pembimbing Anggota

Dr. Rusdhianti Wuryaningrum, S.Pd., M.Pd. Ahmad Syukron, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197805062003122001 NIP. 760016809

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah atas rahmat, taufik, hidayah, serta inayat Allah SWT, skripsi ini saya persembahkan untuk:

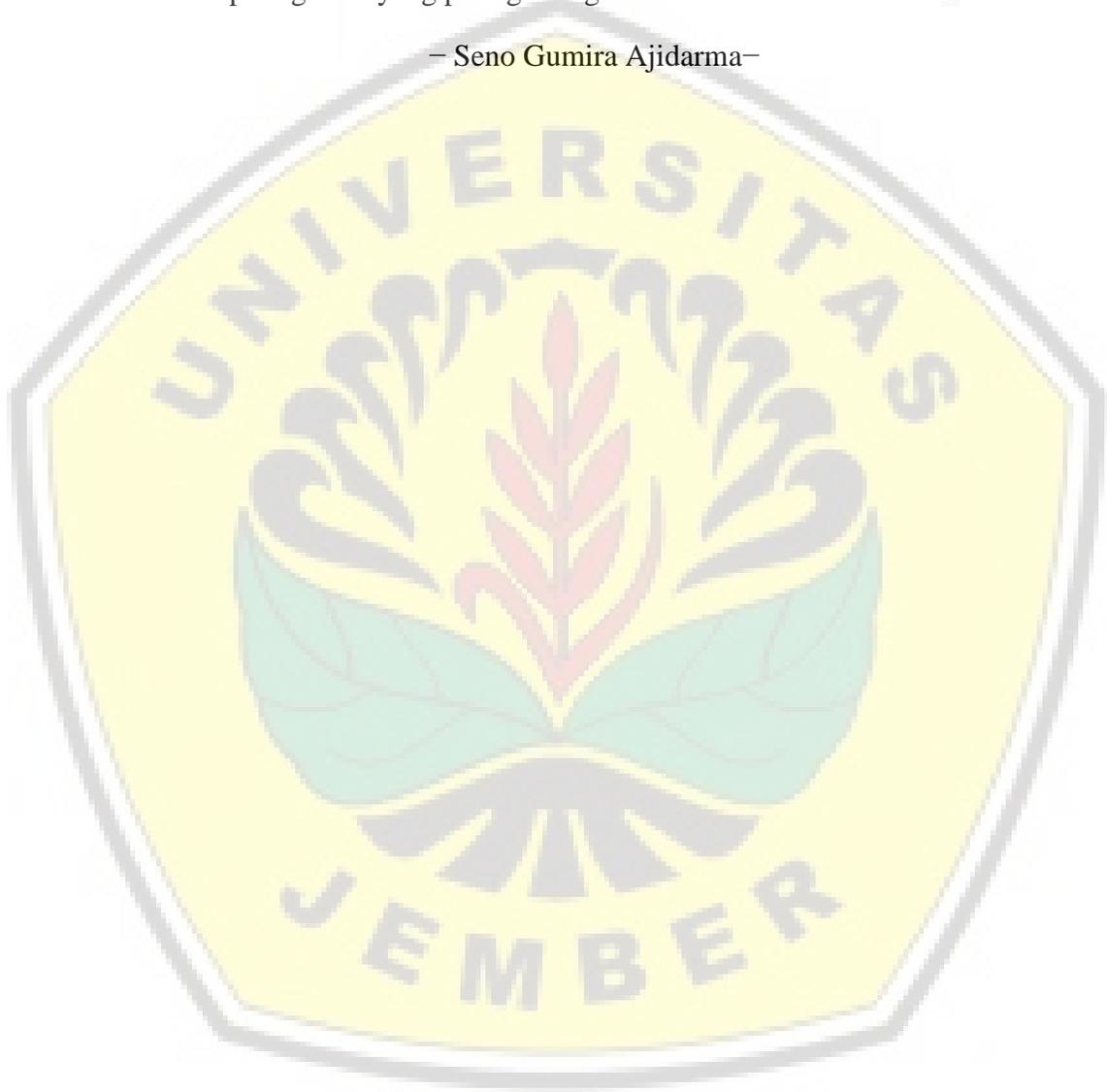
- 1) kedua orang tua tercinta, Ibu Mamduha dan Bapak Haris yang selalu mencurahkan kasih sayang, memberikan dukungan, motivasi serta yang senantiasa mendoakan;
- 2) guru-guruku sejak Taman Kanak-kanak sampai Perguruan Tinggi yang telah mendidik, memberikan ilmu dan pengalaman yang bermanfaat; dan
- 3) almamater yang membanggakan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.



MOTO

Belajar menulis adalah belajar menangkap momen kehidupan dengan penghayatan paling total yang paling mungkin dilakukan oleh manusia.¹

– Seno Gumira Ajidarma–



¹ <https://goodreads.com/quotes/tag/menulis>.

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Khoirul Anam

NIM : 160210402033

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Wacana Humor dalam *Bajigur TV* dan Pemanfaatannya untuk Materi Ajar Menulis Anekdote di SMA Kelas X” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi mana pun, dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan itu saya buat dengan sebenarnya, tanpa ada tekanan dan paksaan dari pihak mana pun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 20 Mei 2020

Yang Menyatakan

Khoirul Anam

NIM 160210402033

PEMBIMBING

**WACANA HUMOR DALAM *BAJIGUR TV* DAN PEMANFAATANNYA
UNTUK MATERI AJAR MENULIS ANEKDOT DI SMA KELAS X**

SKRIPSI

Oleh

Khoirul Anam

NIM 160210402033

Pembimbing

Dosen Pembimbing Utama : Dr. Rusdhianti Wuryaningrum, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembimbing Anggota : Ahmad Syukron, S.Pd., M.Pd.

PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Wacana Humor dalam Bajigur TV dan Pemanfaatannya untuk Materi Ajar Menulis Anekdote Di SMA Kelas X” telah diuji dan disahkan pada:

Hari, tanggal : Rabu, 20 Mei 2020

Pukul : 08:30 WIB

Tempat : Online

Tim Penguji,

Ketua,

Sekretaris,

Dr. Rusdhianti Wuryaningrum, S.Pd., M.Pd.
NIP 197805062003122001

Ahmad Syukron, S.Pd., M.Pd.
NIP 760016809

Anggota I,

Anggota II,

Dr. Sukatman, M.Pd.

Anita Widjajanti S,S,. M.Hum.

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jember

Prof. Drs. Dafik, M.Sc. Ph.D
NIP. 196808021993031004

RINGKASAN

Wacana Humor dalam *Bajigur TV* dan Pemanfaatannya untuk Materi Ajar Menulis Anekdote di SMA Kelas X; Khoirul Anam; 2020; 192 halaman; Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Jurusan Bahasa dan Seni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Analisis wacana digunakan sebagai suatu usaha melakukan hubungan atau pendekatan dengan objek yang ditelaah. Dalam penelitian ini yang menjadi objek adalah Wacana Humor *Bajigur TV* (WHBT) di YouTube. WHBT memiliki keunikan tertentu. Keunikan tersebut terdapat pada hal yang dibahas tidak jauh dari kebiasaan buruk masyarakat dan personal tertentu. Kebiasaan buruk tersebut ditampilkan dengan tujuan mengkritik masyarakat dengan dibungkus nuansa humor. Selain itu, humor dalam *Bajigur TV* memiliki wujud, prinsip, dan teknik humor pada percakapan antara para pemain dalam setiap video yang diunggah dalam YouTube.

Berdasarkan hal tersebut, kajian dalam penelitian ini terdiri atas empat rumusan masalah yaitu (1) bagaimanakah wujud wacana humor pada *Bajigur TV*, (2) bagaimanakah prinsip humor dalam wacana humor pada *Bajigur TV*, (3) bagaimanakah teknik humor dalam wacana humor pada *Bajigur TV*, dan (4) bagaimanakah pemanfaatan wacana humor pada *Bajigur TV* untuk materi ajar menulis teks anekdot di SMA Kelas X.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan menggunakan rancangan penelitian kualitatif-etnografi berbahasa dengan menggunakan pendekatan analisis wacana percakapan dengan menggunakan teori fitur-fitur konteks *SPEAKING* Dell Hymes. Data yang digunakan dalam penelitian ini berupa tuturan serta ekspresi wajah para pemain dalam *Bajigur TV*. Sumber data dalam penelitian ini adalah video cerita lucu unggahan kanal *Bajigur TV* yang ditonton atau diunduh melalui YouTube guna untuk menjawab semua rumusan masalah dalam penelitian ini. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah teknik dokumentasi. Prosedur dalam penelitian ini terdiri atas tiga tahap yaitu persiapan, pelaksanaan, dan penyelesaian.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa WHBT terdapat wujud yang berupa: (1) ejekan terhadap pekerjaan, (2) penyebab emosi, (3) memanfaatkan kesusahan, (4) tawaran mengecewakan, (5) tipuan, (6) menggoda wanita, (7) melebih-lebihkan hal sepele, (8) memberikan alasan berubah-ubah, (9) menjelaskan hal unik tidak masuk akal, (10) olokan tertentu, dan (11) dugaan salah. Pada prinsip dalam WHBT terdapat prinsip berupa: (1) prinsip kesepakatan berhumor, (2) menggunakan tuturan yang berlebihan (hiperbola), (3) penyampaian kritikan dengan ironi, sinisme, dan sarkasme, dan (4) menggunakan kata-kata brutal dalam batas kesopanan, guna memancing senyum dan tawa penonton. Pada teknik humor dalam WHBT terdapat teknik humor berupa (1) bahasa (*language*), (2) logika (*logic*), dan (3) identitas (*identity*). Pada teknik humor bahasa (*language*) meliputi: (a) omong besar (*bombast*), (b) pernyataan yang dilebih-lebihkan (*exaggeration*), (c) penghinaan (*insult*), (d) ejekan (*irony*). pada teknik humor logika (*logic*) meliputi: (a) kekecewaan (*disappointment*), (b) perbandingan (*comparisons*), (c) kesalahan (*mistakes*). Pada teknik humor identitas (*identity*) meliputi: (a) ejekan dalam bentuk sandiwara atau karangan (*burlesque*), (b) pembongkaran (*exposure*), (c) membuka kedok (*unmasking*). Selain itu, beberapa hasil temuan dalam WHBT juga dapat dimanfaatkan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran menulis teks anekdot di SMA Kelas X.

Saran dalam penelitian ini diberikan kepada mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia agar mengkaji hasil penelitian ini untuk bahan diskusi dalam mata kuliah Analisis Wacana. Bagi peneliti lain, yang akan melakukan penelitian sejenis disarankan agar mengembangkan kajian yang lebih mendalam pada gaya bahasa, genre dan ideologi yang terdapat pada wacana humor *Bajigur TV*. Bagi guru Bahasa Indonesia, hasil penelitian ini disarankan untuk dijadikan sebagai bahan ajar menulis teks anekdot kelas X semester 1 dengan kompetensi dasar 4.6 yaitu menciptakan kembali teks anekdot dengan memerhatikan struktur, dan kebahasaan baik lisan maupun tulis. wujud, prinsip, dan teknik humor yang ditemukan dalam penelitian ini disarankan dapat dijadikan panduan menulis teks anekdot.

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT, atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga skripsi berjudul “Wacana Humor dalam *Bajigur TV* dan Pemanfaatannya untuk Materi Ajar Menulis Anekdote di SMA Kelas X” dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan masukan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, ucapan terima kasih disampaikan kepada:

- 1) Prof. Drs. Dafik, M.Sc., Ph. D., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan;
- 2) Dr. Annur Rofiq MA., M.Sc., selaku Ketua Jurusan Bahasa dan Seni;
- 3) Dr. Rusdhianti Wuryaningrum, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu, pikiran, dan perhatian dalam penulisan skripsi ini;
- 4) Ahmad Syukron, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu, pikiran, dan perhatian dalam penulisan skripsi ini;
- 5) Dr. Sukatman, M. Pd., selaku Dosen Penguji I yang telah memberikan motivasi, saran, dan masukan untuk menyelesaikan skripsi ini;
- 6) Anita Widjajanti, S.S, M.Hum., selaku Dosen Penguji II sekaligus Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan motivasi dan saran untuk menyelesaikan skripsi ini;
- 7) seluruh dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Jember yang tak pernah lelah mendidik kami selama dalam masa studi;
- 8) kedua orangtuaku, Ibu Mamduha dan Bapak Haris yang telah memberikan semangat dan doa;

- 9) sahabat-sahabat terbaikku, Rizki Farizi Farghani, Mohammad Ilham Felani, Alda Thoriq Ramadhan, Zulfa Ihsan, dan teman-teman Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia angkatan 2016, terima kasih untuk dukungan, semangat dan doanya;
- 10) teman-teman KKPLP SMKN 1 JEMBER, terima kasih atas semangat dan kebersamaannya; dan
- 11) semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Semoga segala bantuan, doa, bimbingan, motivasi, dukungan dan kerjasama yang telah terjalin dengan baik mendapatkan imbalan dari Allah SWT. Penulis juga menerima segala kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya, penulis berharap, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat.

Jember, 20 Mei 2020

Penulis

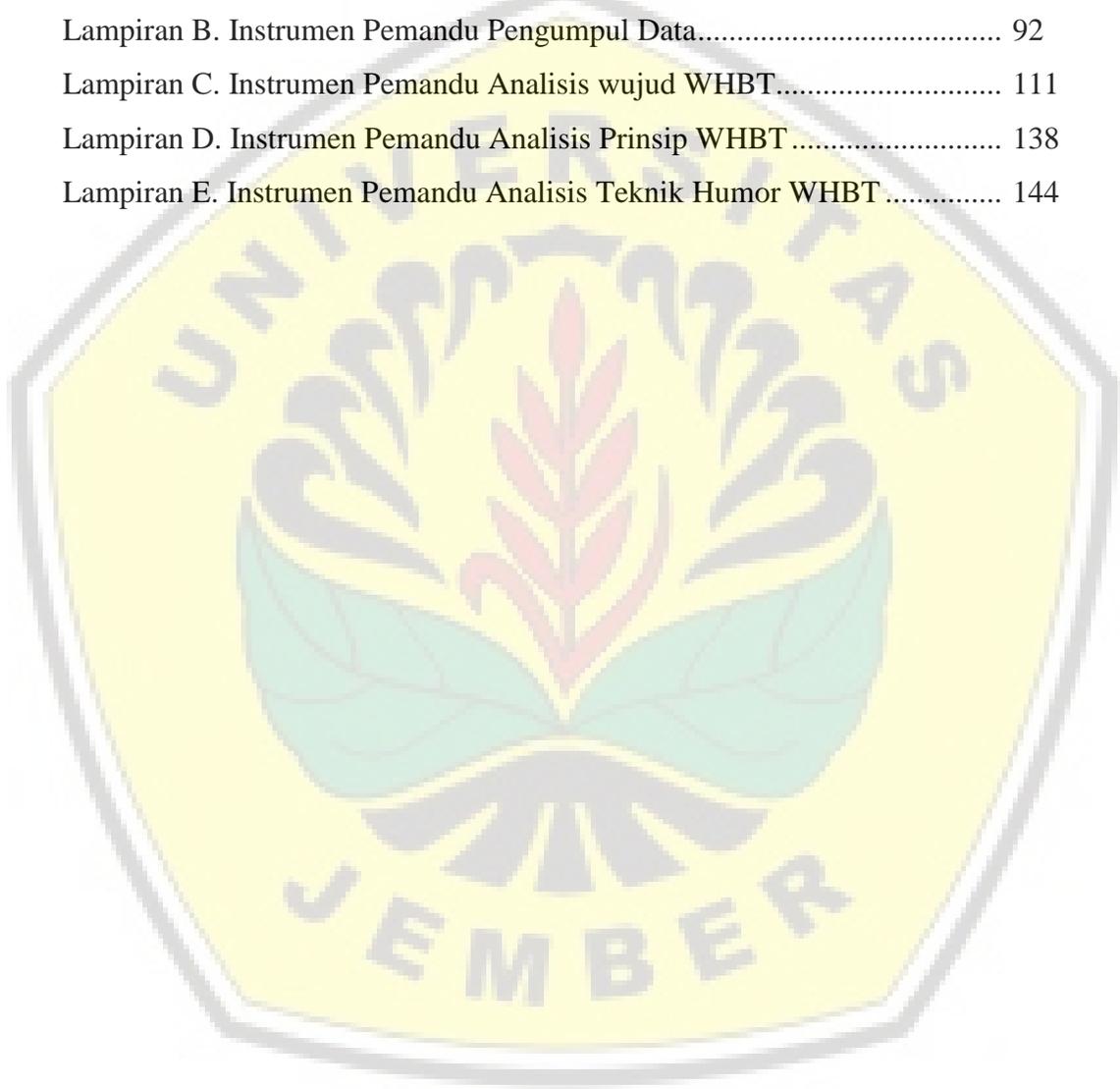
DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PENGAJUAN	iii
PERSEMBAHAN	iv
MOTO	v
PERNYATAAN	vi
PEMBIMBING	vii
PENGESAHAN	viii
RINGKASAN	ix
PRAKATA	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR SINGKATAN	xviii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
1.5 Defenisi Operasional	5
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Wacana	6
2.2 Analisis Wacana.....	7
2.3 Wacana Humor.....	7
2.4 Wujud Wacana Humor.....	8

2.5 Prinsip Tindak Tutur	9
2.5.1 Prinsip Kerjasama	9
2.5.2 Prinsip Kesopanan.....	12
2.5.3 Prinsip Kelakar.....	14
2.6 Teknik Humor	16
2.7 Pembelajaran Menulis Teks Anekdote di Sekolah	18
2.8 Penelitian Sebelumnya yang Relevan	18
2.9 Kerangka Konseptual	21
BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN	21
3.1 Jenis dan Rancangan Penelitian	21
3.2 Data dan Sumber Data.....	22
3.3 Teknik Pengumpulan Data	22
3.4 Teknik Analisis Data.....	24
3.5 Instrumen Penelitian.....	28
3.6 Prosedur Penelitian.....	29
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN	31
4.1 wujud Wacana Humor pada <i>Bajigur TV</i>	31
4.2 Prinsip Humor dalam <i>Bajigur TV</i>	47
4.2.1 Prinsip Kesepakatan Berhumor	48
4.2.2 Menggunakan Tuturan yang Berlebihan (Hiperbola)	48
4.2.3 Penyampaian Kritikan dengan Ironi, Sinisme, dan Sarkasme ...	50
4.2.4 Menggunakan Kata-kata Brutal dalam Batas Kesopanan, Guna Memancing Senyum dan Tawa Penonton.....	53
4.3 Teknik Humor dalam Wacana Humor pada <i>Bajigur TV</i>	53
4.3.1 Teknik Humor bahasa (<i>language</i>).....	54
4.3.2 Teknik Humor logika (<i>logic</i>).....	59
4.3.3 Teknik Humor identitas (<i>identity</i>)	63
4.4 Pemanfaatan Wacana Humor pada <i>Bajigur TV</i> Sebagai Bahan Ajar Menulis Anekdote di Sma Kelas X.....	66
BAB 5 PENUTUP	84
5.1 Kesimpulan.....	84
5.2 Saran	85
DAFTAR PUSTAKA	87
LAMPIRAN-LAMPIRAN	90
AUTOBIOGRAFI.....	174

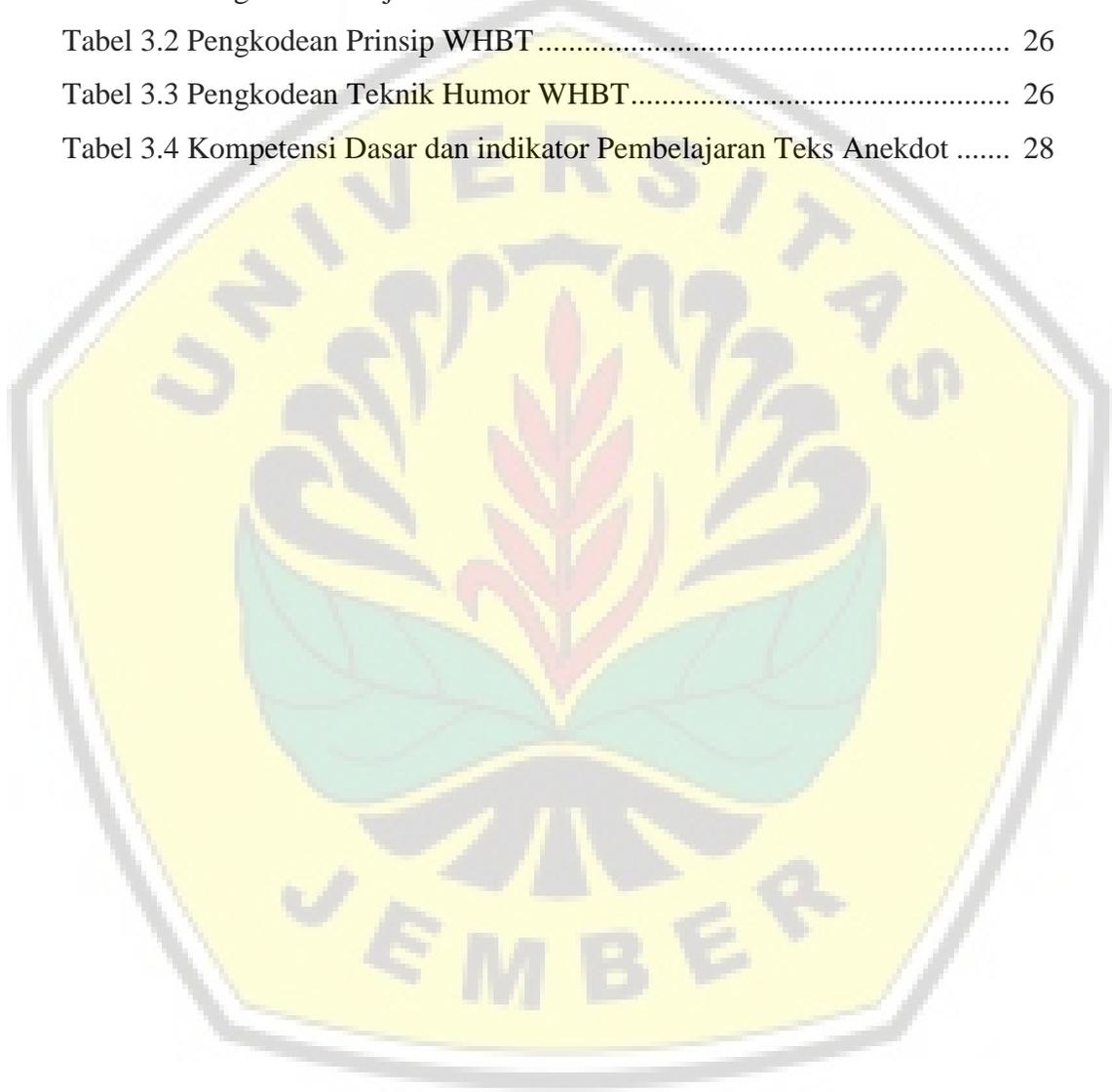
DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Matrik Penelitian	90
Lampiran B. Instrumen Pemandu Pengumpul Data.....	92
Lampiran C. Instrumen Pemandu Analisis wujud WHBT.....	111
Lampiran D. Instrumen Pemandu Analisis Prinsip WHBT	138
Lampiran E. Instrumen Pemandu Analisis Teknik Humor WHBT	144



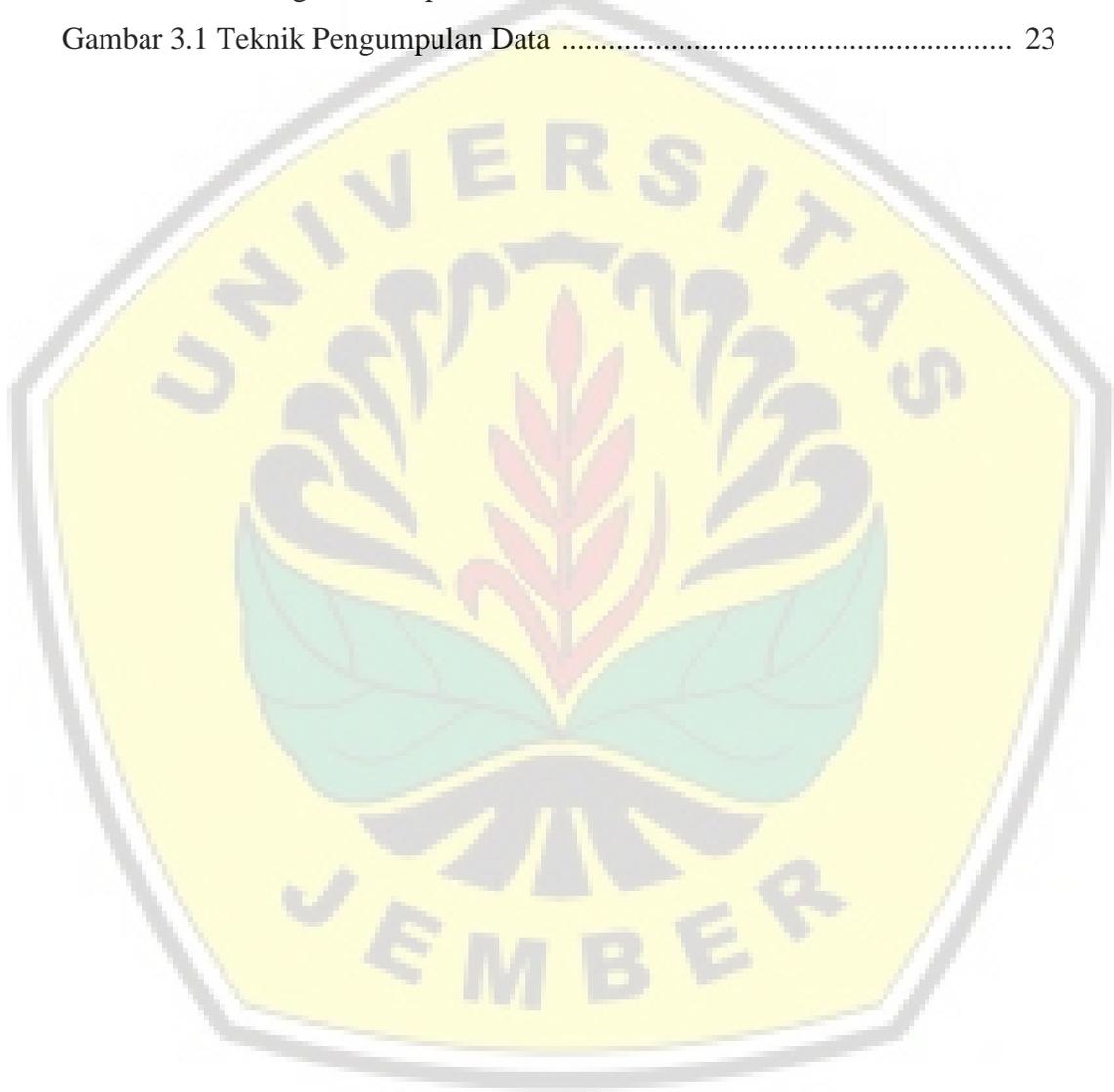
DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Pengkodean wujud WHBT	25
Tabel 3.2 Pengkodean Prinsip WHBT	26
Tabel 3.3 Pengkodean Teknik Humor WHBT.....	26
Tabel 3.4 Kompetensi Dasar dan indikator Pembelajaran Teks Anekdote	28



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual 21
Gambar 3.1 Teknik Pengumpulan Data 23



DAFTAR SINGKATAN

WHBT: Wacana Humor *Bajigur TV*

EP : Ejekan terhadap pekerjaan

PEm : Penyebab Emosi

MS : Memanfaatkan Kesusahan

TK : Tawaran Mengecewakan

T : Tipuan

GW : Menggoda Wanita

AB : Alasan Berubah-ubah

HU : Hal Unik tidak Masuk Akal

OT : Olokan Tertentu

DS : Dugaan Salah

KH : Kesepakatan Berhumor

TL : Tuturan yang Berlebihan

PK : Penyampaian Kritikan

KB : Kata-kata Brutal

LA : *Language*

LO : *Logic*

ID : *Identity*

BAB I. PENDAHULUAN

Dalam bab ini dipaparkan bagian pendahuluan yang terdiri atas, (1) latar belakang, (2) rumusan masalah, (3) tujuan penelitian, dan (4) manfaat penelitian. Keempat hal tersebut dipaparkan sebagai berikut.

1.1 Latar Belakang

Humor muncul sebagai penghias dalam komunikasi sekaligus menjadi sebuah unsur yang diperlukan. Di samping itu, humor bermanfaat sebagai pelengkap agar komunikasi dapat lebih harmonis dan akrab. Humor juga tidak bisa terlepas dari komunikasi sebab sudah menjadi sebuah kebutuhan batin. Berger (dalam Hartono, 2015) mengatakan bahwa humor dapat menghibur dan mengundang perhatian, serta menimbulkan ketertarikan bagi seseorang, dengan adanya reaksi tertawa. Berdasarkan pendapat tersebut humor memiliki fungsi penting sebagai penghias, pelengkap, dan unsur yang dibutuhkan dalam kehidupan berkomunikasi.

Banyak persoalan serius yang menjadi rileks atau mudah dipahami dengan adanya humor. Hal tersebut disebabkan humor membuat menjadi lebih santai sehingga dapat berkonsentrasi memahami dan menyelesaikan persoalan serius. Sebagaimana pendapat Widyowati dkk. (2016:54) menyatakan humor dapat menjadikan lebih rileks, tidak tegang, sehingga pikiran pun dapat lebih berkonsentrasi untuk menyelesaikan masalah. Maka dapat dikatakan humor dapat membuat seseorang menjadi lebih tenang dan berpikir jernih sehingga dapat memahami dan menyelesaikan persoalan serius dengan tepat.

Humor yang memuat kritik sosial dapat digunakan sebagai sarana komunikasi yang berfungsi sebagai alat kontrol sosial. Kendati humor yang demikian masih menuai pro dan kontra. Sesuai dengan pernyataan Saptaningsih dkk. (2015:325) berpendapat humor dapat digunakan untuk membungkus kritik sosial yang banyak menuai pro dan kontra dan dapat dijadikan sebagai kontrol sosial dalam kehidupan bermasyarakat. Dapat disimpulkan bahwa humor dapat

dijadikan alat kontrol sosial dalam masyarakat melalui kritik sosial yang terkandung dalam humor.

Humor disikapi sebagai wacana dapat diamati dari cara penyampaian humor. Sebagaimana pendapat Yuniawan (2005:288) menyatakan bahwa humor disajikan melalui tulisan seperti, humor tulis, kartun, wayang, karikatur, dan dapat pula disalurkan melalui lisan, seperti lawak, ludruk, dagelan, serta ketoprak. Berdasarkan pendapat tersebut terdapat dua cara penyampaian humor, yaitu penyampaian humor secara lisan seperti lawak, ludruk, dagelan, serta ketoprak. Selanjutnya penyampaian humor melalui tulis seperti, kartun, wayang, dan karikatur. Dari hal tersebut diketahui bahwa humor berbentuk lisan dan berbentuk tulisan dapat dianggap wacana.

Wacana humor memiliki kemiripan karakteristik dengan anekdot dapat diperhatikan dari kemiripan karakteristik dari keduanya. Kemiripan tersebut dapat diamati dari, (1) isi atau konten, (2) tujuan, dan (3) cara penyampaian. Keduanya bermuatan gurauan atau guyonan yang dilengkapi dengan memberikan pembelajaran kepada masyarakat melalui sindiran dan kritikan secara tidak langsung. Sebagaimana menurut Zuhri dkk. (2014:553), anekdot tidak hanya menyajikan hal yang lucu-lucu, guyonan atau humor. Tetapi juga menyajikan tujuan lain di balik cerita lucu itu, yakni berupa pesan yang diharapkan bisa memberikan pelajaran kepada khalayak. Begitu pula penjelasan humor menurut Wijana dalam Zuhri dkk, (2014:553) yang mengatakan bahwa wacana bermuatan humor untuk bersendau gurau, menyindir, atau mengkritik secara tidak langsung segala macam kepincangan atau ketidakberesan yang tengah terjadi di masyarakat penciptanya. Dari kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa keberadaan wacana humor menjadi penting dalam sebuah interaksi karena (1) kemampuan sebagai kontrol sosial, (2) menghibur, dan (3) sarana kritik sosial. Kajian wacana humor dapat dimanfaatkan sebagai panduan menulis anekdot karena karakteristik verbal dan tujuan tersebut.

Wacana humor memiliki prinsip, konteks, dan struktur yang dijadikan dalam rangkangan atau acuan suatu teks anekdot. Sebagaimana pendapat Kemendikbud (dalam Mayora dkk., 2017:193) menyimpulkan bahwa unsur lucu

teks anekdot adalah kata kata yang memuat humor dalam teks tersebut yang bertujuan untuk bersenda gurau, atau menyindir, mengkritik ketidakberesan yang terjadi di masyarakat penciptanya. Maka dapat dikatakan bahwa wacana humor merupakan komponen terpenting anekdot. Di samping itu, memuat prinsip, konteks, dan struktur yang dijadikan sebagai rancangan atau acuan dalam produksi teks anekdot.

Pembelajaran berbasis teks dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada kurikulum 2013 adalah penerapan fungsi bahasa, serta mengeser paradigma bahasa sebagai alat komunikasi menjadi bahasa sebagai sebuah wacana dengan memperhatikan teks serta konteks yang menyertainya. Sebagaimana pendapat Zuhri dkk. (2014:549) menyatakan bahwa pada pembelajaran bahasa berbasis teks, pemahaman dari bahasa didefinisikan sebagai alat komunikasi bahasa dipandang sebagai wacana, yaitu teks dan konteks. Hal tersebut telah membawa perubahan implikasi metodologis strategi pembelajaran yang tepat atau khas. Oleh karena itu, dibutuhkan pengembangan materi yang memadai. Dengan demikian, perlu penelitian alternatif pengembangan bahan ajar. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa wacana berkontribusi banyak pada pembelajaran bahasa Indonesia saat ini.

Terdapat beberapa alasan peneliti memutuskan *Bajigur TV* sebagai objek penelitian. Pertama, wacana humor pada *Bajigur TV* memuat kritikan terhadap kebiasaan kurang baik pihak tertentu. Kedua, humor yang ditampilkan dalam bentuk percakapan atau dialog yang dikolaborasikan dengan ekspresi lucu antar pemain yang terlibat, sehingga terkesan menarik dan tidak membosankan. Ketiga, wacana humor *Bajigur TV* pantas dijadikan sebagai hiburan masyarakat, sebab humor yang ditampilkan tidak memuat kekerasan dan unsur SARA. Keempat, wacana humor yang termuat dalam *Bajigur TV* disukai masyarakat melalui jumlah pengunjung (*viewer*) dan pelanggan (*subscribe*) yang dimiliki. Berdasarkan pertimbangan tersebut penelitian tentang Wacana Humor dalam *Bajigur TV* dan Pemanfaatannya untuk Materi Ajar Menulis Anekdot di SMA Kelas X perlu dilakukan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah wujud wacana humor pada *Bajigur TV* ?
- 2) Bagaimanakah prinsip humor dalam wacana humor pada *Bajigur TV* ?
- 3) Bagaimanakah teknik humor dalam wacana humor pada *Bajigur TV* ?
- 4) Bagaimanakah pemanfaatan wacana humor pada *Bajigur TV* untuk materi ajar menulis teks anekdot di SMA Kelas X ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut.

- 1) Untuk mendeskripsikan wujud wacana humor pada *Bajigur TV*.
- 2) Untuk mendeskripsikan prinsip humor dalam wacana humor pada *Bajigur TV*.
- 3) Untuk mendeskripsikan teknik humor dalam wacana humor pada *Bajigur TV*.
- 4) Untuk mendeskripsikan pemanfaatan wacana humor pada *Bajigur TV* untuk materi ajar menulis teks anekdot di SMA Kelas X.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak sebagai berikut.

- 1) Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk bahan ajar pada fokus pembelajaran menulis teks anekdot.
- 2) Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini bisa digunakan sebagai bahan pegangan, gagasan, juga ulasan untuk merumuskan masalah yang lebih menyeluruh.

1.5 Definisi Operasional

Definisi operasional bertujuan untuk menghindari kesalahpahaman dalam menafsirkan istilah atau kata yang terkait dengan judul atau kajian dalam penelitian ini, berikut definisi operasional istilah-istilah dalam penelitian.

- 1) Wacana adalah salah satu satuan bahasa yang terdiri dari gagasan yang utuh dan makna yang jelas.
- 2) Wacana humor adalah wacana yang memiliki tujuan untuk menghibur, menghilangkan stress, dan menghasilkan efek tertawa bagi pendengar ataupun pembaca.
- 3) Wujud wacana humor adalah bentuk penyampaian atau hal yang tampak untuk mendukung penyampaian humor.
- 4) Prinsip humor adalah konsep khas humor yang dimiliki *Bajigur TV*.
- 5) Teknik humor adalah rangkaian kegiatan yang diatur untuk mewujudkan tujuan humor.
- 6) Kanal YouTube (*YouTube Channel*) adalah tempat untuk dapat mengelola konten video, seperti membubuhkan video, atau informasi diri kepada pengunjung agar dapat ditelusuri dalam laman YouTube.
- 7) Materi ajar adalah segala bentuk materi yang digunakan guru untuk membantu dalam kegiatan belajar mengajar.
- 8) Anekdote adalah cerita singkat dan lucu yang mungkin menggambarkan kejadian sebenarnya.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Kajian teori yang mendasari penelitian ini meliputi: (1) wacana, (2) analisis wacana (3) wacana humor, (4) wujud wacana humor, (5) prinsip tindak tutur (6) teknik humor, (7) pembelajaran menulis teks anekdot di sekolah, (8) penelitian sebelumnya yang relevan, (9) kerangka konseptual. Kajian teori tersebut diuraikan di bawah ini.

2.1 Wacana

Istilah “wacana” berasal dari bahasa Sanskerta *wac/wak/vak*, artinya ‘berkata’, ‘berucap’ (Douglas dalam Mulyana, 2005: 3). Ucapan dan perkataan tersebut selanjutnya mengalami pergantian wujud menjadi wacana. Dengan demikian, dapat dikatakan ucapan dan perkataan menyebabkan munculnya wacana. Keberadaan ucapan dan perkataan tersebut hadir diakibatkan oleh suatu peristiwa. Peristiwa tersebut dapat dikatakan wacana. Peristiwa yang hadir atau lahir karena ucapan atau perkataan adalah sebuah wacana.

Wacana membentuk dan mengkonstruksi peristiwa tertentu dan gabungan dari peristiwa-peristiwa tersebut dalam suatu perkataan (Gora, 2014:109). Berdasarkan pendapat tersebut, dapat diartikan bahwa suatu wacana tersusun peristiwa atau beberapa peristiwa dalam percakapan pada saat keadaan tertentu. Hal itu sesuai dengan pernyataan Ricouer (dalam Gora, 2014:108), ketika wacana dipahami sebagai peristiwa lantaran ada sesuatu yang terjadi ketika seseorang berbicara. Berdasarkan pemahaman di atas, dapat diartikan bahwa munculnya suatu wacana dilatarbelakangi oleh percakapan atau ujaran tertentu.

Rangkaian percakapan atau ujaran tertentu yang termuat dalam wacana, menghasilkan rentetan kalimat yang saling terkait antara satu kalimat dengan kalimat yang lain serta mengandung makna antara tertentu. Hal itu sesuai dengan pernyataan Muslich (1990: 15) yang disebut wacana adalah rentetan kalimat yang berkaitan sehingga terbentuklah makna yang serasi di antara kalimat itu. Agar antar kalimat saling berkaitan, perlu hadirnya penanda atau alat yang bisa mengaitkan.

2.2 Analisis Wacana

Analisis wacana merupakan salah satu pendekatan yang digunakan dalam menganalisis bahasa, terutama yang menitikberatkan pada tataran kalimat atau klausa sebagai representasi fenomena sosial (Ahmad, 2010:51). Perwakilan fenomena sosial ini mengacu pada pemakaian bahasa dalam interaksi sosial seperti dalam komunikasi sehari-hari. Jadi, analisis wacana berkedudukan sebagai salah satu pendekatan yang mengkaji penggunaan bahasa yang nyata dalam interaksi sosial. Data dalam analisis wacana disajikan dalam bentuk teks, baik bersumber dari interaksi dalam bentuk tulis ataupun lisan. Titik perhatian dari analisis wacana adalah menggambarkan fenomena sosial dalam bentuk interaksi sosial pada komunikasi sehari-hari.

Analisis wacana ialah suatu pendekatan untuk menelaah mengenai aneka fungsi bahasa dalam bidang pragmatik (Badara, 2014:18). Berdasarkan pendapat tersebut, dapat diartikan bahwa dalam analisis wacana digunakan sebagai suatu usaha melakukan hubungan atau pendekatan dengan objek yang ditelaah. Dalam hal ini objek tersebut termasuk kedalam bidang pragmatik pada lingkup fungsi bahasa. Brown dkk. (1996:26) yang menyatakan bahwa setiap pendekatan analisis dalam linguistik termasuk analisis wacana melibatkan pertimbangan-pertimbangan kontekstual, hal tersebut semestinya termasuk bidang penyelidikan bahasa yang disebut pragmatika. Dari kedua pendapat tersebut dapat dinyatakan bahwa analisis wacana berkaitan dengan pembahasan penggunaan bahasa dalam merealisasikan fungsi komunikasi sesuai dengan konteks.

2.3 Wacana Humor

Humor tidak bisa dipisahkan dari komunikasi yang dilakukan manusia. Keberadaan humor secara umum digunakan masyarakat sebagai sarana hiburan. Komunikasi sehari-hari pun tidak luput dari humor, baik untuk mencairkan suasana, candaan semata, saling sindir, maupun bergurau. Sebagaimana pendapat Aditia (2017:1) bahwa humor merupakan salah satu kebutuhan manusia yang tidak dapat dihindari. Maka dapat disimpulkan bahwa humor memiliki peran penting interaksi komunikasi manusia.

Wacana humor adalah narasi yang memuat unsur lucu dan menghibur, tidak hanya hiburan tetapi juga berisi pesan-pesan tertentu. Secara tersirat menurut Aditia (2017:25) menyatakan bahwa Wacana humor adalah wacana yang berisi cerita humor atau hiburan, bukan hanya berwujud hiburan tetapi merupakan suatu ajakan berpikir sekaligus merenungkan isi humor tersebut.

Humor sebagai wacana dapat dilihat dari batasan ciri-ciri hakiki humor yaitu: (1) bersifat aktual dengan kejadian dalam masyarakatnya pada masa tertentu, (2) bersifat spontan dan polos, serta (3) mempunyai fungsi dalam kehidupan masyarakatnya. Dari hal tersebut diketahui bahwa humor berbentuk lisan (atau lisan yang sudah ditranskripsikan dalam bentuk tulisan) dapat dianggap wacana (Aditia, 2017:25). Dari pendapat di atas maka dapat dikatakan bahwa humor selain memiliki beberapa sifat yaitu aktual dan spontan, humor juga memiliki fungsi tertentu dalam masyarakat.

2.4 Wujud Wacana Humor

Wujud wacana terbagi menjadi dua jenis yaitu, wujud wacana berupa tanda lingual dan berupa tanda non lingual atau gabungan keduanya. Sebagaimana pendapat Arifin & Junaiyah (2010:70) menyatakan bahwa, wacana terbagi seperti, (1) wujud wacana berupa verbal atau tanda lingual, (2) wujud wacana berupa nonverbal atau campuran antara verbal dan nonverbal. Maka dapat disimpulkan bahwa berdasarkan wujudnya wacana terbagi menjadi tiga wujud, pertama wujud wacana berupa tanda lingual, kedua wujud wacana berupa tanda non lingual, dan ketiga wujud wacana berupa campuran antara tanda lingual dan non lingual.

Wujud wacana humor dalam *Bajigur TV* ditemukan melalui analisis model SPEAKING. Hymes (dalam Khairunnisa, 2013:5) menjelaskan bahwa pentingnya mempertimbangkan segi etnografi dalam peristiwa komunikasi sebagai wujud penggunaan bahasa dan fitur-fitur konteks SPEAKING. Komponen-komponen dalam model tersebut dideskripsikan sebagai berikut.

S : *Setting* 'latar' merupakan komponen yang berkaitan dengan konteks maupun tempat dan waktu berlangsungnya percakapan.

P : *Participants* ‘peserta’ merupakan komponen yang mengacu pihak-pihak yang berperan dalam percakapan.

E : *Ends* ‘tujuan’ merupakan komponen yang mengacu pada tujuan dan maksud masing masing pihak yang terkait dalam percakapan.

A : *Action* ‘tindak’ merupakan komponen yang mengacu pada bentuk kata dalam isi ujaran yang digunakan serta keterkaitannya dengan topik yang dibicarakan.

K : *Key* ‘kunci’ merupakan komponen yang mengacu pada nada, intonasi, suara, dan semangat pada saat penyampaian pesan pada percakapan.

I : *Instruments* ‘piranti’ merupakan komponen yang merujuk pada jalur bahasa yang digunakan atau perantara yang digunakan dalam percakapan.

N : *Norms* ‘kaidah atau norma’ merupakan komponen yang merujuk pada norma atau aturan dalam berinteraksi.

G : *Genre* ‘jenis’ merupakan komponen yang merujuk pada bentuk penyampaian baik berupa narasi, puisi, dialog, monolog, dan lain sebagainya.

2.5 Prinsip Tindak Tutur

Pada prinsip berbahasa tidak bisa terlepas kaitannya dengan prinsip sopan santun dalam percakapan. Leech (1993:128) menjelaskan bahwa dalam melaksanakan prinsip kerjasama setiap penutur harus mematuhi empat maksim percakapan yaitu maksim kuantitas (*maxim of quantity*), maksim kualitas (*maxim of quality*), maksim relevansi atau hubungan (*maxim of relevant*), dan maksim pelaksanaan atau cara (*maxim of manner*). Maksim sopan santun meliputi maksim kebijaksanaan atau kedermawanan, maksim kemurahan hati, maksim kerendahan hati, maksim kesetujuan atau kecocokan dan maksim kesimpatian. Berikut akan dipaparkan jenis-jenis prinsip tindak tutur.

2.5.1 Prinsip Kerjasama

Pada wacana humor, prinsip kerjasama sering terjadi sebuah pelanggaran. Pelanggaran prinsip kerjasama ini yaitu cara bertutur peserta tindak tutur dalam upaya untuk sengaja tidak menyerasikan dalam berinteraksi. Leech (1993:128) yang menyatakan bahwa prinsip kerjasama meliputi maksim kuantitas (*maxim of*

quantity), maksim kualitas (*maxim of quality*), maksim relevansi atau hubungan (*maxim of relevant*), dan maksim pelaksanaan atau cara (*maxim of manner*). Prinsip-prinsip tersebut digunakan dalam komunikasi antara seorang pembicara dan lawan bicara. Tetapi pada wacana humor sering terjadi pelanggaran terhadap keempat prinsip tersebut agar dapat menimbulkan tawa kepada orang lain yang menyaksikan atau hanya sekedar mencairkan suasana. Prinsip kerjasama dalam percakapan terdiri atas 4 maksim, diuraikan sebagai berikut.

a. Maksim Kuantitas

Maksim kuantitas menghendaki setiap peserta tuturan memberikan kontribusi yang secukupnya atau sebanyak yang dibutuhkan oleh lawan bicaranya. Sebagaimana pendapat Leech (1993:128) maksim kuantitas merupakan maksim untuk menghindarkan penutur mengatakan sesuatu yang tidak benar dan berlebihan. Bagian-bagian yang sama sekali tidak mengandung informasi yang diperlukan atau bahkan menyimpang jauh dari yang ditanyakan oleh mitra tutur bisa dianggap melanggar prinsip kerjasama jika ditekankan untuk dinyatakan atau diungkapkan. Contoh pelanggaran maksim kuantitas yaitu sebagai berikut.

A : “Apakah mobil ini masih dipakai untuk berpergian?”

B : “Masih! Tapi, nggak bisa direm”

Sumbangan tokoh pada wacana tersebut sifatnya berlebihan dan menjerumuskan lawan bicaranya dan membuat tuturan di atas mengalami pelanggaran maksim kuantitas penyampaian informasi secara berlebihan dari yang hal yang ingin ditanyakan kepada lawan tuturnya.

b. Maksim Kualitas

Maksim kualitas menuntut setiap peserta tutur mengatakan hal yang sebenarnya. Seorang peserta tutur dinantikan mampu mengemukakan sesuatu yang benar-benar bersifat kenyataan dan sesuatu dengan fakta yang sebenarnya di dalam aktivitas bertutur. Bukti-bukti yang cukup sangat dibutuhkan oleh peserta tutur dalam proses percakapan. Tuturan yang tidak didasari pada sesuatu yang nyata dengan bukti yang dapat dilihat dan tidak dapat untuk

dipertanggungjawabkan kebenaran dan keabshannya maka akan melanggar prinsip kerjasama. Berikut contoh pelanggaran maksim kualitas.

A : “Kamu tahu, Rini tinggal di mana?”

B : “Dia tidak tinggal di Jember seperti kita, tapi di Jombang.”

Pernyataan tersebut tidak logis dan tidak berkualitas sehingga mengalami pelanggaran maksim kualitas karena jawaban yang diungkapkan oleh mitra tutur tidak sesuai dengan apa yang dipertanyakan oleh penutur.

c. Maksim Relevansi atau Maksim Hubungan

Maksim relevansi atau maksim hubungan mewajibkan setiap peserta percakapan memberikan kontribusi yang relevan dengan masalah pembicaraan. Sebagaimana pendapat Leech (1993:144) menyatakan maksim yang mengusahakan agar informasi yang diberikan ada relevansinya. Jadi pelanggaran pada maksim ini terletak pada komunikasi topik yang sedang perbincangkan tidak berhubungan atau berkaitan. Berikut adalah contoh pelanggaran maksim relevansi.

A : “Penghasilan ayahnya sangat banyak, hingga mencapai ratusan juta perbulan.”

B : “Wah, kira-kira makanan apa yang dapat ia makan setiap harinya ya?”

Percakapan tersebut terjadi pelanggaran maksim relevansi karena tuturan tokoh A dan tuturan tokoh B tidak saling berhubungan atau tidak relevan. Namun humor kelucuannya terdapat pada maksim-maksim tersebut.

d. Maksim Cara atau Maksim Pelaksanaan

yang menyatakan bahwa maksim cara atau pelaksanaan merupakan maksim yang menganjurkan kepada pengguna bahasa agar membuat tuturan yang jelas dan mudah dimengerti (Leech, 1993: 155). Maka dapat disimpulkan maksim cara atau pelaksanaan merupakan sebuah usaha yang dilakukan penutur agar dapat dengan mudah untuk dipahami dan dimengerti oleh mitra tutur. Sehingga, dalam wacana humor pelanggaran pada maksim ini membuat pembicaraan menjadi tidak jelas bahkan tidak saling berhubungan. Contoh pelanggarannya adalah sebagai berikut.

A: Mas sendirian di sini ?

B: Saya memang sendirian tidak punya pasangan, Mbak.

A: Aduh, Mas ini GR banget. Saya hanya tanya kesini sendirian saja percakapan tersebut mengalami pelanggaran maksim pelaksanaan, yaitu pada kata “sendirian. Tokoh A berbicara sendirian yaitu tidak bersama siapapun, Sebaliknya tokoh B berbicara mata sebagai seorang tidak punya pasangan(orang yang lajang).

2.5.2 Prinsip Kesopanan

Prinsip kesopanan merupakan prinsip penutur untuk menghargai atau menghormati mitra tuturnya. Leech (1993:206-207) yang menyatakan bahwa maksim sopan santun meliputi maksim kebijaksanaan atau kedermawanan (*generosity maxim*), maksim pujian (*approbation maxim*), maksim kerendahhatian (*modesty maxim*), maksim kesepakatan atau kecocokan (*agreement maxim*), dan maksim kesimpatian (*sympathy maxim*). Penjelasan maksim-maksim tersebut adalah sebagai berikut.

a. Maksim Kebijaksanaan atau Kedermawanan

Gagasan dasar maksim kebijaksanaan dalam prinsip sopan santun adalah bahwa para peserta pertuturan hendaknya berpegang pada prinsip untuk meminimalisir keuntungan diri sendiri dan memaksimalkan atau menambah kerugian diri sendiri (Leech, 1993:2019). Pelanggaran maksim ini dalam wacana humor, berlaku sebaliknya yaitu membuat orang lain semakin rugi dan menguntungkan diri sendiri atau hanya memberikan harapan palsu kepada lawan bicara untuk memunculkan efek tawa penonton yang menyaksikan. Berikut adalah contoh pernyataan yang merupakan pelanggaran prinsip kebijaksanaan atau kedermawanan.

A: “kamu mau makan?.”

B: “Tapi kalau sudah hewan ternak di belakang sudah ada makanannya.”

Pada percakapan tersebut seorang yang mempersilahkan makan kepada orang lain, akan tetapi dengan syarat hewan ternak yang dia miliki harus diberi

makan terlebih dahulu. Hal tersebut menunjukkan lebih mementingkan keuntungan diri sendiri dari pada kebutuhan orang lain.

b. Maksim Pujian

menjelaskan bahwa maksim pujian adalah maksim yang berusaha mengurangi kecaman terhadap orang lain atau memuji orang sebanyak mungkin atau rayuan yang berisikan pujian yang tidak tulus (Leech, 1993:211). Pada wacana humor sering kali bukan sebuah pujian yang diberikan akan tetapi cercaan atau meragukan kemampuan yang ditujukan kepada lawan bicara. Contoh pelanggaran maksim pujian adalah sebagai berikut.

A : “Penampilannya bagus sekali, bukan?”

B : “Apa betul?” (Leech, 1993:213)

Pelanggaran maksim pujian dalam berhumor terjadi pada akhir percakapan pada tokoh B dengan memanfaatkan jawaban dari tokoh B berusaha mengejek dengan meragukan bahkan merendahkan orang yang dimaksud.

c. Maksim Kesepakatan

Maksim kesepakatan tertuju pada diri sendiri, bukan pada orang lain. maksim kesepakatan ini ditujukan untuk menawarkan kesepakatan antara diri sendiri dengan orang lain benar-benar terjalin (Leech, 1993:207). Pada wacana humor terdapat pelanggaran maksim kesepakatan biasanya terjadi dengan upaya membatalkan kesepakatan terhadap orang lain. Contoh dalam percakapan adalah sebagai berikut.

A: “Aku sudah tidur tadi malam untuk persiapan nonton film nanti.”

B: “Paling-paling nanti juga ketiduran.”

Pelanggaran maksim pujian dalam berhumor terjadi pada akhir percakapan pada tokoh B dengan berusaha membatalkan perjanjian dengan tokoh A yaitu menonton film bersama dengan dalih pasti tokoh A tidur dahulu sebelum menonton film tersebut.

d. Maksim Kerendahan Hati

Maksim ini pusatnya pada diri sendiri (*self centred maxim*). Leech (1993: 207) menjelaskan bahwa maksim kerendahan hati merupakan maksim yang sedikit mungkin memuji diri sendiri dan mengecam diri sendiri sebanyak mungkin. Pada pelanggaran maksim kerendahan hati biasanya dilakukan dengan memprioritaskan atau menonjolkan kemampuan yang hanya dimiliki diri sendiri. Contoh pada percakapan adalah sebagai berikut.

A: “Fir, untuk iuran karya wisata sebesar tujuh ratus ribu rupiah.”

B: “Jangankan tujuh ratus ribu, satu juta pun saya sanggup untuk membayar.”

Percakapan pada tokoh B memperlihatkan kemampuan materi pada dirinya, bukan hanya tujuh ratus ribu rupiah, bicaranya sudah tinggu perbandingannya dengan satu juta rupiah.

e. Maksim Kesimpatian

Maksim ini pusatnya pada orang lain (*other centred maxim*). maksim ini ditujukan untuk mengurangi rasa antipati antara diri sendiri dengan orang lain dan meningkatkan rasa simpati antara diri sendiri dengan orang lain (Leech, 1993:207). Pelanggaran pada maksim ini dengan meminimalkan kepedulian pada orang lain dan memaksimalkan tidak acuh pada orang lain. Contoh pada percakapan adalah sebagai berikut.

A: “Anda sukses! Selamat anda mendapatkan hadiah uang tunai lima ratus rupiah, dengan pajak 90%.”

Pelanggaran maksim simpati dalam berhumor terjadi pada ucapan tokoh A yang tidak mempedulikan orang lain dengan cara meminimalisir kerugian diri sendiri.

2.5.3 Prinsip Kelakar

Kelakar atau humor adalah sesuatu yang dapat muncul dari adanya penyimpangan verbal, keanehan, keganjilan, ketidakwajaran dan memunculkan tawa pada individu karena rangsangan dari dalam (bukan rangsangan fisik),

maupun luar yang mengundang perhatian dan ketertarikan bagi orang lain, serta dapat tampil sebagai penyegar pikiran dan menyalurkan perasaan tanpa menimbulkan rasa tidak menyenangkan (Hartono, 2015:5). Hal tersebut sesuai dengan pendapat Leech (1993:228) Prinsip kelakar menunjukkan solidaritas dengan mitra tutur, dengan menyatakan sesuatu kepada mitra tutur yang jelas tidak benar, dan jelas tidak sopan. Misalnya, dalam berikut ini “pacar kamu tuh betul-betul kurus, tinggi, langsing, tapi... dada rata”.

Kelakar atau humor dalam berkomunikasi juga harus kelihatan tidak serius, sopan santun yang berlebih dapat menyiratkan sikap unggul, kurang akrab, membaur, dan terasa jauhnya jarak antara penutur dan mitratutur, sebaliknya sopan santun yang rendah kepada sesama teman seumuran dapat mewujudkan atau memelihara hubungan akrab (Leech, 1993:228). Berdasarkan pendapat tersebut, dapat diartikan bahwa tingginya hubungan keakraban ditentukan oleh semakin tinggi penggunaan kelakar, akan tetapi membuat semakin rendah tingkat sopan santun.

Prinsip humor ialah penggunaan bahasa yang dapat menimbulkan kelucuan sehingga membuat orang lain tertawa dan dapat untuk menyampaikan siratan menyindir atau mengkritik yang bernuansa tawa (Aditia, 2013:30). Prinsip humor dapat memberikan kesempatan seseorang untuk bebas mengkritik seseorang atau lembaga tertentu dengan tujuan menghibur penonton dengan nuansa tawa.

Humor mampu menyebabkan orang tertawa apabila memuat satu atau lebih dari keempat unsur, yaitu mengejutkan, terbawa perasaan, keunikan, dan melebih-lebihkan masalah. Semua unsur tersebut dapat terwujud dengan rangsangan verbal berbentuk kata-kata atau satuan-satuan bahasa yang sengaja dilakukan sedemikian rupa oleh seseorang yang memiliki kemampuan berhumor atau orang yang memiliki sifat humoris.

Berhumor merupakan perilaku dalam upaya menembus batas-batas kesopanan. Perilaku berhumor merupakan perilaku berada sedikit di luar batas-batas nilai kesopanan yang terdapat dalam kehidupan masyarakat. Segala macam aturan yang mengatur tingkah laku dan ucapan tidak lagi berlaku di saat seseorang sedang melakukan kegiatan berhumor. Hal itu karena batas antara kesopanan dan

ketidaksopanan dalam situasi berhumor dapat dihindarkan. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Firmansyah (2011:3) yang menyatakan, penyimpangan asas kerja sama dan nilai kesopanan membuat komunikasi tidak berjalan lancar, tetapi dapat digunakan sebagai sarana penciptaan humor. Berdasarkan pendapat tersebut dapat diartikan bahwa dalam kondisi berhumor terdapat penyimpangan nilai kesopanan. Bahkan terdapat beberapa wacana yang mengandung hal yang secara umum dilarang oleh hukum negara dan nilai-nilai budaya masyarakat telah dianggap menjadi sesuatu yang menyenangkan untuk dijadikan tema berhumor. Leech (1993:19) menyatakan terdapat beberapa kriteria untuk mengetahui aspek situasi ujar. Aspek situasi ujar, mencakup beberapa kriteria sebagai berikut: (1) yang menyapa (penyapa) dan yang disapa (pesapa) (2) konteks sebuah tuturan (3) tujuan sebuah tuturan (4) tuturan sebagai bentuk tindakan atau kegiatan (tindak ujar) (5) tuturan sebagai produk tindak verbal. Dengan demikian, pelaku yang ikut serta tidak dapat sepenuhnya memakai prinsip humor, karena harus memperhitungkan siapa yang menjadi tujuan tuturan, mitra tutur, konteks tuturan.

Prinsip-prinsip terbentuknya humor dapat dilakukan dengan cara penggunaan tuturan yang berlebihan, penggunaan kritikan dan penggunaan kata-kata sindiran dengan tidak membuat orang yang mendengar menjadi marah (Sirnovita, 2019: 20-21). Wacana humor dalam *Bajigur TV* memiliki keunikan. Keunikan tersebut terdapat pada hal yang dibahas tidak jauh dari kebiasaan buruk masyarakat dan personal tertentu. Kebiasaan buruk tersebut ditampilkan dengan tujuan mengkritik masyarakat dengan dibungkus nuansa humor.

2.6 Teknik Humor

Teknik humor merupakan bagian terpenting yang dapat digunakan untuk menganalisis humor, sehingga audiensi dapat mengetahui alasan mengapa mereka harus tertawa di saat pembicara sedang berhumor. Berger (dalam Hartono, 2015:4) beranggapan bahwa teknik humor merupakan fungsi yang membuat audiensnya tidak lagi bertanya-tanya mengapa film komedi menjadi lucu, tetapi dengan adanya teknik humor, audiensi dapat mengetahui alasan mengapa ia bisa tertawa saat diterpa humor.

Menurut Berger (dalam Hartono, 2015:5) teknik-teknik humor antara lain : (1) teknik humor bahasa (*language*) yaitu humor dibuat melalui kata-kata, cara berbicara, dan makna kata, (2) teknik humor logika (*logic*) yaitu humor dibuat melalui hasil pemikiran, (3) teknik humor identitas (*identity*) yaitu humor dibuat melalui identitas diri pemain, dan teknik humor tindakan (*action*) yaitu humor ditimbulkan melalui tindakan fisik.

Berger (dalam Hartono, 2015:5) menyatakan bahwa setiap teknik humor memiliki beberapa dimensi sebagai berikut:

- 1) Teknik humor bahasa (*language*) terdiri dari : sindiran (*allusion*), omong besar (*bombast*), ketentuan (*definition*), pernyataan yang dilebih-lebihkan (*exaggeration*), berkelakar (*facetiousness*), penghinaan (*insults*), mental di bawah normal (*infantilism*), ejekan (*irony*), kesalahpahaman (*misunderstanding*), di atas kebenaran (*over literalness*), permainan kata-kata (*puns*), jawaban yang tepat (*repartee*), tertawaan (*ridicule*), sindiran tajam (*sarcasm*), dan karangan sindiran (*satire*).
- 2) Teknik humor logika (*logic*) terdiri dari : kemustahilan (*absurdity*), kebetulan (*accident*), persamaan (*analogy*), pendaftaran (*catalogue*), kejadian yang kebetulan (*coincidence*), kekecewaan (*disappointment*), ketidaktahuan (*ignorance*), kesalahan (*mistakes*), ulangan (*repetition*), pembalikan (*reversal*), kekakuan (*rigidity*), dan tema atau variasi (*theme/variation*).
- 3) Teknik humor identitas (*identity*) terdiri dari : sebelum atau sesudah (*before/after*), ejekan dalam bentuk sandiwara atau karangan (*burlesque*), karikatur (*caricature*), keanehan (*eccentricity*), keadaan memalukan (*embarrassment*), pembongkaran (*exposure*), fantastis (*grotesque*), peniruan (*imitation*), perbuatan meniru (*impersonation*), cara menirunya (*mimicry*), parodi (*parody*), derajat (*scale*), meniru-niru (*stereotype*), dan membuka kedok (*unmasking*).

- 4) Teknik humor aksi (*action*) terdiri dari : pengejaran (*chase*), dagelan (*slapstick*), kecepatan (*speed*), dan waktu (*time*).

2.7 Pembelajaran Menulis Teks Anekdote di Sekolah

Wacana humor dalam *Bajigur TV* lebih banyak membahas mengenai kebiasaan sehari-hari yang terjadi di masyarakat. Wacana ini bermaksud mengutarakan beberapa kritik terhadap kebiasaan bersentuhan langsung dengan masyarakat dan berbagai permasalahan lainnya pada bidang sosial, politik, maupun moral.

Hasil penelitian yang akan dilakukan nantinya dapat diimplikasikan saat pembelajaran bahasa Indonesia. Sesuai dengan kurikulum yang berlaku sekarang, yaitu kurikulum 2013, pembelajaran bahasa Indonesia adalah berbasis teks. Teks anekdot merupakan salah satu yang diajarkan. Teks anekdot adalah teks yang menunjukkan cerita singkat mengenai peristiwa menarik karena lucu dan isinya berupa sindiran terhadap peraturan, layanan publik, kebiasaan buruk masyarakat dengan cara yang menarik.

Wacana humor dalam *Bajigur TV* memiliki ciri-ciri yang sama dengan teks anekdot. Keduanya digunakan untuk menyampaikan sindiran terhadap peraturan, layanan publik, dan pihak tertentu secara tidak langsung. Adanya kemiripan ciri-ciri dapat dijadikan alasan pengimpilikasian hasil penelitian ini dengan teks anekdot. Pengimpilikasian ini pada pembelajaran teks anekdot pada jenjang SMA kelas X, dengan KD 4.6 yaitu menciptakan kembali teks anekdot dengan memerhatikan struktur, dan kebahasaan baik lisan maupun tulis. Wacana humor dalam *Bajigur TV* mampu memandu siswa dalam memahami isi, struktur, dan kebahasaan teks anekdot sebagai sumber belajarnya.

2.8 Penelitian Sebelumnya yang Relevan

Penelitian sebelumnya yang relevan yang pertama dikerjakan oleh Aditia 2017 dengan judul “Wacana Humor dalam Komedi Tunggal pada Acara *Stand-Up Comedy* Indonesia Season 4 di Kompas TV”. Objek penelitian tersebut berwujud wacana humor komedi tunggal pada acara *Stand-Up Comedy* Indonesia Season 4

di Kompas TV. Fokus penelitian tersebut adalah, (1) struktur wacana humor dalam komedi tunggal acara *Stand-Up Comedy* Indonesia Season 4 di Kompas TV, (2) konteks sosial wacana humor dalam komedi tunggal acara *Stand-Up Comedy* Indonesia Season 4 di Kompas TV, (3) prinsip wacana humor dalam komedi tunggal acara *Stand-Up Comedy* Indonesia Season 4 di Kompas TV, dan (4) fungsi wacana humor dalam komedi tunggal acara *Stand-Up Comedy* Indonesia Season 4 di Kompas TV. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah kualitatif- analisis wacana.

Kedua, penelitian wacana humor dikerjakan oleh Susanti di tahun 2018 dengan judul “Wacana Humor dalam Rubrik “Mr Pecut” pada Surat Kabar Harian Jawa Pos”. Objek penelitian tersebut berwujud wacana humor rubrik “Mr Pecut” pada surat kabar harian Jawa Pos. Fokus penelitian tersebut adalah, (1) topik wacana humor dalam rubrik Mr Pecut pada surat kabar harian Jawa Pos, (2) konteks sosial dalam rubrik Mr Pecut pada surat kabar harian Jawa Pos, (3) implikatur dalam rubrik Mr Pecut pada surat kabar harian Jawa Pos, (4) prinsip humor dalam rubrik Mr Pecut pada surat kabar harian Jawa Pos, dan (5) pemanfaatan wacana humor rubrik Mr Pecut pada surat kabar harian Jawa Pos untuk pembelajaran menulis teks anekdot di SMA kelas X. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah kualitatif-pragmatik.

Ketiga, penelitian wacana humor dikerjakan oleh Sirnovita di tahun 2019 dengan judul “Wacana Humor Berbahasa Indonesia pada Akun *Meme Comic* Indonesia di Media Sosial *Instagram*”. Objek penelitian tersebut berwujud wacana humor Akun *Meme Comic* pada Media Sosial *Instagram*. Fokus penelitian ini adalah, (1) konteks sosial dalam wacana humor berbahasa Indonesia pada akun *meme comic* Indonesia di media sosial *Instagram*, (2) topik wacana humor berbahasa Indonesia pada akun *meme comic* Indonesia di media sosial *Instagram*. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif-pragmatik, (3) prinsip humor dalam wacana humor berbahasa Indonesia pada akun *meme comic* Indonesia di media sosial *Instagram*, dan (4) fungsi wacana humor berbahasa Indonesia pada akun *meme comic* Indonesia di media sosial *Instagram*. Metode penelitian yang

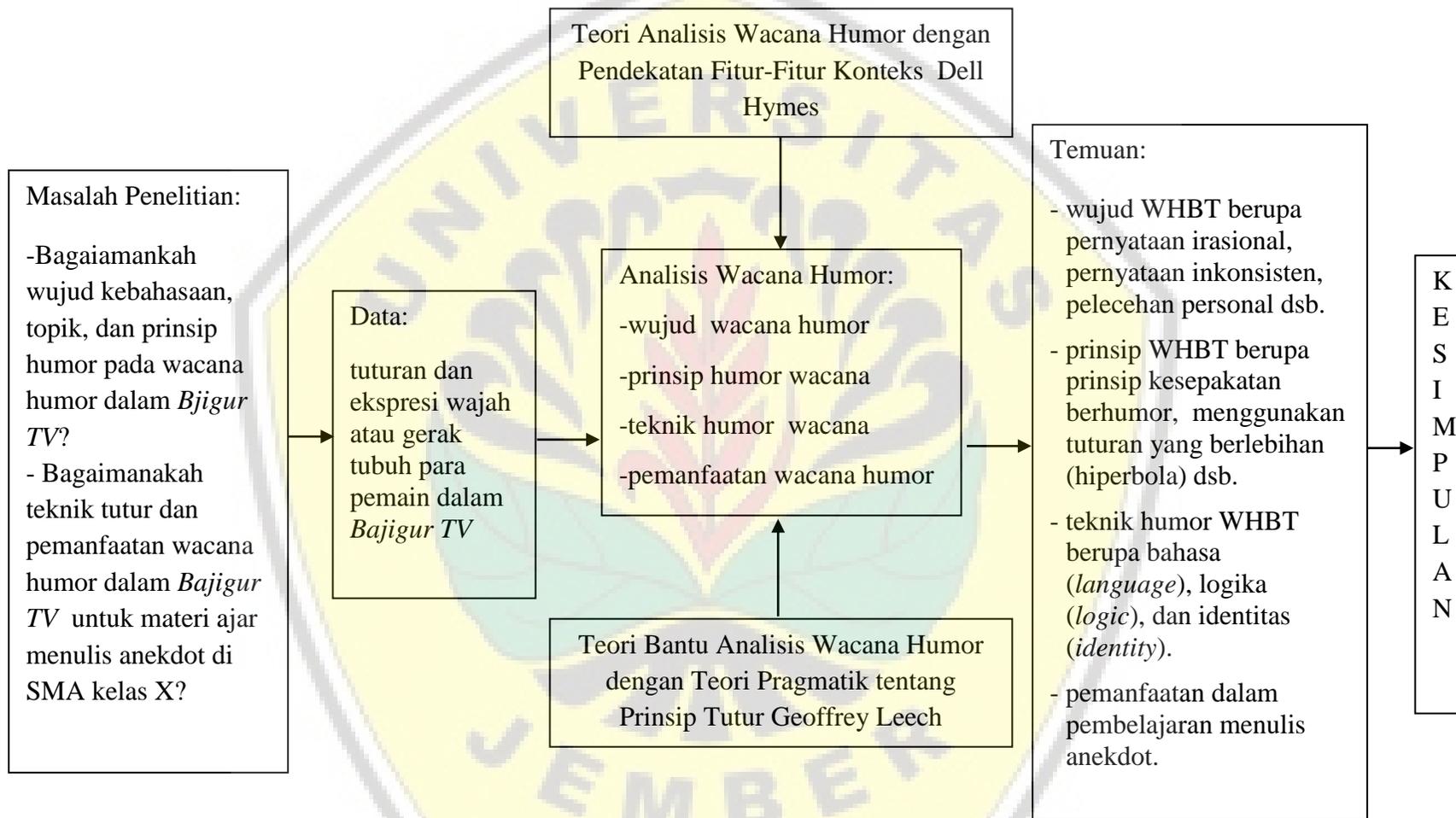
digunakan dalam penelitian tersebut adalah kualitatif-deskriptif dengan pendekatan analisis wacana.

Persamaan dari ketiga penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu persamaan fokus penelitian yang dilakukan oleh, Aditia, Susanti, dan Sirnovita dengan penelitian ini, yaitu mengkaji tentang struktur wacana humor. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu dari segi objek penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini berwujud wacana humor dalam *Bajigur TV*. Kedua, terdapat beberapa perbedaan rumusan masalah, seperti wujud wacana humor, prinsip humor, teknik humor dan pemanfaatannya untuk bahan ajar menulis teks anekdot. Ketiga metode yang digunakan oleh Aditia dengan kualitatif-analisis wacana, Susanti dengan kualitatif-pragmatik, Sirnovita dengan kualitatif-deskriptif dengan pendekatan analisis wacana, sedangkan dalam penelitian ini menggunakan kualitatif-etnografi berbahasa dengan teori bantu pragmatik.

Penelitian wacana humor yang berbentuk berserial ini akan melanjutkan penelitian sebelumnya dari ranah analisis struktur yang terdiri dari, wujud wacana humor pada *Bajigur TV*. Sebaliknya dari ranah analisis kritis terdiri dari, prinsip wacana humor, teknik humor, dan pemanfaatan wacana humor pada *Bajigur TV*.

2.9 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual tersusun atas teori-teori atau konsep yang saling berkaitan untuk pedoman dalam penyusunan penelitian. Kerangka konsep dari penelitian ini adalah melihat adanya, wujud, prinsip, dan teknik tutur yang termuat dalam wacana, terutama wacana humor. Dalam penelitian ini akan dipaparkan tentang adanya sumbangsih dari wujud wacana humor, prinsip humor, serta teknik humor yang termuat dalam wacana humor untuk dijadikan bahan ajar dalam menulis teks anekdot. Berdasarkan pada analisis di atas, maka kerangka konsep penelitian ini ditunjukkan pada Gambar 2.1, yaitu:



Gambar 2.1 Kerangka Konseptual

BAB 3. METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini dipaparkan tentang metodologi penelitian yang digunakan sebagai pedoman dalam penelitian meliputi (1) rancangan dan jenis penelitian, (2) data dan sumber data, (3) teknik pengumpulan data, (4) teknik analisis data, (5) instrumen penelitian, dan (6) prosedur penelitian.

3.1 Rancangan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian kualitatif. Bodgan dan Taylor (dalam Moleong, 2016:4) menyatakan bahwa penelitian kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis maupun lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif sebab memaparkan atau mendeskripsikan beberapa aspek yang menjadi fokus utama penelitian yakni wujud, prinsip humor, teknik humor, dan pemanfaatan wacana humor untuk materi ajar menulis teks anekdot di SMA.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif-etnografi berbahasa. Penelitian ini menggunakan pendekatan analisis wacana percakapan dengan menggunakan teori Dell Hymes (dalam Khairunnisa, 2013:5) yang menekankan pentingnya mempertimbangkan segi etnografi dalam peristiwa komunikasi sebagai wujud penggunaan bahasa dan fitur-fitur konteks *SPEAKING* (*Setting and Scene, Participant, Ends, Act Sequence, Key, Instrumentalities, Norms, Genre*) yang dianggap relevan dalam mengidentifikasi peristiwa komunikasi dan teori bantu pragmatik berupa prinsip tutur. Penelitian ini menggunakan tradisi metode penelitian fenomenologi yang berfokus pada mendeskripsikan pemahaman dan penemuan melalui konstruksi makna dari perspektif subjek atau partisipan penelitian yang didapatkan dari pengalaman kehidupan manusia tentang suatu fenomena (Creswell, 2017:18). Dalam hal ini, adalah struktur pengalaman subjektif yang merefleksikan gagasan/ide atau konsepsi subjek-penelitian tentang menganalisis wujud, prinsip humor, teknik

humor, dan pemanfaatan wacana humor dalam *Bajigur TV* untuk materi ajar menulis teks anekdot di SMA.

3.2 Data dan Sumber Data

Data untuk menjawab semua rumusan masalah pada penelitian ini adalah tuturan serta ekspresi wajah para pemain dalam *Bajigur TV*. Data dalam penelitian kualitatif berupa suatu situasi, gambar, suara, huruf, angka, bahasa, atau simbol-simbol tertentu. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Sugiarto (2018:9) data dalam penelitian kualitatif adalah data deksriptif yang umumnya berbentuk kata-kata, gambar-gambar, atau rekaman. Data yaitu bahan dalam penelitian yang nantinya diteliti. Hal itu diperkuat dengan pernyataan Arikunto (2002:96) yang menyatakan bahwa data adalah segala fakta dan angka yang dapat dijadikan bahan untuk menyusun suatu informasi. Informasi merupakan hasil pengolahan data yang dipakai untuk suatu keperluan.

Sumber data penelitian ini adalah video cerita lucu unggahan kanal *Bajigur TV* yang ditonton atau diunduh melalui YouTube guna untuk menjawab semua rumusan masalah dalam penelitian ini. Sumber data merujuk kepada benda, hal yang berkaitan dengan pemerolehan data tersebut, atau sumber data merupakan lokasi data ditemukan. Hal itu sesuai dengan pernyataan Arikunto (2002:107) yang menyatakan bahwa sumber data dalam penelitian ini adalah subjek dari mana data dapat diperoleh.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini diuraikan sebagai berikut.

a) Teknik Dokumentasi

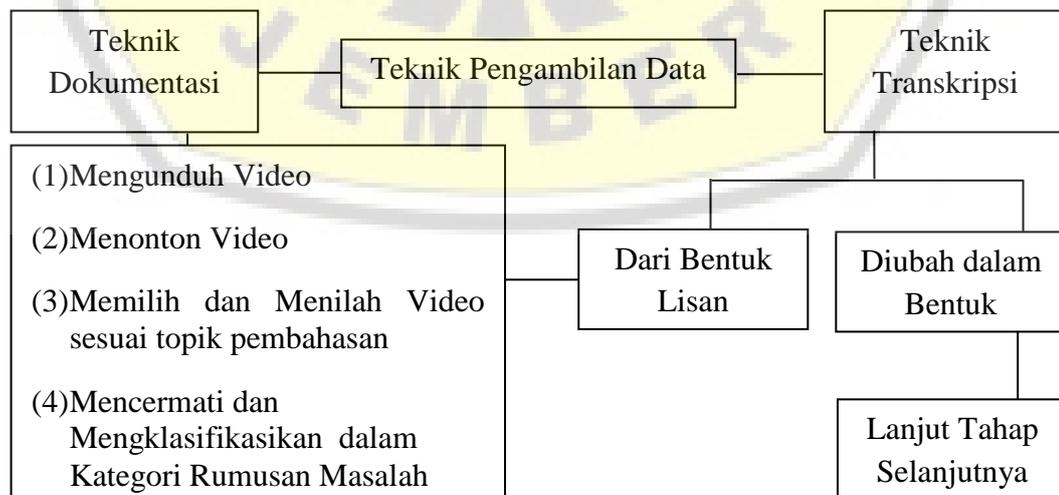
Teknik dokumentasi adalah hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda dan sebagainya (Arikunto, 2002:206). Pengumpulan data dalam penelitian ini memakai teknik dokumentasi untuk menjawab semua rumusan masalah dengan menggunakan video. Tahapan teknik dokumentasi untuk pengumpulan data pada

penelitian ini terdiri atas, mengunduh video yang tergolong lucu pada kanal *Bajigur TV* yang tersedia pada YouTube, dilanjutkan menonton video tersebut, lalu memilih dan memilah video berdasarkan topik-topik permasalahan yang ditemukan, kemudian diakhiri dengan mencermati dan mengklasifikasikan wacana humor yang termuat dalam video pada kanal tersebut dalam kategori rumusan masalah.

b) Teknik Transkripsi

Teknik transkripsi data dilaksanakan dengan prosedur mengganti data penelitian yang berwujud lisan, ekspresi wajah atau gerakan tubuh pemain dalam bentuk tulisan. Setelah mendapatkan video pada *Bajigur TV* di YouTube, kemudian digunakan teknik transkripsi data. Teknik ini dilakukan dengan cara mentranskrip kata per kata dari tuturan pemain yang terdapat dalam video tersebut dan menyajikannya dalam bentuk tulisan agar mudah digunakan untuk mendapatkan data sesuai dengan rumusan masalah yaitu wujud, , prinsip, teknik humor, dan pemanfaatan wacana humor berbahasa Indonesia pada *Bajigur TV* untuk materi ajar menulis teks anekdot di SMA. Teknik ini mampu membantu peneliti untuk menganalisis, sebab data yang didapatkan telah berbentuk tulisan. Berdasarkan beberapa pemaparan di atas, maka tahap teknik pengambilan data penelitian ini ditunjukkan pada Gambar 1.2, yaitu:

Gambar 3.1 Teknik Pengumpulan Data



c) Teknik Wawancara

Wawancara dalam penelitian ini dipergunakan untuk mendapatkan validasi tafsir dengan mengadakan tanya jawab. Jenis wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara bebas terpimpin. Arikunto (1998:45) menyatakan wawancara bebas terpimpin adalah wawancara yang pewawancaranya hanya membawa garis besar sebagai pedoman tentang hal yang akan ditanyakan. Sepadan dengan prosedur operasional metode wawancara dalam penelitian ini, peneliti terlibat langsung untuk mengadakan tanya jawab terhadap budayawan yang dalam hal ini diwakilkan oleh beberapa mahasiswa di lingkungan kampus universitas jember sebagai kelompok aktif yang terlibat sebagai penonton dalam fenomena terkenal kanal-kanal dalam YouTube. Hasil wawancara yang diperoleh berupa tanggapan cara penafsiran pihak-pihak tersebut terhadap data yang diperoleh dalam penelitian ini.

3.4 Teknik Analisis Data

Analisis data ialah usaha untuk melakukan pengelolaan data yang didapatkan dari hasil dokumentasi, transkripsi data, dan sumber lain. Sugiyono (2018:131) mengemukakan bahwa analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesis, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat simpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini berisikan langkah-langkah untuk menyiapkan data-data dari awal sampai akhir sehingga data siap disajikan atau dianalisis. Miles and Huberman (dalam Sugiyono, 2018:133) mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas. Analisis data pada penelitian kualitatif ini terdiri dari lima teknik seperti, pereduksi data, penyajian data, prosedur analisis data, penarikan simpulan dan verifikasi temuan, serta

penyusunan materi pembelajaran. Adapun penjabaran semua teknik analisis data tersebut adalah sebagai berikut.

3.4.1 Pereduksian Data

Data berupa kata-kata atau tuturan para pemain yang didapatkan dari penelitian ini, jumlahnya cukup banyak. Baik data yang berhubungan dengan aspek yang akan diteliti yaitu humor maupun di luar aspek tersebut. Semua data yang didapatkan perlu dicatat secara teliti dan rinci. Maka dari itu perlu langkah pereduksian data guna memfokuskan pada hal-hal penting yang diperlukan dalam penelitian ini, serta membuang yang tidak perlu. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Wijaya (2018:56) pereduksian data berarti merangkum dan memilih hal-hal yang pokok serta memfokuskan pada hal-hal yang penting dan diperlukan. Pada penelitian ini, data yang dipilih adalah tuturan pemain yang terdapat *Bajigur TV*. Selanjutnya, data digolongkan berdasarkan gejala-gejala yang memperlihatkan adanya wujud, prinsip humor, teknik humor, dan perumusan pemanfaatan humor untuk materi ajar menulis teks anekdot di SMA yang kemudian dilakukan pengodean data.

a. Pengkodean berdasarkan wujud wacana humor

Tabel 3.1 Pengkodean wujud wacana humor *Bajigur TV*

No.	Kode	Keterangan
1.	(EP)	Ejekan terhadap pekerjaan
2.	(PEm)	Penyebab emosi
3.	(MS)	Memanfaatkan kesusahan
4.	(TK)	Tawaran mengecewakan
5.	(T)	Tipuan
6.	(GW)	Menggoda wanita
7.	(LH)	Melebih-lebihkan hal sepele
8.	(A)	Alasan
9.	(HU)	Hal unik
10.	(OT)	Olokan tertentu
11.	(DS)	Dugaan salah

b. Pengkodean berdasarkan prinsip wacana humor

Tabel 3.2 Pengkodean Prinsip wacana humor *Bajigur TV*

No.	Kode	Keterangan
1.	(KH)	Prinsip kesepakatan berhumor
2.	(TL)	Menggunakan tuturan yang berlebihan (hiperbola)
3.	(PK)	Penyampaian kritikan dengan ironi, sinisme, dan sarkasme
4.	(KB)	Menggunakan kata-kata brutal dalam batas kesopanan, guna memancing senyum dan tawa penonton

c. Pengkodean berdasarkan teknik humor

Tabel 3.3 Pengkodean Teknik Humor wacana humor *Bajigur TV*

No.	Kode	Keterangan
1.	(LA)	Teknik humor bahasa (<i>language</i>)
2.	(LO)	Teknik humor logika (<i>logic</i>)
3.	(ID)	Teknik humor identitas (<i>identity</i>)

3.4.2 Penyajian Data

Penyajian data merupakan langkah kedua dalam melakukan analisis data kualitatif yaitu dengan menghimpun informasi yang menampakkan penarikan simpulan dalam bentuk uraian singkat, bagan, tabel, dan lain sebagainya. Sugiyono (2018:137) menyampaikan bahwa dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan sebagainya. Data dalam penelitian ini disajikan dalam bentuk dialog antar pemain yang dijelaskan dengan konteks. Data disajikan berdasarkan kategori tertentu, yaitu kategori wujud, prinsip humor, teknik humor, dan pemanfaatan humor untuk materi ajar menulis teks anekdot di SMA.

3.4.3 Prosedur Analisis Data

Pada penelitian ini prosedur analisis data dilakukan dengan tabulasi data dari data-data yang telah diklasifikasi dan diberi kode. Tabulasi data adalah

penyajian data dalam bentuk tabel untuk memudahkan pengamatan data penelitian.

- a. Prosedur analisis data pada rumusan masalah wujud wacana humor dalam *Bajigur TV* dianalisis dengan memanfaatkan teori Dell Hymes.
- b. Prosedur analisis data pada rumusan masalah prinsip humor dalam *Bajigur TV* dianalisis menggunakan teori Geoffrey Leech.
- c. Prosedur analisis data pada rumusan masalah teknik humor dalam *Bajigur TV* dianalisis memakai teori Arthur Asa Berger.
- d. Hasil penelitian yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis untuk digunakan sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran terkait teks anekdot kurikulum 2013 sebagai acuan. pembelajaran teks anekdot ditemukan pada SMA kelas X semester ganjil dengan KD 4.6 yaitu menciptakan kembali teks anekdot dengan memerhatikan struktur, dan kebahasaan baik lisan maupun tulis. Indikator yang akan dicapai siswa seperti, a) Menentukan struktur teks anekdot berdasarkan abstraksi, orientasi, krisis, reaksi, dan koda, b) Menggunakan kaidah kebahasaan teks anekdot, dan c) Menyusun teks anekdot baru dengan tema bebas.

3.4.4 Penarikan Simpulan dan Verifikasi Temuan

Penarikan simpulan merupakan penarikan secara lebih umum sebagai suatu simpulan umum dari analisis yang telah dilaksanakan sebagai hasil dari garis besar kerja sebuah penelitian. Sugiyono (2018:142) mengungkapkan bahwa simpulan dalam penelitian kualitatif merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. simpulan yang disusun dalam penelitian ini terdiri dari: wujud, prinsip humor, teknik tutur, dan pemanfaatan humor untuk materi ajar menulis teks anekdot di SMA. Simpulan dalam penelitian ini berupa deskripsi lengkap mengenai konsep wujud, prinsip humor, teknik tutur, dan pemanfaatannya dalam pembelajaran menulis teks anekdot.

Tahap selanjutnya adalah verifikasi temuan. Pada tahap ini, temuan penelitian diuji oleh beberapa dosen penguji untuk memeriksa kembali kebenaran

data yang didapatkan, ketelitian penerapan teori yang dipakai, ketepatan metodologi penelitian yang dipakai, serta kedalaman analisis yang dilaksanakan.

3.4.5 Penyusunan materi pembelajaran

Pada tahap ini, data-data yang sudah ada berupa kata-kata atau tuturan serta ekspresi wajah para pemain dalam *Bajigur TV* yang disertai konteks dimasukkan dalam materi pembelajaran teks anekdot di SMA. Langkah-langkah yang digunakan dalam menyusun materi pembelajaran sebagai berikut.

- a. Membaca silabus dan mencocokkan KD dengan data penelitian yang akan digunakan. KD yang digunakan dalam penelitian ini adalah 4.6 yaitu menciptakan kembali teks anekdot dengan memerhatikan struktur, dan kebahasaan baik lisan maupun tulis.
- b. Memilih indikator yang sudah digunakan pada sekolah yang berkaitan dengan penelitian ini. Setelah diobservasi indikator-indikator pada KD 4.6 seperti tabel berikut berdasarkan RPP yang digunakan oleh sekolah.

Tabel 3.4 Kompetensi Dasar dan indikator Pembelajaran Teks Anekdot

KD	Indikator
4.6 Menciptakan kembali teks anekdot dengan memerhatikan struktur, dan kebahasaan baik lisan maupun tulis.	(1) Menentukan struktur teks anekdot berdasarkan abstraksi, orientasi, krisis, reaksi, dan koda.
	(2) Menggunakan kaidah kebahasaan teks anekdot.
	(3) Menyusun teks anekdot baru dengan tema bebas.

- c. Mengembangkan bahan ajar berdasarkan hasil penelitian dan KD serta indikator.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian dipakai sebagai pedoman dan petunjuk peneliti dalam melaksanakan analisis data yang didapatkan sehingga mempermudah peneliti melakukan penelitian selanjutnya. Sugiyono (2018:103) menjelaskan bahwa dalam penelitian kualitatif instrumen utamanya adalah peneliti sendiri, namun selanjutnya setelah fokus penelitian menjadi jelas, maka kemungkinan akan dikembangkan instrumen penelitian sederhana, yang diharapkan dapat melengkapi data dan membandingkan dengan data yang telah ditemukan melalui observasi.

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti. Peneliti ikut serta langsung dalam kegiatan pengumpulan data dan analisis data. Peneliti sebagai *human instrument*, berfungsi menetapkan fokus penelitian, memilih informan sebagai sumber data, melakukan pengumpulan data, menilai kualitas data, analisis data, menafsirkan data dan membuat kesimpulan atas temuannya (Sugiyono, 2018:102). Dalam penelitian ini peneliti melakukan tindakan-tindakan tersebut hingga diperoleh simpulan atau temuan.

Pada penelitian ini, selain peneliti sebagai instrumen utama, digunakan dua instrumen pembantu, yaitu tabel pemandu pengumpul data dan tabel pemandu analisis data yang dipaparkan berikut ini.

a. Tabel Pemandu Pengumpul Data

Tabel pengumpul data digunakan untuk membantu mengumpulkan atau memperoleh data yang dibutuhkan peneliti sebelum dianalisis. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tabel pengumpul data. Pengambilan data yaitu dengan cara mengunduh hasil dokumentasi video lucu di kanal *Bajigur TV* dari YouTube.

b. Tabel Pemandu Analisis Data

Tabel pemandu analisis data digunakan untuk membantu peneliti menganalisis data dan mengkalsifikasikan data sesuai dengan rumusan masalah. Instrumen yang digunakan dalam menganalisis data berupa tabel analisis data. Tabel analisis data yaitu untuk mengklasifikasikan wujud, prinsip humor, teknik humor, dan pemanfaatan untuk materi ajar menulis anekdot di SMA kelas X.

3.6 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang dipakai pada penelitian ini terdapat tiga tahap, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap penyelesaian yang dijabarkan sebagai berikut.

a. Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan terdiri dari beberapa kegiatan, pertama penentuan dan penetapan judul penelitian. Penelitian ini menggunakan judul "Wacana Humor dalam *Bajigur TV* dan Pemanfaatannya untuk Materi Ajar Menulis Anekdote di SMA Kelas X". Kedua, pengadaan studi pustaka, yaitu mencari bacaan yang sesuai dengan judul dan fokus penelitian. Ketiga, penyusunan metode penelitian yang bertujuan untuk memperlancar pelaksanaan penelitian.

b. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan terdiri dari beberapa kegiatan, pertama yaitu mengumpulkan data. Pada kegiatan tersebut dilakukan suatu kegiatan pengumpulan data sesuai dengan teknik dan instrumen pengumpul data. Kedua, analisis data yaitu menganalisis data sesuai dengan fokus penelitian, serta teknik dan instrumen analisis data. Ketiga, menyimpulkan atau mengikhtisarkan hasil penelitian yang dirumuskan berdasarkan analisis data yang telah dilakukan dan akan dipaparkan pada bab 4 dan 5.

c. Tahap Penyelesaian

Tahap penyelesaian meliputi merencanakan laporan penelitian, merevisi laporan penelitian dan pengandaan laporan penelitian. Pada kegiatan penyusunan laporan penelitian tentang Wacana Humor dalam *Bajigur TV* dan Pemanfaatannya untuk Materi Ajar Menulis Anekdote di SMA Kelas X secara bertahap. Kegiatan selanjutnya merevisi laporan penelitian, yaitu kegiatan membetulkan kesalahan maupun kekurangan yang ada pada laporan penelitian. Kegiatan yang terakhir pengandaan laporan penelitian, yaitu menggandakan laporan penelitian sesuai dengan keperluan.

BAB 5. PENUTUP

Berdasarkan hasil dan pembahasan terkait Wacana Humor dalam *Bajigur TV* dan Pemanfaatannya untuk Materi Ajar Menulis Anekdote di SMA Kelas X diperoleh simpulan dan saran sebagai berikut.

5.1 Simpulan

Hasil analisis menunjukkan bahwa wujud wacana humor *Bajigur TV* yang didasarkan pada komponen atau isi wacana, bentuk wacana, dan susunan wacana yang terdapat pada wacana humor *Bajigur TV*, sehingga ditemukan wujud wacana humor sebagai berikut: (1) ejekan terhadap pekerjaan, (2) penyebab emosi, (3) memanfaatkan kesusahan, (4) tawaran mengecewakan, (5) tipuan, (6) menggoda wanita, (7) melebih-lebihkan hal sepele, (8) memberikan alasan berubah-ubah, (9) menjelaskan hal unik tidak masuk akal, (10) olokan tertentu, dan (11) dugaan salah. wujud ini selain sebagai bentuk penyampaian dalam berhumor, juga dimunculkan untuk menyampaikan ejekan, kritikan, dan sindiran terhadap kebiasaan buruk yang masih sering dilakukan masyarakat.

Hasil analisis menunjukkan bahwa prinsip humor wacana humor dalam *Bajigur TV* diperoleh prinsip humor wacana humor yang terdapat dalam *Bajigur TV* yaitu, (1) prinsip kesepakatan berhumor, hal ini sebagai legalitas antara pemain yang terlibat atas kebenaran atau ketidakbenaran dalam percakapan tersebut hanya sebatas humor untuk menghibur penonton (2) menggunakan tuturan yang berlebihan (hiperbola), dipakai untuk menghasilkan humor dengan tuturan yang tersesat berlebihan karena dapat menimbulkan kelucuan dalam wacana tersebut (3) penyampaian kritikan dengan ironi, sinisme, dan sarkasme, penyampaian kritikan tersebut digunakan untuk menghasilkan humor dengan cara mengejek dan menyindir pemain lain yang terlibat atau pihak tertentu dan (4) menggunakan kata-kata brutal dalam batas kesopanan, guna memancing senyum dan tawa penonton. Kata brutal yang dituturkan pemain mampu memunculkan humor karena digunakan sebagai suatu penekanan penyampaian sindiran atau ejekan tertentu.

Hasil analisis menunjukkan bahwa teknik humor wacana humor dalam *Bajigur TV* ditemukan beragam teknik humor sebagai berikut: (1) teknik humor bahasa (*language*) meliputi: (a) omong besar (*bombast*), (b) pernyataan yang dilebih-lebihkan (*exaggeration*), (c) penghinaan (*insult*), (d) ejekan (*irony*), teknik humor bahasa dipakai sebagai cara menghasikan humor lewat kata-kata, cara bicara, makna kata, dan akibat dari kata-kata yang dituturkan pemain. (2) teknik humor logika (*logic*) meliputi: (a) kekecewaan (*disappointment*), (b) perbandingan (*comparisons*), (c) kesalahan (*mistakes*), teknik humor logika juga digunakan untuk memunculkan efek humor dari hasil pemikiran pemain yang terlibat. (3) teknik humor identitas (*identity*) meliputi: (a) ejekan dalam bentuk sandiwara atau karangan (*burlesque*), (b) pembongkaran (*exposure*), (c) membuka kedok (*unmasking*), teknik humor identitas ini merujuk pada cara berhumor identitas atau ciri khas berhumor pemain.

Hasil analisis menunjukkan bahwa pemanfaatan wacana humor pada *Bajigur TV* untuk materi ajar menulis teks anekdot di SMA Kelas X, WHBT dapat digunakan sebagai salah satu alternatif dalam memandu pembelajaran menulis teks anekdot pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) Kelas X dengan KD 4.6 Menciptakan kembali teks anekdot dengan memerhatikan struktur, dan kebahasaan baik lisan maupun tulis. Pemanfaatan wacana humor *Bajigur TV* dalam pembelajaran menulis teks anekdot dapat lebih menumbuhkan semangat siswa, sebab siswa dapat dengan mudah dalam menyusun teks anekdot lewat cerita lucu dan kritikan yang termuat dalam wacana tersebut.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan ini, saran yang dapat dibagikan yaitu, (1) hasil penelitian ini disarankan bagi guru mata pelajaran bahasa Indonesia Sekolah Menengah Atas, untuk dijadikan sebagai bahan ajar menulis teks anekdot kelas X semester 1 dengan kompetensi dasar 4.6 yaitu menciptakan kembali teks anekdot dengan memerhatikan struktur, dan kebahasaan baik lisan maupun tulis. Wujud, prinsip, dan teknik humor yang ditemukan dalam penelitian ini disarankan dapat dijadikan panduan menulis teks

anekdot. (2) Keseluruhan wujud, prinsip, dan teknik humor yang telah ditemukan dalam penelitian ini, disarankan dipakai sebagai penambah pengetahuan dan bahan diskusi pada mata kuliah wacana khususnya mengenai wacana humor. (3) Bagi peneliti berikutnya yang sebidang ilmu, hasil penelitian ini disarankan dijadikan untuk bahan referensi mengerjakan penelitian lain yang serupa dengan pembahasan yang lebih mendalam. Misalnya gaya bahasa konteks serta ideologi yang dipakai.



DAFTAR PUSTAKA

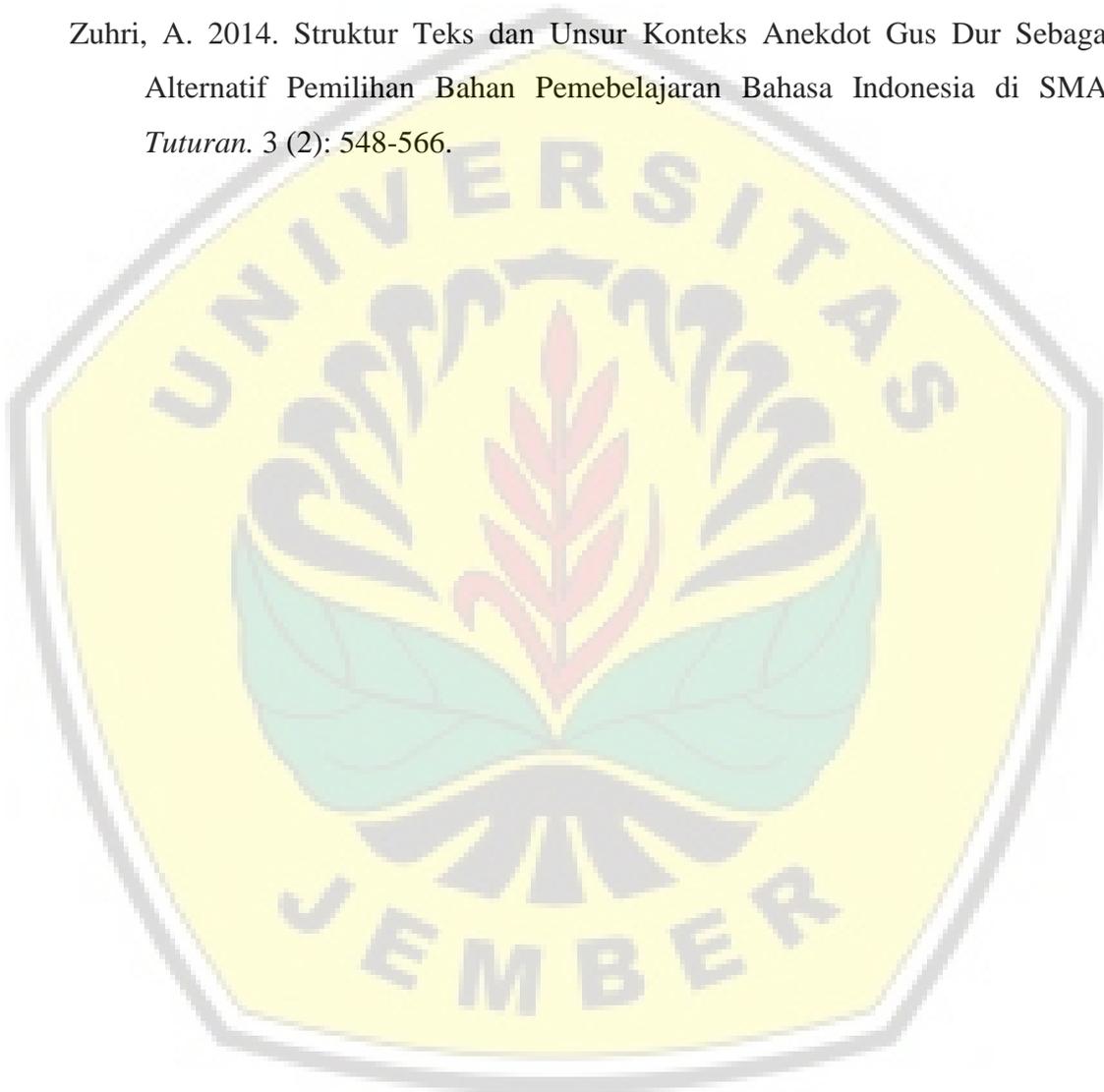
- Aditia, S. C. 2017. *Wacana Humor dalam Komedi Tunggal pada Acara Stand-Up Comedy Indonesia Season 4 di Kompas TV*. Skripsi. Jember: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.
- Ahmad, M. 2010. *Ijtihad Politik Gus Dur: Analisis Wacana Kritis*. Yogyakarta. Lkis Pelangi Aksara.
- Arifin, Z. E. dan Junaiyah, H.M. 2010. *Keutuhan Wacana*. Jakarta. Grasindo.
- Arikunto, S. 2002. *Prosedur Penelitian*. Yogyakarta. Rineka Cipta.
- Badara, Aris. (2012). *Analisis Wacana: Teori, Metode, dan Penerapannya Pada Wacana Media*. Jakarta: Kencana.
- Brown, G. dkk. 1996. *Analisis Wacana*. Jakarta: PT Gramedia.
- Creswell, J. W. 2014. *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Fourth Edition. California: Sage Publication. Terjemahan oleh A. Fawaid. 2017. *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran*. Cetakan Kedua. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Firmansyah, A. 2011. *Penyimpangan Prinsip Kerja Sama Dan Prinsip Kesopanan Dalam Wacana Humor Verbal Tulis pada Buku Mangkunteng*. Skripsi. Yogyakarta: Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta.
- Gora, R. 2014. *Hermeneutika Komunikasi*. Yogyakarta: Deepublish.
- Hartono, L.A.A. 2015. Teknik Humor dalam Film Warkop DKI. *Jurnal E-komunikasi*. 3 (1): 1-10.
- Khairunnisa, N.H. dkk. 2013. *Analisis Tindak Tutur dan Teknik Humor dalam wacana Internet Meme "YU No Guy" pada Situs Memebase.Cheezburger.com*. Jurnal. Jakarta: Fakultas Ilmu Budaya Universitas Indonesia.
- Leech, G. 1993. *Prinsip-Prinsip Pragmatik*. Jakarta: Universitas Indonesia.

- Mayora, F.S. 2017. Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Media Audiovisual Terhadap Keterampilan Menulis Teks Anekdote Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Lembah Gumanti Kabupaten Solok. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. 6 (2): 192-200.
- Moleong, L. J. 2016. *Metode Penelitian Kualitatif. Edisi Revisi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Murdiana, D. 2015. *Wacana Iklan Kampanye Calon Legislatif 2014 Kabupaten Jember: Wujud, Modus, dan Implikatur*. Skripsi. Jember: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.
- Mulyana, S. 2005. *Kajian Wacana: Teori, Metode & Aplikasi Prinsip-Prinsip Analisis Wacana*. Yogyakarta: Tiara wacana.
- Muslich, M. 1990. *Tata Bentuk Bahasa Indonesia Kajian ke Arah Tata Bahasa Deskriptif*. Malang: YA 3 Malang.
- Rahman, T. 2018. *Teks dalam Kajian Struktur dan Kebahasaan*. Semarang: Pilar Nusantara.
- Saptaningsih, N., V. P. Sari, 2015. Kritik Sosial dalam Humor Stand Up Comedy Episode “Kita Indonesia” (Kajian Pragmatik). *Seminar Nasional PRASASTI II “Kajian pragmatik dalam berbagai bidang”*. 13-14 November 2015. 324-328.
- Sugiarto, E. 2018. *Menyusun Proposal Penelitian Kualitatif: Skripsi dan Tesis*. Yogyakarta: Suaka Media.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, H.G. 1984. *Pengajaran Sintaksis*. Bandung: Angkasa.
- Ullmann. S. 2007. *Pengantar Semantik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Widyowati. A. dkk. 2016. Hubungan antara Kepekaan Humor dengan Stres Kerja pada Pegawai Balai Karantina Pertanian Kelas I Semarang Jawa Tengah. *Psikologika*. 21 (1) 47-56.

Wijaya, H. 2018. *Analisis Data Kualitatif Ilmu Pendidikan Teologi*. Makassar: Sekolah Tinggi Theologia Jaffray.

Yuniawan, T. 2005. Teknik Penciptaan Asosiasi Pornografi dalam Wacana Humor Bahasa Indonesia. *Humaniora*. 17 (3): 285-292.

Zuhri, A. 2014. Struktur Teks dan Unsur Konteks Anekdote Gus Dur Sebagai Alternatif Pemilihan Bahan Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA. *Tuturan*. 3 (2): 548-566.



LAMPIRAN-LAMPIRAN
LAMPIRAN A. MATRIK PENELITIAN

Judul	Rumusan Masalah	Metodologi Penelitian					
		Rancangan dan Jenis Penelitian	Data dan Sumber Data	Teknik Pengumpulan Data	Instrumen Penelitian	Teknik Analisis Data	Prosedur penelitian
Wacana Humor dalam <i>Bajigur TV</i> dan Pemanfaatannya untuk Materi Ajar Menulis Anekdote di SMA.	<p>1. Bagaimanakah wujud wacana humor pada <i>Bajigur TV</i>?</p> <p>2. Bagaimanakah prinsip dalam wacana humor pada <i>Bajigur TV</i>?</p> <p>3. Bagaimanakah teknik humor dalam wacana</p>	<p>Jenis penelitian kualitatif.</p> <p>Rancangan penelitian kualitatif dengan pendekatan Analisis Wacana</p>	<p>1. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kata-kata atau tuturan serta para pemain dalam <i>Bajigur TV</i> serta konteks</p>	<p>Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik dokumentasi</p>	<p>1. Peneliti</p> <p>2. Instrumen Pengumpul data (alat tulis, buku catatan, laptop, dan tabel pemandu pengumpul data)</p>	<p>1. Reduksi data</p> <p>2. Penyajian data</p> <p>3. Penarikan kesimpulan dan verifikasi temuan.</p>	<p>Prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari tiga tahap:</p> <p>1. Tahap persiapan</p> <p>2. Tahap pelaksanaan</p> <p>3. Tahap penyelesaian</p>

	<p>humor pada <i>Bajigur TV</i> ?</p> <p>4. Bagaimanakah pemanfaatan wacana humor berbahasa Indonesia pada <i>Bajigur TV</i> untuk materi ajar menulis teks anekdot di SMA Kelas X?</p>		<p>2. Sumber data dalam penelitian ini adalah video unggahan kanal <i>Bajigur TV</i> yang ditonton atau diunduh melalui YouTube. untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini.</p>		<p>3. Instrumen analisis data (tabel pemandu analisis data)</p>		
--	---	--	---	--	---	--	--

LAMPIRAN B. Instrumen Pemandu Pengumpul Data

No.	Sumber Data	Data	Konteks	Kode
1.	Ojek Baru (video unggahan 30 Januari 2019)	(Data 1) (...) Pemain 1 : <i>“Hmm, kalau dari sini ke blok M berapa Mas ?”</i> Pemain 2 : <i>“Ke blok M 30 ribu, yuk.”</i> Pemain 1 : <i>“Kalau ke monas ?”</i> Pemain 2 : <i>“Kalau ke monas gocap dah yuk, udah siap.”</i> Pemain 1 : <i>“Kalau belok ke ragunan ?”</i> Pemain 2 : <i>“Ragunan.. 100 ribu dah. Sebenarnya Mas mau ke mana sih ?”</i> Pemain 1 : <i>“Sebenarnya Saya cuma tanya harganya sih Mas. Saya juga ojek baru di sini. Mbak-Mbak, Mas-Mas ojek-ojek ke blok M 25 ribu. Kalau sama yang belakang mah mahal 30 ribu. Ayo Dek-Dek ojek Dek.”</i>	Pemain 1 dan pemain 2 saling berdialog yang awalnya membahas tentang harga naik ojek. Kemudian ditutup dengan penjelasan pemain 1 yang menimbulkan gelak tawa yang ternyata tukang ojek baru.	(T/KH/LA ₁)
2.	Kunci Motor Hilang (video unggahan 14 Juli 2019)	(Data 2) (...) Pemain 2 : <i>“Eh Mo Lo tahu enggak? Si Qinoy punya mobil baru.”</i> Pemain 1 : <i>“Lah emang terus kenapa ?”</i> Pemain 2 : <i>“Yah kan Qinoy kerjanya apaan sih ? Kerjanya cuma duduk-duduk doang masak punya mobil baru.”</i>	Pemain 1 dan pemain 2 saling berdialog yang awalnya membahas tentang pekerjaan seseorang yang membuat pemain 2 iri. Kemudian ditutup dengan penjelasan pemain 1 yang menimbulkan gelak tawa pekerjaan	(EP/LA ₁)

		Pemain 1 : “Yah kan Dia supir angkot, ya kerjanya duduk, masak Dia berdiri ?” (...)	sebenarnya orang yang maksud.	
3.	Obat Awet Muda (video unggahan 18 Juni 2019)	(Data 3) Pemain 1 : “Huu mandi, mandi, mandi.” Pemain 2 : “Widih rajin bener nih pagi-pagi mandiin taneman yang nyiram udah mandi apa blum nih.” Pemain 1 : “Pakek ditanya lagi udah jelas lah belum mandi.” Pemain 2 : “Mo kalau Gue liat-liat sekarang muka Lo kusut Mo agak keriput lagi tuh.” Pemain 1 : “Masak iya sih kriptut emang agak tua apah.” (...)	Pemain 1 dan pemain 2 saling berdialog yang awalnya membahas tentang hal yang sedang dilakukan pemain 1. Kemudian berlanjut dengan membahas kekeriputan yang dialami pemain 2.	(Pem/PK/LA ₁)
4.	Catur Kuda (video unggahan 27 Maret 2019)	(Data 4) Pemain 1 : “Woy lagi pada ngapain nih ?” Pemain 2 : “Eh Sarah.” Pemain 3 : “Eh Sarah.” Pemain 1 : “Eh Sarah, eh Sarah, kok liburan gini Lo pada main catur sih? Kayak orang tua bukan pada ngapel Lo berdua.” Pemain 2 : “Kalau Gue sih enggak boleh pacaran sama Orang Tua Gue gara-gara belum cukup umur.” Pemain 1 : “Em belum cukup umur.” Pemain 3 : “Kata Dokter Pribadi Gue sih, Gue gak boleh keluar takut item kulit Gue.” Pemain 1 : “Ah bilang aja kalau Lo berdua jomblo.” (...)	Pemain 1, pemain 2, dan pemain 3 saling berdialog yang awalnya membahas tentang alasan tidak liburan di hari libur.	(Pem/LO ₁)

5.	Nanya doang (video unggahan 30 Januari 2019)	(Data 5) Pemain 1 : “Mas, ojek ya ?” Pemain 2 : “Bukan, Saya Pilot pesawat.” Pemain 1 : “Kok keliatannya kayak tukang ojek.” Pemain 2 : “Ya ojek lah, ayo ke mana ?” (...)	Pemain 1 dan pemain 2 saling berdialog yang membahas kepastian pekerjaan sebagai tukang ojek.	(Pem/ID ₁)
6.	Motor Hitam (video unggahan 18 Juni 2019)	(Data 6) (...) Pemain 1 : “Ngomong-ngomong motor di rumah ada berapa ?” Pemain 2 : “Yah ini doang satu-satunya ini juga belum lunas masih kredit.” Pemain 1 : “Ini motor sering Lo jemur ya ?” Pemain 2 : “Ya namanya kan ojek kena panas-panas lah.” Pemain 1 : “Oh sering Lo jemur? Patesan item kek Lo.” Pemain 2 : “Emang ini warnanya item dasar garpu somay.”	Pemain 1 dan pemain 2 saling berdialog yang awalnya membahas tentang hal yang sedang dilakukan pemain 2 yaitu bersih-bersih motor. Kemudian ditutup dengan penjelasan pemain 1 yang menimbulkan gelak tawa yang menyamakan warna kulit dengan motor yang sering dijemur.	(Pem/PK/LO ₁)
7.	Bukan Punya Saya (video unggahan 30 Januari 2019)	(Data 7) Pemain 1 : “Bang ojek ya ?” Pemain 2 : “Iya.” Pemain 1 : “Gapura depan mau enggak ?” Pemain 2 : “Boleh-boleh.” Pemain 1 : “Kalau lampu merah mau ?” Pemain 2 : “Ya udah mau lah, ayo-ayo.” Pemain 1 : “Kalau mau ambil aja, bukan punya Gue ini.” Pemain 2 : “Bisa ae kawat gigi.”	Pemain 1 dan pemain 2 saling berdialog yang awalnya membahas tentang pekerjaan pemain 2. Kemudian ditutup dengan penjelasan pemain 1 yang menimbulkan gelak tawa yang ternyata tidak ingin naik ojek.	(Pem/LO ₂)

<p>8.</p>	<p>Banyak Pertanyaan (video unggahan 17 Mei 2019)</p>	<p>(Data 8) Pemain 1 : <i>“Assalamualaikum”</i> Pemain 2 : <i>“Walaikumsalam”</i> Pemain 1 : <i>“Bang Yupi kebetulan nih ketemu, Sarah mau tanya-tanya nih, kalau puasa sering baca qur’an boleh enggak ?”</i> Pemain 2 : <i>“Boleh dong Sar malah dianjurkan.”</i> Pemain 1 : <i>“Kalau banyak-banyak sedekah boleh ?”</i> Pemain 2 : <i>“Ya boleh banget itu mah.”</i> Pemain 1 : <i>“Kalau iktikaf di masjid gimana ?”</i> Pemain 2 : <i>“Boleh,boleh,boleh.”</i> Pemain 1 : <i>“Kalau pinjem duit sama Bang Yupi boleh enggak ?”</i> Pemain 2 : <i>“Bo..”</i> Pemain 1 : <i>“Minjem 100 ribu aja Bang Yupi pliss buat beli takjil.”</i> Pemain 2 : <i>“Boleh deh. Ini Sar.”</i> (...)</p>	<p>Pemain 1 dan pemain 2 saling berdialog yang awalnya membahas tentang kebiasaan baik di bulan puasa. Kemudian ditutup dengan penjelasan pemain 1 yang menimbulkan gelak tawa yang ternyata hanya ingin pinjam uang.</p>	<p>(Pem/ID₁)</p>
<p>9.</p>	<p>Habis Kuota (video unggahan 22 April 2019)</p>	<p>(Data 9) (...) Pemain 2 : <i>“Pak kuota Ibu mau habis nih.”</i> Pemain 1 : <i>“Habis? Baru kemarin Bapak isi, udah habis aja. Duduk-duduk, kok bisa sih Buk ?”</i> Pemain 2 : <i>“Iya Pak kan kemarin Ibu download film Korea, semua episodenya terus karena ibu udah tonton semua, Ibu pengen hapus, kalau Ibu hapus kira-kira kuota ibu balik lagi enggak ya Pak ?”</i> Pemain 1 : <i>“Waduh.”</i></p>	<p>Pemain 1 dan pemain 2 saling berdialog yang awalnya membahas kuota internet pemain 2 yang habis. Kemudian ditutup dengan penjelasan pemain 2 yang menimbulkan gelak tawa yang ingin kuota nya kembali setelah menghapus semua video yang telah diunduh.</p>	<p>(Pem/ID₂)</p>

<p>10.</p>	<p>Puasa dan Tidak Puasa (video unggahan 23 Mei 2019)</p>	<p>(Data 10) Pemain 1 : <i>“Eh Noy Lo tahu enggak cara bedain orang yang puasa sama yang enggak puasa ?”</i> Pemain 2 : <i>“Gampang itu mah Sar, cara bedain nya lihat dari cara orang itu jalan, kalau dia jalannya lemes berarti Dia puasa.”</i> Pemain 1 : <i>“Salah Lo Noy.”</i> Pemain 2 : <i>“Loh ah, Gue tahu nih. Pasti dari perutnya kan, kalau gendut berarti Dia enggak puasa.”</i> Pemain 1 : <i>“Salah juga.”</i> Pemain 2 : <i>“Kalau orang ngeludah terus berarti Dia puasa ?”</i> Pemain 1 : <i>“Aduh salah Noy, salah.”</i> Pemain 2 : <i>“Terus dari apanya dong?”</i> Pemain 1 : <i>“Dari betisnya lah.”</i> Pemain 2 : <i>“Lah kok dari betisnya sih.”</i> Pemain 1 : <i>“Ya iya lah, nih coba Lo liat di warteg-warteg, cuma betisnya doang yang keliatan berarti Dia itu lagi makan siang tuh Noy.”</i></p>	<p>Pemain 1 dan pemain 2 saling berdialog yang awalnya membahas tentang perbedaan orang yang puasa dan tidak puasa. Kemudian ditutup dengan penjelasan pemain 1 yang menimbulkan gelak tawa yang puasa dan tidak puasa bisa terlihat dari betis sebab sedang makan di warteg.</p>	<p>(Pem/LO₃)</p>
<p>11.</p>	<p>Kerjaan Baru (video unggahan 12 Maret 2019)</p>	<p>(Data 11) Pemain 1 : <i>“Dibutuhkan Pria bertampang biasa aja, kulit putih tua, buat kerja di Ragunan, nah ini cocok tuh buat Lo.”</i> Pemain 2 : <i>“Boleh kayaknya itu adem, lanjut-lanjut.”</i> Pemain 1 : <i>“Cuma belum lama ini salah satu perkerjanya ini salah satu ada yang hilang.”</i> Pemain 2 : <i>“Masak cuma ngasih makan doang itu orang hilang.”</i> Pemain 1 : <i>“Iya.”</i> Pemain 2 : <i>“Enggak apa-apa dah yang penting halal, yang</i></p>	<p>Pemain 1 dan pemain 2 saling berdialog yang awalnya membahas tentang lowongan pekerjaan. Kemudian di saat percakapan berlangsung terjadi salah dugaan oleh pemain 1 dengan apa yang dimaksud pemain 2</p>	<p>(MS/LO₁)</p>

		<p><i>penting menghasilkan.”</i></p> <p>Pemain 1 : <i>“Emang sih kerjanya ngasih makan sama bersih kandang, cuma kandangnya kandang buaya.”</i></p> <p>Pemain 2 : <i>“Huh dasar capung sawah.”</i></p>		
12.	Gaji 50 Juta (video unggahan 26 Maret 2019)	<p>(Data 12) (...)</p> <p>Pemain 2 : <i>“Iya nih Pi Gue masih nganggur aja. Lo kira-kira bisa cariin Gue lowongan kerja enggak ?”</i></p> <p>Pemain 1 : <i>“Ah kebetulan nih, Gue tadi baca lowongan kerja di koran. Ada kerjaan buat Lo. Lumayan gajinya 50 juta, itu pun kalau Lo sukses.”</i></p> <p>Pemain 2 : <i>“Yang bener Lo pi kerja apaan tuh emangnya ?”</i></p> <p>Pemain 1 : <i>“Kerjanya Lo cariin Gue kerja yang gajinya 100 juta. Nanti kalau udah dapet, Lo Gue gaji 50 juta.”</i></p>	Pemain 1 dan pemain 2 saling berdialog yang awalnya membahas tentang mencari pekerjaan. Kemudian ditutup dengan penjelasan pemain 1 yang menimbulkan gelak tawa yang ternyata sama-sama sedang mencari pekerjaan.	(MS/LO ₂)
13.	Kesasar (video unggahan 30 Januari 2019)	<p>(Data 13)</p> <p>Pemain 1 : <i>“Permisi Mas numpang tanya. Kalau pasar buaya gang oleng tahu enggak ?”</i></p> <p>Pemain 2 : <i>“Wah gak tahu dah Saya Mas. ”</i></p> <p>Pemain 1 : <i>“Kalau jalan utama tahu? Mas emang mau ke mana ?”</i></p> <p>Pemain 2 : <i>“Justru itu Saya udah nyasar di sini tiga hari. Selamat Saya untung ada Abang.”</i></p>	Pemain 1 dan pemain 2 saling berdialog yang awalnya membahas tentang alamat jalan tertentu. Kemudian ditutup dengan penjelasan pemain 2 yang menimbulkan gelak tawa yang ternyata sama-sama kesasar di sana.	(MS/ID ₁)

14.	<p>Mau Menu Apa? (video unggahan 23 Mei 2019)</p>	<p>(Data 14) (...) Pemain 1 : <i>“Pak nanti buka puasa mau Ibu masak apa ?”</i> Pemain 2 : <i>“Bapak lagi kepengen makan kolak pisang Bu.”</i> Pemain 1 : <i>“Sabtu kemarin kan udah kolak pisang Pak yang lain aja.”</i> Pemain 2 : <i>“Oh iya ya, emm Bapak pengen sub buah tapi banyakin susunya ya Buk.”</i> Pemain 1 : <i>“Ihh Bapak kan lagi batuk gak boleh makan es ah yang lain aja.”</i> Pemain 2 : <i>“Bapak mau roti sama teh manis aja.”</i> Pemain 1 : <i>“Ini kan hari minggu Pak, Mang Ujang lagi libur jualan roti. Ya udah Ibu bikini the manis aja ya. Lagian Ibu juga capek.”</i> Pemain 2 : <i>“Emm bilang aja kalau mau nawarin teh manis doang, pakek nawarin ini itu, ini itu.”</i> Pemain 1 : <i>“Bapak ngomong apa Pak. Mau kan teh manisnya.”</i></p>	<p>Pemain 1 dan pemain 2 saling berdialog yang awalnya membahas tentang menu buka puasa. Kemudian ditutup dengan penjelasan pemain 1 yang menimbulkan gelak tawa yang ternyata hanya membuatkan teh manis sebagai menu buka puasa.</p>	(TK/LO ₁)
15.	<p>Kredit HP (video unggahan 13 Februari 2019)</p>	<p>(Data 15) (...) Pemain 2 : <i>“Kayaknya kalau sekarang Gue enggak bisa tapi kalau mau Gue cicil mau enggak ?”</i> Pemain 1 : <i>“Duh cicil ya, Gue butuh sekarang sih tapi ya udah lah gak papa lah.”</i> Pemain 2 : <i>“Gini aja Gue cicil tiap bulan Gue kasih goceng selama 60 kali.”</i> Pemain 1 : <i>“Jadi nih HP Gue lunas selama 5 tahun ?”</i> Pemain 2 : <i>“Ya begitu.”</i> Pemain 1 : <i>“Ah gila Lo Ndro.”</i> (...)</p>	<p>Pemain 1 dan pemain 2 saling berdialog yang awalnya membahas tentang harga telepon genggam. Kemudian ditutup dengan penjelasan pemain 2 yang menimbulkan gelak tawa yang ternyata mengangsur telepon genggam tersebut.</p>	(TK/LO ₂)

16.	Pekerja Sukses (video unggahan 23 Mei 2019)	<p>(Data 16) (...)</p> <p>Pemain 1 : <i>“Ngomong-ngomong Lo sekarang tinggal di mana ?”</i></p> <p>Pemain 2 : <i>“Ya sekarang sih Gue tinggal di Pondok Indah.</i></p> <p>Pemain 1 : <i>“Ih keren hebat banget Lo Mo. Emang sekarang kerja di mana Mo ?”</i></p> <p>Pemain 2 : <i>“Gue sih sekarang cuma kerja jadi Staf di Kantor Google aja.”</i></p> <p>Pemain 1 : <i>“Wih kalo Lo kerja di Kantor Google berarti gaji Lo gede dong ?”</i></p> <p>Pemain 2 : <i>“Iya Alhamdulillah kalau gaji sih cuma 50 juta aja sama plus tunjangan 15 juta.”</i></p> <p>Pemain 1 : <i>“Oh keren juga Lo sekarang ya bem. Udah sukses, low profile, banyak duit lagi, jadi pengen tahu sekarang hobby Lo apa sih ?”</i></p> <p>Pemain 2 : <i>“Hobby Gue ya kayak gini ngarang cerita sama bohogin orang.”</i></p>	<p>Pemain 1 dan pemain 2 saling berdialog yang awalnya membahas tentang kabar, pekerjaan, dan tempat tinggal. Kemudian ditutup dengan penjelasan pemain 2 yang menimbulkan gelak tawa yang ternyata semuanya hanya bohongan.</p>	(T/LO ₁)
17.	Gombal Receh (video unggahan 23 Mei 2019)	<p>(Data 17)</p> <p>Pemain 1 : <i>“Yang Kamu tahu enggak? Persamaan kamu sama azan magrib ?”</i></p> <p>Pemain 2 : <i>“Apa tuh Yang ?”</i></p> <p>Pemain 1 : <i>“Kalau denger suaranya sama-sama bikin Aku bahagia.”</i></p>	<p>Pemain 1 dan pemain 2 saling berdialog yang awalnya membahas tentang perbedaan suara azan dengan pemain 2. Kemudian ditutup dengan penjelasan pemain 1 yang menimbulkan gelak tawa yang menggoda pemain 2.</p>	(GW/ID ₁)

18.	Gombal Gembel (video unggahan 26 Maret 2019)	<p>(Data 18) (...) Pemain 1 : <i>“Lagi apa ini Sar ?”</i> Pemain 1 : <i>“Ini Aku lagi liatin Kamu. Sar Kamu mau tahu enggak kayaknya kalau Aku disuruh melupakanmu Aku bakal pergi ke kelurahan dulu deh.”</i> Pemain 2 : <i>“Loh emangnya kenapa ?</i> Pemain 1 : <i>“Iya Aku mau minta surat keterangan tidak mampu untuk melupakanmu.”</i> Pemain 2 : (Tersipu malu menanggapi sampai tidak sengaja memakan bunga matahari).</p>	Pemain 1 dan pemain 2 saling berdialog yang awalnya membahas tentang hal yang sedang dilakukan. Kemudian ditutup dengan penjelasan pemain 1 yang menimbulkan gelak tawa yang menggoda pemain 2.	(GW/ID ₂)
19.	Rentenir (video unggahan 27 Maret 2019)	<p>(Data 19) Pemain 1 : <i>“Buk’e tahu enggak cintaku sama Buk’e itu kayak rentenir.”</i> Pemain 2 : <i>“Ih serem amat. Kok bisa gitu ?”</i> Pemain 1 : <i>“Iya Buk dulu itu sedikit tapi lama-lama jadi banyak.”</i> Pemain 2 : <i>“Bapak bisa aja Ibu jadi laper.”</i></p>	Pemain 1 dan pemain 2 saling berdialog yang awalnya membahas tentang rasa cinta pemain 1 terhadap pemain 2. Kemudian ditutup dengan penjelasan pemain 1 yang menimbulkan gelak tawa yang menggoda pemain 2.	(GW/ID ₃)
20.	Ngaji yang Benar (video unggahan 12 Mei 2019)	<p>(Data 20) Pemain 1 : <i>“Bismillahirrohmanirohim, ak, bak, tak, jak.”</i> Pemain 2 : <i>“Mo kamu gimana sih udah setahun baca iqro’ aja masih salah-salah terus.”</i> Pemain 1 : <i>“Abisnya susah banget Ustad.”</i> Pemain 2 : <i>“Tuh contoh si Qinoy udah mau hatam iqro’ enam dia.”</i> Pemain 1 : <i>“Hemm, terus harus bilang waw gitu.”</i> Pemain 2 : <i>“Enggak usah jauh-jauh dulu, alif, ba, ta, tsa”</i></p>	Pemain 1 dan pemain 2 saling berdialog yang awalnya membahas tentang sulitnya mengaji. Kemudian ditutup dengan penjelasan pemain 2 yang menimbulkan gelak tawa yang sedang mengingatkan pemain 1.	(Pem/PK/LA ₁)

		<i>aja dulu kalau udah lancar nanti juga sampek ke wawu.”</i>		
21.	Kamu Jangan Lupa Ya (video unggahan 30 Januari 2019)	(Data 21) Pemain 1 : <i>“Nanti kalau Aku pergi Kamu jangan lupa sarapan ya, makan siang jangan lupa, terus sholat jangan ditinggal.</i> Pemain 2 : <i>“Iya makasih ya.”</i> Pemain 1 : <i>“Iya sama-sama Sayang.”</i> Pemain 2 : <i>“Kamu juga jangan lupa ya.”</i> Pemain 1 : <i>“Jangan lupa apa nih Yang ?”</i> Pemain 2 : <i>“Jangan lupa kalau Kita hanya temen.”</i>	Pemain 1 dan pemain 2 saling berdialog yang awalnya membahas tentang mengingatkan untuk makan tepat waktu. Kemudian ditutup dengan penjelasan pemain 2 yang menimbulkan gelak tawa yang mengingatkan bahwa meraka hanya teman.	(Pem/ID ₁)
22.	Rokok di Surga (video unggahan 22 Januari 2019)	(Data 22) (...) Pemain 2 : <i>“Saya ini suka rokok. Tapi apa di surga boleh ngerokok Pak RT ?</i> Pemain 1 : <i>“Di surga ya? Kalau menurut Saya sih boleh-boleh aja.”</i> Pemain 2 : <i>“Oh gitu Pak RT ?</i> Pemain 1 : <i>“Ya ini setahu Saya aja loh ya. Itu soalnya kalau sudah di surga itu, Kita boleh melakukan apa aja.”</i> Pemain 2 : <i>“Wah boleh juga tuh Pak RT.”</i> Pemain 1 : <i>“Ya.. tapi ya ada tapinya loh.”</i> Pemain 2 : <i>“Kok ada tapinya Pak RT ?”</i> Pemain 1 : <i>“Ya, menurut Saya itu di surga itu enggak ada api. Jadi kalau Sampean mau ngerokok ya lari ke neraka dulu.”</i>	Pemain 1 dan pemain 2 saling berdialog yang awalnya membahas tentang merokok di surga. Kemudian ditutup dengan penjelasan pemain 1 yang menimbulkan gelak tawa yaitu di surga tidak ada api jadi harus ke neraka terlebih dahulu.	(PEm/TL/LO ₁)

23.	Mancing (video unggahan 22 April 2019)	<p>(Data 23) (...) Pemain 1 : <i>“Kata Kakek Gue, dari zaman voc kalau orang mancing enggak bakal maju-maju Mo.”</i> Pemain 2 : <i>“Masak sih, kan Gue tiap hari kerja dari pagi sampek malem, masak iya enggak maju-maju ?”</i> Pemain 1 : <i>“Coba sekarang Lo mancing maju-maju yang ada kejebur Lo.”</i> Pemain 2 : <i>“Hemm Gue kirain apa dasar eceng gondok.”</i></p>	<p>Pemain 1 dan pemain 2 saling berdialog yang awalnya membahas tentang tempat yang akan dituju pemain 2. Kemudian ditutup dengan penjelasan pemain 1 yang menimbulkan gelak tawa yang ternyata tukang mancing .</p>	(Pem/ID ₂)
24.	Bahaya Makan Mie (video unggahan 20 Februari 2019)	<p>(Data 24) (...) Pemain 1 : <i>“Tapi ya menurut penelitian makan mie itu bahaya, apalagi buat lo.”</i> Pemain 2 : <i>“AH guwa tau, ada pengawetnya kan ?”</i> Pemain 1 : <i>“Bukan Cuma itu.”</i> Pemain 2 : <i>“Ada racunnya kan ?”</i> Pemain 1 : <i>“Bukan Cuma itu.”</i> Pemain 2 : <i>“Apa lagi ?”</i> Pemain 1 : <i>“Apalagi kalau Lo makannya tiap hari 3 kali. Itu bahaya banget buat Lo.”</i> Pemain 2 : <i>“Emangnya kenapa ?”</i> Pemain 1 : <i>“Ya kan gaji Lo cuma 3 juta. Diambilnya tiap 3 bulan sekali.”</i> Pemain 2 : <i>“Huh dasar serbet warteg.”</i></p>	<p>Para pemain terdiri dari Jupiter dan Bemo saling berdialog membahas makanan yang dimasak oleh Bemo. Kemudian ditutup dengan pernyataan Jupiter yang menimbulkan gelak tawa.</p>	(Pem/ID ₃)
25.	Tempat Berbuka Favorit (video unggahan 17 Mei 2019)	<p>(Data 25) Pemain 1 : <i>“Yang Kamu kalau buka puasa biasanya di mana ?”</i> Pemain 2 : <i>“Aku sih ada tempat spesial, coba deh Kamu tebak ?”</i> Pemain 1 : <i>“Karena Kamu suka makan mie pasti di</i></p>	<p>Pemain 1 dan pemain 2 saling berdialog yang awalnya membahas tentang tempat makan favorit. Kemudian ditutup dengan penjelasan pemain 1 yang menimbulkan</p>	(Pem/LA ₁)

		<p><i>Restoran Abnormal ya ?”</i></p> <p>Pemain 2 : “<i>Salah.</i>”</p> <p>Pemain 1 : “<i>Kalau geprek benu ?”</i></p> <p>Pemain 2 : “<i>Salah juga.</i>”</p> <p>Pemain 1 : “<i>Emm haa restoran seafood ya?”</i></p> <p>Pemain 2 : “<i>Salah semua tebakan Kamu mah.</i>”</p> <p>Pemain 1 : “<i>Terus di mana dong ?”</i></p> <p>Pemain 2 : “<i>Di masjid ar-rohman soalnya menunya lengkap ada nasi kotak, es doger, kolak, ada martabak dan masih banyak lainnya.</i>”</p> <p>Pemain 1 : “<i>Hemm pantesan spesial orang makan gratisan.</i>”</p> <p>Pemain 2 : “<i>Ya abisnya kalau makan sama Kamu Aku terus yang bayar.</i>”</p>	<p>gelak tawa yang ternyata tempat tersebut ialah masjid ar-rohman.</p>	
26.	<p>Maling Sandal (video unggahan 28 Januari 2019)</p>	<p>(Data 26)</p> <p>Pemain 1 : “<i>Hari ini dapet apa aja Lo Bos ?”</i></p> <p>Pemain 2 : “<i>Gue dapet barang-barang bagus.</i>”</p> <p>Pemain 1 : “<i>Apa tuh ?”</i></p> <p>Pemain 2 : “<i>Gue dapet perhiasan, TV 32 inci, kulkas, sama lemari pakaian.</i>”</p> <p>Pemain 1 : “<i>Mantap-mantap hebat-hebat.</i>”</p> <p>Pemain 2 : “<i>Kalau Lo dapet apa ?”</i></p> <p>Pemain 1 : “<i>Gue dapet ini bos nih sandal.</i>”</p> <p>Pemain 2 : “<i>Haduh, kok Lo sandal sih kalo Lo nyuri itu, Lo harus dapetin barang-barang berharga.</i>”</p> <p>Pemain 1 : “<i>Ini sandal yang punya Boss biar Dia enggak kejar Kita.</i>”</p> <p>Pemain 2 : “<i>Ah, bisa ae tatakan gelas.</i>”</p>	<p>Pemain 1 dan pemain 2 saling berdialog yang awalnya membahas tentang hasil curian saat itu. Kemudian ditutup dengan penjelasan pemain 1 yang menimbulkan gelak tawa yang hanya mengampil sandal agar tidak dikejar dengan pemilik rumah.</p>	<p>(Pem/ID₄)</p>

27.	Menu Favorit (video unggahan 22 Juli 2019)	<p>(Data 27)</p> <p>Pemain 1 : “<i>Permisi Mas ada yang bisa Saya bantu ?</i>”</p> <p>Pemain 2 : “<i>Di sini itu menu favoritnya itu apa Mas ?</i>”</p> <p>Pemain 1 : “<i>Banyak Mas di sini ada banana soup with cassava and Javanese sugar.</i>”</p> <p>Pemain 2 : “<i>Wah apa itu Mas ?</i>”</p> <p>Pemain 1 : “<i>Oh itu kolak pisang Mas. </i>”</p> <p>Pemain 2 : “<i>Kolak pisang toh, terus apa lagi ?</i>”</p> <p>Pemain 1 : “<i>Sticky rice filled abon with chicken and banana leaf.</i>”</p> <p>Pemain 2 : “<i>Kayaknya enak tuh, apa itu Mas ?</i>”</p> <p>Pemain 1 : “<i>Lemper Mas. </i>”</p> <p>(...)</p>	<p>Pemain 1 dan pemain 2 saling berdialog yang awalnya membahas tentang menu favorit di restoran tersebut dengan menggunakan istilah asing, sehingga membuat pemain 1 sebagai pengunjung restoran kebingungan. Penggunaan istilah asing tersebut menjadi hal unik tersendiri dan terkesan lucu.</p>	(LH/LO ₁)
28.	Pergi ke Masjid (video unggahan 7 Mei 2019)	<p>(Data 28)</p> <p>(...)</p> <p>Pemain 2 : “<i>Gue mau sholat berjamaah lah ke masjid biar banyak pahalanya.</i>”</p> <p>Pemain 1 : “<i>Alah Lo paling mau nyolong sandal. Iya kan?</i>”</p> <p>Pemain 2 : “<i>Edah kalau ngomong enggak pakek diayak dulu itu kata-kata, inget ini bulan puasa loh Sar.</i>”</p> <p>Pemain 1 : “<i>Sorry Noy lah terus, itu tuh sandal kenapa Lo tenteng-tenteng ? Kayak gembel Lo.</i>”</p> <p>Pemain 2 : “<i>Iya ini Gue mau nuker sandal, soalnya yang Gue ambil kemarin kekecilan.</i>”</p> <p>Pemain 1 : “<i>Aduh dasar keset masjid.</i>”</p>	<p>Pemain 1 dan pemain 2 saling berdialog yang awalnya membahas tentang alasan pemain 2 pergi ke masjid. Kemudian ditutup dengan penjelasan pemain 2 yang menimbulkan gelak tawa yang ternyata alasan pemain 2 pergi ke masjid mau menukarkan sandal hasil mencuri kemarin yang kekecilan.</p>	(AB/KB/ID ₃)
29.	Pacar Jam Karet (video unggahan 25 Februari 2019)	<p>(Data 29)</p> <p>(...)</p> <p>Pemain 2 : “<i>Pokoknya Aku minta putus. Ternyata semua cowok sama aja.</i>”</p> <p>Pemain 1 : “<i>Kok Kamu gitu sih, emangnya kurangnya Aku</i></p>	<p>Pemain 1 dan pemain 2 saling berdialog yang awalnya membahas tentang hubungan mereka. Kemudian ditutup dengan penjelasan pemain 1</p>	(T/LO ₂)

		<p><i>itu apa ?”</i></p> <p>Pemain 2 : <i>“Kamu itu kurang perhatian sama Aku, jarang ngajak handout, dinner, boro-boro kado, beliin jajan cuma cilok sama aqua gelas.”</i></p> <p>Pemain 1 : <i>“Yaa, iya sih. Tapi..”</i></p> <p>Pemain 2 : <i>“Tapi apa?”</i></p> <p>Pemain 1 : <i>“Padahal Aku rencananya mau beliin Kamu mobil sih yang tapi ya udah lah.”</i></p> <p>Pemain 2 : <i>“Masak sih yang? Yang bener, eh Sayang padahal Aku tuh cuma bercanda loh tadi minta putusnya.”</i></p> <p>Pemain 1 : <i>“Aku juga bercanda kok beli mobilnya.”</i></p> <p>Pemain 2 : <i>“Ihh.”</i></p>	<p>yang menimbulkan gelak tawa yang ternyata hanya bohongan ingin membelikan mobil untuk pemain 2.</p>	
30.	<p>Cara Berhenti Rokok (video unggahan 22 Januari 2019)</p>	<p>(Data 30) (...)</p> <p>Pemain 1 : <i>“Gini Pak Ustad, Saya ini kan seneng ngerokok. Gimana ya caranya supaya Saya bisa berhenti merokok? Kayaknya nih mulut asem terus.”</i></p> <p>Pemain 2 : <i>“Gampang caranya, kamu bakar depan belakangnya tuh rokok. Saya jamin pasti Kamu berhenti.”</i></p> <p>Pemain 1 : <i>“Wah, Saya jadi gak bisa ngerokok kalau gitu ?”</i></p> <p>Pemain 2 : <i>“Loh iya bagus itu.”</i></p> <p>Pemain 1 : <i>“Kalau gitu rokok Saya buat Pak Ustad aja deh.”</i></p> <p>Pemain 2 : <i>Alhamdulillah dapet rokok, makasih ya.”</i></p>	<p>pemain 1 dan pemain 2 saling berdialog yang awalnya membahas tentang cara berhenti merokok. Kemudian ditutup dengan penjelasan pemain 2 yang menimbulkan gelak tawa yang menyuruh orang berhenti rokok tapi dia nya sendiri perokok.</p>	<p>(HU/TL/LO₁)</p>

31.	Cari Masjid yang Jauh (video unggahan 7 Mei 2019)	(Data 31) (...) Pemain 1 : <i>"Ibu mau buka puasa di masjid ar-rohman Pak."</i> Pemain 2 : <i>"Loh-loh masjid ar-rohman itu kan jauh Buk jaraknya. Tumben Ibu ke sana biasanya juga di Masjid nurul barkah."</i> Pemain 1 : <i>"Iya gak apa-apa Pak, pokoknya Ibu mau buka pusanya di Masjid ar-rohman aja."</i> Pemain 2 : <i>"Oh bapak paham, Ibu ngambil jarak yang jauh supaya pahalanya lenih banyak toh ?"</i> Pemain 1 : <i>"Bukan Pak, di sana itu takjilnya enak-enak, ada kolak pisang, cendol, martabak, gorengan banyak deh pokoknya."</i>	Pemain 1 dan pemain 2 saling berdialog yang awalnya membahas tentang pergi berbuka puasa di Masjid yang jauh. Kemudian ditutup dengan penjelasan pemain 1 yang menimbulkan gelak tawa yang ternyata alasannya karena menu berbukanya enak-enak.	(AB/ID ₁)
32.	Ulang Tahun (video unggahan 18 Maret 2019)	(Data 32) (...) Pemain 1 : <i>"Besok itu ultah Aku yang Kamu itu enggak peka sih."</i> Pemain 2 : <i>"Oh iya ya."</i> Pemain 1 : <i>"Emm Kamu mau ngasih kado apa ?"</i> Pemain 2 : <i>"Emm nah yang coba Kamu liat crv putih yang di sebelah sana tuh. Liat kan ?"</i> Pemain 1 : <i>"Iya, Aku liat kok Yang, Kamu mau beliin Aku mobil ?"</i> Pemain 2 : <i>"Bukan yang Aku itu mau beliin iket rambut yang warnanya kayak mobil di depan itu."</i>	Pemain 1 dan pemain 2 saling berdialog yang awalnya membahas tentang kado ulang tahun. Kemudian ditutup dengan penjelasan pemain 2 yang menimbulkan gelak tawa yang ternyata tidak ingin membelikan mobil tapi ikat rambut yang warnanya sama seperti mabil tersebut.	(HU/LO ₁)
33.	Pakek HP Bapak Saja (video unggahan 26 Maret 2019)	(Data 33) (...) Pemain 1 : <i>"Pak, punya koran enggak? Coba Ibu pinjam sebentar."</i> Pemain 2 : <i>"Loh koran emang enggak ada Buk, lagian Bapak udah lama enggak langganan koran."</i>	Pemain 1 dan pemain 2 saling berdialog yang awalnya membahas pemain 1 yang mencari Koran dan dipinjami telepon genggam oleh pemain 2. Kemudian ditutup dengan	(HU/LO ₂)

		<p><i>Hari ini masih masih langganan koran aja kan udah ada HP toh? Oh gitu, ya udah nih Ibu pakek HP Bapak saja ini.</i></p> <p>Pemain 1 : <i>“Beneran nih Pak ?”</i> Pemain 2 : <i>“Bener yo wes sana. Kamu pakek.”</i> Pemain 1 : <i>“Oh iya deh.”</i> (beberapa saat kemudian) Pemain 1 : <i>“Pak maafin Ibu ya.”</i> Pemain 2 : <i>“Kenapa Bu?”</i> Pemain 1 : <i>“Hp Bapak rusak.”</i> Pemain 2 : <i>“Rusak? Kok bisa. Buat baca berita aja sampek ancur lebur seperti ini Bu ?”</i> Pemain 1 : <i>“Bapak gimana sih pak orang HP bapak buat lempar tikus di dapur.”</i> Pemain 2 : <i>“Jadi HP Bapak buat Ibu lempar tikus. Waduh,,duh.”</i></p>	<p>penjelasan pemain 1 yang menimbulkan gelak tawa yang ternyata telepon genggam tersebut bukan untuk baca berita tapi untuk melempar tikus.</p>	
<p>34.</p>	<p>Internit (video unggahan 31 Maret 2019)</p>	<p>(Data 34) Pemain 1 : <i>“Pak Ibu habis dari internit Pak.”</i> Pemain 2 : <i>“Sek-sek duduk Buk, Ibu itu ngapain pakek ke internit segala kan ada Bapak.”</i> Pemain 1 : <i>“Bapak kan gak bisa masak.”</i> Pemain 2 : <i>“Loh ini hubungannya apa toh, internit sama masak ? waduh Bapak jadi bingung ini buk.”</i> Pemain 1 : <i>“Tadi kata Bu Susi tetangga Kita kalau mau piter masak lihat resepnya harus di internit Pak tapi tadi Ibu cari-cari enggak ada yang ada cuma tikus.”</i> Pemain 2 : <i>“Owalah Buk-Buk maksudnya Bu Susi itu bukan internit tapi internet.”</i> Pemain 1 : <i>“Ohh gitu emang beda ya Pak ?”</i></p>	<p>Para pemain terdiri dari pemain 2 sebagai Bapak dan pemain 1 sebagai Ibu saling berdialog membahas tentang kebingungan pemain 1 mencari resep makanan. Kemudian ditutup dengan penjelasan pemain2 yang menimbulkan gelak tawa.</p>	<p>(DS/LO₁)</p>

35.	Catur Kuda (video unggahan 27 Maret 2019)	<p>(Data 35) (...) Pemain 1 : <i>“Kenapa kuda jalannya leter l alias bengkok ?”</i> Pemain 2 : <i>“Ya emang jari zaman dulu pas zaman perang kalau prajurit yang naik kuda itu jalannya belok-belok biar ngindarin panah sama pedang.”</i> Pemain 1 : <i>“Ah Lo njelasin pakek panjang lebar, kronologi, salah lagi.”</i> Pemain 3 : <i>“Iya emang gitu Sar dari sononya, kuda jalannya ya bengkok.”</i> Pemain 1 : <i>“Ehh salah semua Lo berdua jawabannya.”</i> Pemain 2 : <i>“Terus jawabannya apa dong?”</i> Pemain 3 : <i>“Terus jawabannya apa dong?”</i> Pemain 1 : <i>“Karena kalau Dia jalannya udah lurus, berarti Dia udah dapat hidayah.”</i> Pemain 2 : <i>“Ampun deh.”</i> Pemain 3 : <i>“Ampun deh.”</i></p>	<p>Pemain 1 , pemain 2 ,dan pemain 3 saling berdialog yang awalnya membahas tentang alasan tidak liburan di hari libur serta membahas pergerakan kuda catur. Kemudian ditutup dengan penjelasan pemain 1 yang menimbulkan gelak tawa yang menjelaskan alasan kuda catur bergerak membentuk huruf l.</p>	(HU/LA ₁)
36.	Kerjaan Baru (video unggahan 12 Maret 2019)	<p>(Data 36) Pemain 1 : <i>“Hey Mo! Lo siang-siang gini ada di sini, Lo enggak berangkat kerja ?”</i> Pemain 2 : <i>“Tahu dah nih Pi, Gue habis kontrak.”</i> Pemain 1 : <i>“Habis kontrak? Emang kontrakan Lo makan ?”</i> Pemain 2 : <i>“Maksud Gua, Gue udah enggak kerja lagi. Kontrak Gue udah habis.”</i> (...)</p>	<p>pemain 1 dan pemain 2 saling berdialog yang awalnya membahas tentang lowongan pekerjaan. Kemudian di saat percakapan berlangsung terjadi salah dugaan oleh pemain 1 dengan apa yang dimaksud pemain 2</p>	(DS/LA ₁)
37.	Bahaya Makan Mie (video unggahan 20	<p>(Data 37) Pemain 1 : <i>“Tapi ya menurut penelitian makan mie itu bahaya, apalagi buat Lo.”</i></p>	<p>Para pemain terdiri dari Pemain 1 dan Pemain 2 saling berdialog membahas makanan</p>	(OT/LA ₁)

	Februari 2019)	<p>Pemain 2 : “<i>AH guwa tau, ada pengawetnya kan ?</i>”</p> <p>Pemain 1 : “<i>Bukan cuma itu.</i>”</p> <p>Pemain 2 : “<i>Ada racunnya kan ?</i>”</p> <p>Pemain 1 : “<i>Bukan cuma itu.</i>”</p> <p>Pemain 2 : “<i>Apa lagi ?</i>”</p> <p>Pemain 1 : “<i>Apalagi kalau Lo makannya tiap hari 3 kali. Itu bahaya banget buat Lo.</i>”</p> <p>Pemain 2 : “<i>Emangnya kenapa ?</i>”</p> <p>Pemain 1 : “<i>Ya kan gaji Lo cuma 3 juta. Diambilnya tiap 3 bulan sekali.</i>”</p> <p>Pemain 2 : “<i>Huh dasar serbet warteg.</i>”</p>	yang dimasak oleh Pemain 2. Kemudian ditutup dengan pernyataan Pemain 1 yang menimbulkan gelak tawa.	
38.	Pergi ke Masjid (video unggahan 7 Mei 2019)	<p>(Data 38)</p> <p>Pemain 2 : “<i>Gue mau sholat berjamaah lah ke masjid biar banyak pahalanya.</i>”</p> <p>Pemain 1 : “<i>Alah Lo paling mau nyolong sandal. Iya kan ?</i>”</p> <p>Pemain 2 : “<i>Edah kalau ngomong enggak pakek diayak dulu itu kata-kata, inget ini bulan puasa loh Sar.</i>”</p> <p>Pemain 1 : “<i>Sorry Noy lah terus, itu tuh sandal kenapa Lo tenteng-tenteng? Kayak gembel Lo.</i>”</p> <p>Pemain 2 : “<i>Iya ini Gue mau nuker sandal, soalnya yang Gue ambil kemarin kekecilan.</i>”</p> <p>Pemain 1 : “<i>Aduh dasar keset masjid.</i>”</p>	Pemain 1 dan pemain 2 saling berdialog yang awalnya membahas tentang alasan pemain 2 pergi ke masjid. Kemudian ditutup dengan penjelasan pemain 2 yang menimbulkan gelak tawa yang ternyata alasan pemain 2 pergi ke masjid mau menukarkan sandal hasil mencuri kemarin yang kekecilan.	(OT/LA ₂)
39.	Obat Awet Muda (video unggahan 18 Juni 2019)	<p>(Data 39)</p> <p>(...)</p> <p>Pemain 1 : “<i>Begitu doang ramuannya Gue kira ramuan bagus.</i>”</p> <p>Pemain 2 : “<i>Dibilangin nih orang, ya udah lah Gue mau ke</i></p>	Pemain 1 dan pemain 2 saling berdialog serta pemain 3 sebagai figuran. Awalnya membahas tentang obat mujarap penghilang keriput	(DS/LA ₁)

		<p><i>depan dulu.”</i> Pemain 1 : “<i>Oke lah sip.</i>” (malam harinya dicoba juga) (Esok harinya) Pemain 3: “<i>Uhh bau kencur.</i>” Pemain 1 : “<i>Wah bener juga ramuannya si Qinoy cewek aja bilang Gue bau kencur, berarti Gue masih abg nih bener-bener ramuan mujarap.</i>”</p>	<p>dan penuaan. Kemudian ditutup dengan pernyataan pemain 1 yang menimbulkan gelak tawa yang beranggapan obat tersebut bekerja dengan baik.</p>	
--	--	---	---	--

LAMPIRAN C. Instrumen Pemandu Analisis wujud WHBT

No	Data	Konteks Tutar	Kode Data	Wujud WHBT	Interpretasi Data
1.	(Data 2) (...)	Pemain 1 dan pemain 2 saling berdialog	(EP/LA ₁)	Wujud berupa ejekan	Segmen tutur yang terdapat pada data 2 tersebut,

	<p>Pemain 2 : <i>“Eh Mo Lo tahu enggak? Si Qinoy punya mobil baru.”</i></p> <p>Pemain 1 : <i>“Lah emang terus kenapa ?”</i></p> <p>Pemain 2 : <i>“Yah kan Qinoy kerjanya apaan sih? Kerjanya cuma duduk-duduk doang masak punya mobil baru.”</i></p> <p>Pemain 1 : <i>“Yah kan Dia supir angkot, ya kerjanya duduk, masak Dia berdiri ?”</i></p> <p>(...)</p>	<p>yang awalnya membahas tentang pekerjaan seseorang yang membuat pemain 2 iri. Kemudian ditutup dengan penjelasan pemain 1 yang menimbulkan gelak tawa pekerjaan sebenarnya orang yang maksud.</p>		<p>terhadap pekerjaan seseorang.</p>	<p>merupakan bagian percakapan antara pemain 1 dengan pemain 2. Segmen tutur tersebut memiliki wujud berupa ejekan terhadap pekerjaan seseorang yang didasari ejekan oleh pemain 2 terhadap seseorang yang dibahas karena mampu membeli roda empat meskipun hobinya hanya duduk-duduk saja. Kemudian, mengingatkan bahwa memang pekerjaan orang tersebut supir angkutan kota.</p>
2.	<p>(Data 22)</p> <p>(...)</p> <p>Pemain 2 : <i>“Saya ini suka rokok. Tapi apa di surga boleh ngerokok Pak RT ?</i></p> <p>Pemain 1 : <i>“Di surga ya? Kalau menurut saya sih boleh-boleh aja.”</i></p> <p>Pemain 2 : <i>“Oh gitu Pak RT ?</i></p> <p>Pemain 1 : <i>“Ya ini setahu Saya aja loh ya. Itu soalnya kalau sudah di surga itu, Kita boleh melakukan apa aja.”</i></p> <p>Pemain 2 : <i>“Wah boleh juga tuh Pak RT.”</i></p> <p>Pemain 1 : <i>“Ya.. tapi ya ada tapinya</i></p>	<p>Pemain 1 dan pemain 2 saling berdialog yang awalnya membahas tentang merokok di surga. Kemudian ditutup dengan penjelasan pemain 1 yang menimbulkan gelak tawa yaitu di surga tidak ada api jadi harus ke neraka terlebih dahulu.</p>	(PEm/TL/LO ₁)	<p>Wujud berupa penyebab emosi</p>	<p>Segmen tutur yang terdapat pada data 22 tersebut, merupakan bagian percakapan antara pemain 1 dengan pemain 2. Segmen tutur tersebut memiliki wujud berupa penyebab emosi yang didasari dengan respon emosional pemain 2 dengan menunjukkan ekspresi kecewa dengan menyandarkan kepala di kursi.</p>

	<p><i>loh.”</i></p> <p>Pemain 2 : “<i>Kok ada tapinya Pak RT ?”</i></p> <p>Pemain 1 : “<i>Ya, menurut Saya di surga itu enggak ada api. Jadi kalau Sampean mau ngerokok ya lari ke neraka dulu.”</i></p>				
3.	<p>(Data 3)</p> <p>Pemain 1 : “<i>Huu mandi, mandi, mandi.”</i></p> <p>Pemain 2 : “<i>Widih rajin bener nih pagi-pagi mandiin taneman yang nyiram udah mandi apa blum nih.”</i></p> <p>Pemain 1 : “<i>Pakek ditanya lagi udah jelas lah belum mandi.”</i></p> <p>Pemain 2 : “<i>Mo kalau Gue liat-liat sekarang muka Lo kusut Mo agak keriput lagi tuh.”</i></p> <p>Pemain 1 : “<i>Masak iya sih kripit, emang agak tua apa ?”</i></p> <p>(...)</p>	<p>Pemain 1 dan pemain 2 saling berdialog yang awalnya membahas tentang hal yang sedang dilakukan pemain 1. Kemudian berlanjut dengan membahas kekeriputan yang dialami pemain 2.</p>	(Pem/PK/LA ₁)	Wujud berupa penyebab emosi	<p>Segmen tutur yang terdapat pada data 3 tersebut, merupakan bagian percakapan antara pemain 1 dengan pemain 2. Segmen tutur tersebut memiliki wujud berupa penyebab emosi, dapat dilihat dari kalimat digunakan lebih menyindir lewat aktivitas yang sedang dilakukan, yaitu sedang menyiram tanaman.</p>
4.	<p>(Data 4)</p> <p>Pemain 1 : “<i>Woy lagi pada ngapain nih ?”</i></p> <p>Pemain 2 : “<i>Eh Sarah.”</i></p> <p>Pemain 3 : “<i>Eh Sarah.”</i></p> <p>Pemain 1 : “<i>Eh Sarah, eh Sarah, kok liburan gini Lo pada main catur sih? Kayak orang tua bukan pada ngapel Lo berdua.”</i></p>	<p>Pemain 1, pemain 2, dan pemain 3 saling berdialog yang awalnya membahas tentang alasan tidak liburan di hari libur.</p>	(Pem/LO ₁)	Wujud berupa penyebab emosi	<p>Segmen tutur yang terdapat pada data 4 tersebut, merupakan bagian percakapan antara pemain 1, pemain 2, dan pemain 3. Segmen tutur tersebut memiliki wujud berupa penyebab emosi. Penyebab emosi tersebut dapat dilihat dari pernyataan pemain 1 kepada pemain 2 dan 3 yang</p>

	<p>Pemain 2 : “<i>Kalau Gue sih enggak boleh pacaran sama Orang Tua Gue gara-gara belum cukup umur.</i>”</p> <p>Pemain 1 : “<i>Em belum cukup umur.</i>”</p> <p>Pemain 3 : “<i>Kata Dokter Pribadi Gue sih, Gue gak boleh keluar takut item kulit Gue.</i>”</p> <p>Pemain 1 : “<i>Ah bilang aja kalau Lo berdua jomblo.</i>”</p> <p>(...)</p>				<p>menyamakan mereka dengan orang tua karena tidak memiliki pacar. Respon emosional yang ditunjukkan pernyataan pembelaan dari pemain 2 dan 3 yang memuat penyebab mereka tidak memiliki pacar.</p>
5.	<p>(Data 5)</p> <p>Pemain 1 : “<i>Mas, ojek ya ?</i>”</p> <p>Pemain 2 : “<i>Bukan, Saya Pilot pesawat.</i>”</p> <p>Pemain 1 : “<i>Kok keliatannya kayak tukang ojek.</i>”</p> <p>Pemain 2 : “<i>Ya ojek lah, ayo ke mana ?</i>”</p> <p>(...)</p>	<p>Pemain 1 dan pemain 2 saling berdialog yang membahas kepastian pekerjaan sebagai tukang ojek.</p>	(Pem/ID ₁)	<p>Wujud berupa penyebab emosi</p>	<p>Segmen tutur yang terdapat pada data 5 tersebut, merupakan bagian percakapan antara pemain 1 dengan pemain 2. Segmen tutur tersebut memiliki wujud berupa penyebab emosi, terdapat pada pertanyaan pemain 1 kepada pemain 2 yang masih menanyakan apakah dia tukang ojek. Respon emosional yang ditunjukkan pemain 2 yang berdalih bahwa dirinya pilot.</p>
6.	<p>(Data 6)</p> <p>(...)</p> <p>Pemain 1 : “<i>Ngomong-ngomong motor di rumah ada berapa ?</i>”</p> <p>Pemain 2 : “<i>Yah ini doang satu-satunya</i></p>	<p>Pemain 1 dan pemain 2 saling berdialog yang awalnya membahas tentang hal yang sedang</p>	(Pem/PK/LO ₁)	<p>Wujud berupa penyebab emosi</p>	<p>Wujud WHBT berupa penyebab emosi pada data tersebut dapat dilihat pada segmen tutur pemain 1 yang menyamakan warna kulit</p>

	<p><i>ini juga belum lunas masih kredit.”</i></p> <p>Pemain 1 : <i>“Ini motor sering Lo jemur ya ?”</i></p> <p>Pemain 2 : <i>“Ya namanya kan ojek kena panas-panas lah.”</i></p> <p>Pemain 1 : <i>“Oh sering Lo jemur? Patesan item kek Lo.”</i></p> <p>Pemain 2 : <i>“Emang ini warnanya item dasar garpu somay.”</i></p>	<p>dilakukan pemain 2 yaitu bersih-bersih motor. Kemudian ditutup dengan penjelasan pemain 1 yang menimbulkan gelak tawa yang menyamakan warna kulit dengan motor yang sering dijemur.</p>			<p>dengan sepeda motor milik pemain 2. Respon emosional yang ditunjukkan pemain 2 penjelasan memang warnanya hitam dan ejekan langsung kepada pemain 1 dengan olok-olokan garpu somay.</p>
7.	<p>(Data 7)</p> <p>Pemain 1 : <i>“Bang ojek ya ?”</i></p> <p>Pemain 2 : <i>“Iya.”</i></p> <p>Pemain 1 : <i>“Gapura depan mau enggak ?”</i></p> <p>Pemain 2 : <i>“Boleh-boleh.”</i></p> <p>Pemain 1 : <i>“Kalau lampu merah mau ?”</i></p> <p>Pemain 2 : <i>“Ya udah mau lah, ayo-ayo.”</i></p> <p>Pemain 1 : <i>“Kalau mau ambil aja, bukan punya Gue.”</i></p> <p>Pemain 2 : <i>“Bisa ae kawat gigi.”</i></p>	<p>Pemain 1 dan pemain 2 saling berdialog yang awalnya membahas tentang pekerjaan pemain 2. Kemudian ditutup dengan penjelasan pemain 1 yang menimbulkan gelak tawa yang ternyata tidak ingin naik ojek.</p>	(Pem/LO ₂)	<p>Wujud berupa penyebab emosi</p>	<p>Segmen tutur pada data 7 tersebut memiliki wujud berupa penyebab emosi diamati dari pernyataan pemain 1 yang mempermainkan pemain 2 yang sedang mencari pelanggan. Respon emosional yang ditunjukkan pemain 2 yaitu ejekan langsung kepada pemain 1 dengan olok-olokan kawat gigi.</p>
8.	<p>(Data 8)</p> <p>(...)</p> <p>Pemain 1 : <i>“Kalau iktikaf di masjid gimana ?”</i></p> <p>Pemain 2 : <i>“Boleh,boleh,boleh.”</i></p> <p>Pemain 1 : <i>“Kalau pinjem duit sama Bang Yupi boleh enggak ?”</i></p> <p>Pemain 2 : <i>“Bo..”</i></p>	<p>Pemain 1 dan pemain 2 saling berdialog yang awalnya membahas tentang kebiasaan baik di bulan puasa. Kemudian ditutup dengan penjelasan</p>	(Pem/ID ₂)	<p>Wujud berupa penyebab emosi</p>	<p>Segmen tutur pada data 8 tersebut, memuat wujud berupa penyebab emosi, dapat diamati dari pernyataan pemain 1 yang meminjam uang kepada pemain 2. Respon emosional pemain 2 adalah kekecewaan bahwa</p>

	<p>Pemain 1 : <i>"Minjem 100 ribu aja Bang Yupi pliss buat beli takjil."</i></p> <p>Pemain 2 : <i>"Boleh deh. Ini Sar."</i></p> <p>Pemain 1 : <i>"Makasih ya bang yupi, ya udah sarah mau beli takjilnya dulu ya."</i></p> <p>Pemain 1 : <i>"Assalamualaikum"</i></p> <p>Pemain 2 : <i>"Walaikumsalam"</i></p> <p>Pemain 1 : <i>"Alhamdulillah ternyata bang yupi bisa dikerjain juga"</i></p> <p>Pemain 1 : <i>"Bener-bener kenak deh gua dikerjain sama si sarah"</i></p>	<p>pemain 1 yang menimbulkan gelak tawa yang ternyata hanya ingin pinjam uang.</p>			<p>dirinya telah ditipu pemain 1.</p>
9.	<p>(Data 9)</p> <p>(...)</p> <p>Pemain 2 : <i>"Pak kuota Ibu mau habis nih."</i></p> <p>Pemain 1 : <i>"Habis? Baru kemarin Bapak isi, udah habis aja. Duduk-duduk, kok bisa sih Buk ?"</i></p> <p>Pemain 2 : <i>"Iya Pak kan kemarin Ibu download film Korea, semua episodenya terus karena Ibu udah tonton semua, Ibu pengen hapus, kalau Ibuk hapus kira-kira kuota Ibuk balik lagi enggak ya Pak ?"</i></p> <p>Pemain 1 : <i>"Waduh."</i></p>	<p>Pemain 1 dan pemain 2 saling berdialog yang awalnya membahas kuota internet pemain 2 yang habis. Kemudian ditutup dengan penjelasan pemain 2 yang menimbulkan gelak tawa yang ingin kuota nya kembali setelah menghapus semua video yang telah diunduh.</p>	(Pem/ID ₃)	<p>Wujud berupa penyebab emosi</p>	<p>Wujud WHBT berupa penyebab emosi terdapat pada segmen tutur dalam data tersebut. Segmen tutur yang memuat wujud penyebab emosi terdapat pada pernyataan pemain 2 yang membuat kesal pemain 1. Kekesalan pemain 1 tersebut dengan menepuk dahi dengan mengucapkan kata waduh.</p>

<p>10.</p>	<p>(Data 10) Pemain 1 : <i>“Eh Noy Lo enggak cara bedain orang yang puasa sama yang enggak puasa ?”</i> Pemain 2 : <i>“Gampang itu mah Sar, cara bedain nya lihat dari cara orang itu jalan, kalau Dia jalannya lemes berarti Dia puasa.”</i> Pemain 1 : <i>“Salah Lo Noy.”</i> Pemain 2 : <i>“Loh ah, Gue tahu nih. Pasti dari perutnya kan, kalau gendut berarti Dia enggak puasa.”</i> Pemain 1 : <i>“Salah juga.”</i> Pemain 2 : <i>“Kalau orang ngeludah terus berarti Dia puasa ?”</i> Pemain 1 : <i>“Aduh salah Noy, salah.”</i> Pemain 2 : <i>“Terus dari apanya dong?”</i> Pemain 1 : <i>“Dari betisnya lah.”</i> Pemain 2 : <i>“Lah kok dari betisnya sih.”</i> Pemain 1 : <i>“Ya iya lah, nih coba Lo liat di warteg-warteg, cuma betisnya doang yang keliatan berarti Dia itu lagi makan siang tuh Noy.”</i> Pemain 2 : (mengeleng-gelengkan kepalanya)</p>	<p>Pemain 1 dan pemain 2 saling berdialog yang awalnya membahas tentang perbedaan orang yang puasa dan tidak puasa. Kemudian ditutup dengan penjelasan pemain 1 yang menimbulkan gelak tawa yang puasa dan tidak puasa bisa terlihat dari betis sebab sedang makan di warteg.</p>	<p>(Pem/LO₃)</p>	<p>Wujud berupa penyebab emosi</p>	<p>Segmen tutur pada percakapan dalam data 10 tersebut memuat wujud berupa penyebab emosi. wujud berupa penyebab emosi tersebut dapat diamati pada penjelasan pemain 1 tentang orang yang sedang berpuasa atau tidak, sehingga menimbulkan emosi pemain 2. Respon emosional pemain 2 dengan mengeleng-gelengkan kepalanya.</p>
<p>11.</p>	<p>(Data 20) Pemain 1 : <i>“Bismillahirrohmanirohim,</i></p>	<p>Pemain 1 dan pemain 2 saling berdialog</p>	<p>(Pem/PK/LA₁)</p>	<p>Wujud berupa</p>	<p>Segmen tutur pada data 20 tersebut, memuat wujud</p>

	<p><i>ak, bak, tak, jak.”</i></p> <p>Pemain 2 : “<i>Mo kamu gimana sih udah setahun baca iqro’ aja masih salah-salah terus.”</i></p> <p>Pemain 1 : “<i>Abisnya susah banget Ustad.</i></p> <p>Pemain 2 : “<i>Tuh contoh si Qinoy udah mau hatam iqro’ enam Dia.”</i></p> <p>Pemain 1 : “<i>Hemm, terus harus bilang waw gitu.</i></p> <p>Pemain 2 : “<i>Enggak usah jauh-jauh dulu, alif, ba, ta, tsa aja dulu kalau udah lancar nanti juga sampek ke wawu.”</i></p> <p>Pemain 1 : (melirik ke si Qinoy)</p>	<p>yang awalnya membahas tentang sulitnya mengaji. Kemudian ditutup dengan penjelasan pemain 2 yang menimbulkan gelak tawa yang sedang mengingatkan pemain 1.</p>		<p>penyebab emosi</p>	<p>berupa penyebab emosi, dapat diamati dari pernyataan pemain 2 yang sedang menasehati pemain 1 dengan membandingkannya dengan murid yang lain. Respon emosional dari pemain 1 yaitu dengan melirik ke arah temannya yang dimaksud.</p>
12.	<p>(Data 21)</p> <p>Pemain 1 : “<i>Nanti kalau Aku pergi Kamu jangan lupa sarapan ya, makan siang jangan lupa, terus sholat jangan ditinggal.</i></p> <p>Pemain 2 : “<i>Iya makasih ya.”</i></p> <p>Pemain 1 : “<i>Iya sama-sama Sayang.”</i></p> <p>Pemain 2 : “<i>Kamu juga jangan lupa ya.”</i></p> <p>Pemain 1 : “<i>Jangan lupa apa nih Yang ?”</i></p> <p>Pemain 2 : “<i>Jangan lupa kalau Kita hanya temen.”</i></p>	<p>Pemain 1 dan pemain 2 saling berdialog yang awalnya membahas tentang mengingatkan untuk makan tepat waktu. Kemudian ditutup dengan penjelasan pemain 2 yang menimbulkan gelak tawa yang mengingatkan bahwa meraka hanya teman.</p>	(Pem/ID ₄)	<p>Wujud berupa penyebab emosi</p>	<p>Segmen tutur yang terdapat pada data 21 tersebut, merupakan bagian percakapan antara pemain 1 dengan pemain 2. Segmen tutur tersebut memiliki wujud berupa penyebab emosi, dapat dilihat dari kalimat digunakan tergolong menyakitkan lewat pernyataan pemain 2. Respon emosional yang ditunjukkan pemain 2 yaitu dengan hanya terdiam dan merundukkan kepalanya.</p>

	Pemain 1 : (terdiam dan merundukkan kepala)				
13.	(Data 23) (...) Pemain 1 : <i>“Kata Kakek Gue, dari zaman voc kalau orang mancing enggak bakal maju-maju Mo.”</i> Pemain 2 : <i>“Masak sih, kan Gue tiap hari kerja dari pagi sampek malem, masak iya enggak maju-maju ?”</i> Pemain 1 : <i>“Coba sekarang Lo mancing maju-maju yang ada kejebur Lo.”</i> Pemain 2 : <i>“Hemm Gue kirain apa dasar eceng gondok.”</i>	Pemain 1 dan pemain 2 saling berdialog yang awalnya membahas tentang tempat yang akan dituju pemain 2. Kemudian ditutup dengan penjelasan pemain 1 yang menimbulkan gelak tawa yang ternyata tukang mancing .	(Pem/ID ₅)	Wujud berupa penyebab emosi	Segmen tutur yang terdapat pada data 23 tersebut, merupakan bagian percakapan antara pemain 1 dengan pemain 2. Segmen tutur tersebut memiliki wujud berupa penyebab emosi, dapat dilihat dari kalimat digunakan lebih menyindir orang yang suka memancing. Respon emosional yang ditunjukkan pemain 2 yaitu ejekan langsung kepada pemain 1 dengan olok-olokan eceng gondok.
14.	(Data 24) (...) Pemain 1 : <i>“Tapi ya menurut penelitian makan mie itu bahaya, apalagi buat Lo.”</i> Pemain 2 : <i>“AH guwa tau, ada pengawetnya kan ?”</i> Pemain 1 : <i>“Bukan cuma itu.”</i> Pemain 2 : <i>“Ada racunnya kan ?”</i> Pemain 1 : <i>“Bukan cuma itu.”</i> Pemain 2 : <i>“Apa lagi ?”</i> Pemain 1 : <i>“Apalagi kalau Lo makannya tiap hari 3 kali. Itu bahaya banget buat Lo.”</i>	Para pemain terdiri dari Jupiter dan Bemo saling berdialog membahas makanan yang dimasak oleh Bemo. Kemudian ditutup dengan pernyataan Jupiter yang menimbulkan gelak tawa.	(Pem/ID ₆)	Wujud berupa penyebab emosi	Segmen tutur yang terdapat pada data 24 tersebut, merupakan bagian percakapan antara pemain 1 dengan pemain 2. Segmen tutur tersebut memiliki wujud berupa penyebab emosi, dapat dilihat dari kalimat digunakan langsung menyindir lewat kebiasaan makan mie instan. Respon emosional yang ditunjukkan pemain 2 yaitu ejekan langsung kepada pemain 1 dengan olok-olokan

	<p>Pemain 2 : “<i>Emangnya kenapa ?</i>” Pemain 1 : “<i>Ya kan gaji Lo cuma 3 juta. Diambilnya tiap 3 bulan sekali.</i>” Pemain 2 : “<i>Huh dasar serbet warteg.</i>”</p>				serbet warteg.
15.	<p>(Data 25) Pemain 1 : “<i>Yang Kamu kalau buka puasa biasanya di mana ?</i>” Pemain 2 : “<i>Aku sih ada tempat spesial, coba deh Kamu tebak ?</i>” Pemain 1 : “<i>Karena Kamu suka makan mie pasti di Restoran Abnormal ya ?</i>” Pemain 2 : “<i>Salah.</i>” Pemain 1 : “<i>Kalau geprek benu ?</i>” Pemain 2 : “<i>Salah juga.</i>” Pemain 1 : “<i>Emm haa restoran seafood ya?</i>” Pemain 2 : “<i>Salah semua tebakan Kamu mah.</i>” Pemain 1 : “<i>Terus di mana dong ?</i>” Pemain 2 : “<i>Di masjid ar-rohman soalnya menunya lengkap ada nasi kotak, es doger, kolak, ada martabak dan masih banyak lainnya.</i>” Pemain 1 : “<i>Hemm pantesan spesial orang makan gratisan.</i>” Pemain 2 : “<i>Ya abisnya kalau makan sama Kamu Aku terus yang bayarin.</i>”</p>	<p>Pemain 1 dan pemain 2 saling berdialog yang awalnya membahas tentang tempat makan favorit. Kemudian ditutup dengan penjelasan pemain 1 yang menimbulkan gelak tawa yang ternyata tempat tersebut ialah masjid ar-rohman.</p>	(Pem/LA ₁)	<p>Wujud berupa penyebab emosi</p>	<p>Segmen tutur yang terdapat pada data 25 tersebut, merupakan bagian percakapan antara pemain 1 dengan pemain 2. Segmen tutur tersebut memiliki wujud berupa penyebab emosi, dapat dilihat dari kalimat digunakan adalah sindiran karena tidak pernah mentraktir waktu makan bersama. Respon emosional yang ditunjukkan pemain 1 yaitu dengan menghela napas.</p>

	Pemain 1 : huh (menghela napas)				
16.	<p>(Data 26)</p> <p>Pemain 1 : <i>“Hari ini dapet apa aja Lo Bos ?”</i></p> <p>Pemain 2 : <i>“Gue dapet barang-barang bagus.”</i></p> <p>Pemain 1 : <i>“Apa tuh ?”</i></p> <p>Pemain 2 : <i>“Gue dapet perhiasan, TV 32 inci, kulkas, sama lemari pakaian.”</i></p> <p>Pemain 1 : <i>“Mantap-mantap hebat-hebat.”</i></p> <p>Pemain 2 : <i>“Kalau Lo dapet apa ?”</i></p> <p>Pemain 1 : <i>“Gue dapet ini Bos nih sandal.”</i></p> <p>Pemain 2 : <i>“Haduh, kok Lo sandal sih kalo Lo nyuri itu, Lo harus dapetin barang-barang berharga.”</i></p> <p>Pemain 1 : <i>“Ini sandal yang punya Boss biar Dia enggak kejar Kita.”</i></p> <p>Pemain 2 : <i>“Ah, bisa ae tatakan gelas.”</i></p>	<p>Pemain 1 dan pemain 2 saling berdialog yang awalnya membahas tentang hasil curian saat itu. Kemudian ditutup dengan penjelasan pemain 1 yang menimbulkan gelak tawa yang hanya mengampil sandal agar tidak dikejar dengan pemilik rumah.</p>	(Pem/ID ₇)	Wujud berupa penyebab emosi	<p>Segmen tutur yang terdapat pada data 26 tersebut, merupakan bagian percakapan antara pemain 1 dengan pemain 2. Segmen tutur tersebut memiliki wujud berupa penyebab emosi, dapat dilihat dari kalimat digunakan tergolong mengecewakan sebab hanya mendapatkan sandal saat sedang mencuri. Respon emosional yang ditunjukkan pemain 2 yaitu ejekan langsung kepada pemain 1 dengan olok-olokan tatakan gelas.</p>
17.	<p>(Data 13)</p> <p>Pemain 1 : <i>“Permisi Mas numpang tanya. Kalau pasar buaya gang oleng tahu enggak ?”</i></p> <p>Pemain 2 : <i>“Wah gak tahu dah Saya Mas. ”</i></p> <p>Pemain 1 : <i>“Kalau jalan utama tahu?”</i></p>	<p>Pemain 1 dan pemain 2 saling berdialog yang awalnya membahas tentang alamat jalan tertentu. Kemudian ditutup dengan penjelasan</p>	(MS/ID ₁)	Wujud berupa memanfaatkan kesusahan	<p>Segmen tutur yang terdapat pada data 13 tersebut, merupakan bagian percakapan antara pemain 1 dengan pemain 2. Segmen tutur tersebut memiliki wujud berupa memanfaatkan</p>

	<p><i>Mas emang mau ke mana ?”</i> Pemain 2 : “<i>Justru itu Saya udah nyasar di sini tiga hari. Selamat Saya untung ada Abang.</i>”</p>	<p>pemain 2 yang menimbulkan gelak tawa yang ternyata sama-sama kesasar di sana.</p>			<p>kesusahan. Kesusahan yang dimanfaatkan yaitu kondisi pemain 1 yang sedang tersesat dimanfaatkan oleh pemain 2 yang ternyata juga tersesat, sehingga memiliki teman yang sama-sama tersesat di sana.</p>
18.	<p>(Data 11) Pemain 1 : “<i>Dibutuhkan Pria bertampang biasa aja, kulit putih tua, buat kerja di Ragunan, nah ini cocok tuh buat Lo.</i>” Pemain 2 : “<i>Boleh kayaknya itu adem, lanjut-lanjut.</i>” Pemain 1 : “<i>Cuma belum lama ini salah satu perkerjanya ini salah satu ada yang hilang.</i>” Pemain 2 : “<i>Masak cuma ngasih makan doang itu orang hilang.</i>” Pemain 1 : “<i>Iya.</i>” Pemain 2 : “<i>Enggak apa-apa dah yang penting halal, yang penting menghasilkan.</i>” Pemain 1 : “<i>Emang sih kerjanya ngasih makan sama bersihin kandang, cuma kandangnya kandang buaya.</i>” Pemain 2 : “<i>Huh dasar capung sawah.</i>”</p>	<p>Pemain 1 dan pemain 2 saling berdialog yang awalnya membahas tentang lowongan pekerjaan. Kemudian ditutup dengan penjelasan pemain 1 yang menimbulkan gelak tawa yang ternyata pekerjaan tersebut memberi makan dan membersihkan buaya.</p>	(MS/LO ₁)	<p>Wujud berupa memanfaatkan kesusahan</p>	<p>Segmen tutur yang terdapat pada data 11 tersebut, merupakan bagian percakapan antara pemain 1 dengan pemain 2. Segmen tutur tersebut memiliki wujud berupa memanfaatkan kesusahan. Kesusahan yang dimanfaatkan ialah pemain 2 yang sedang mencari pekerjaan malah dipermainkan sebagai bahan guyonan.</p>

19.	<p>(Data 12) (...) Pemain 2 : <i>“Iya nih Pi Gue masih nganggur aja. Lo kira-kira bisa cariin Gue lowongan kerja enggak ?”</i> Pemain 1 : <i>“Ah kebetulan nih, Gue tadi baca lowongan kerja di koran. Ada kerjaan buat Lo. Lumayan gajinya 50 juta, itu pun kalau Lo sukses.”</i> Pemain 2 : <i>“Yang bener Lo Pi kerja apaan tuh emangnya ?”</i> Pemain 1 : <i>“Kerjanya Lo cariin Gue kerja yang gajinya 100 juta. Nanti kalau udah dapet, Lo Gue gaji 50 juta.”</i></p>	<p>Pemain 1 dan pemain 2 saling berdialog yang awalnya membahas tentang mencari pekerjaan. Kemudian ditutup dengan penjelasan pemain 1 yang menimbulkan gelak tawa yang ternyata sama-sama sedang mencari pekerjaan.</p>	(MS/LO ₂)	Wujud berupa memanfaatkan kesusahan	<p>Segmen tutur yang terdapat pada data 12 tersebut, merupakan bagian percakapan antara pemain 1 dengan pemain 2. Segmen tutur tersebut memiliki wujud berupa memanfaatkan kesusahan. Kesusahan yang dimanfaatkan ketika pemain 1 yang menyuruh pemain 2 mencarinya pekerjaan, meskipun dia tahu pemain 2 sedang kebingungan mencari pekerjaan.</p>
20.	<p>(Data 15) (...) Pemain 2 : <i>“Kayaknya kalau sekarang Gue enggak bisa tapi kalau mau Gue cicil mau enggak ?”</i> Pemain 1 : <i>“Duh cicil ya, Gue butuh sekarang sih tapi ya udah lah gak papa lah.”</i> Pemain 2 : <i>“Gini aja Gue cicil tiap bulan Gue kasih goceng selama 60 kali.”</i></p>	<p>Pemain 1 dan pemain 2 saling berdialog yang awalnya membahas tentang harga telepon genggam. Kemudian ditutup dengan penjelasan pemain 2 yang menimbulkan gelak tawa yang ternyata mengangsur telepon genggam</p>	(TK/LO ₁)	Wujud berupa tawaran mengecewakan	<p>Segmen tutur yang terdapat pada data tersebut, merupakan bagian percakapan antara pemain 1 dengan pemain 2. Segmen tutur tersebut memiliki wujud berupa tawaran mengecewakan, dapat dilihat dari kalimat digunakan tergolong tidak menyenangkan lewat pernyataan pemain 2 yang membeli barang ke pemain 1 dengan cara</p>

	<p>Pemain 1 : <i>"Jadi nih HP Gue lunas selama 5 tahun ?"</i></p> <p>Pemain 2 : <i>"Ya begitu."</i></p> <p>Pemain 1 : <i>"Ah gila Lo Ndro."</i></p> <p>(...)</p>	tersebut.			<p>mengansur dalam waktu yang lama. Tanggapan pemain 1 diucapkan dengan ungkapan <i>"Ah gila Lo Ndro"</i>, ungkapan tersebut memiliki maksud untuk mempertegas bahwa tawaran pemain 2 untuk membeli telepon gengam seharga 300 ribu dengan cara mengangsurnya dengan lima ribu rupiah setiap bulan adalah suatu hal yang tidak masuk akal serta menimbulkan kekecewaan.</p>
21.	<p>(Data 14)</p> <p>(...)</p> <p>Pemain 1 : <i>"Pak nanti buka puasa mau Ibu masak apa ?"</i></p> <p>Pemain 2 : <i>"Bapak lagi kepengen makan kolak pisang Bu."</i></p> <p>Pemain 1 : <i>"Sabtu kemarin kan udah kolak pisang Pak yang lain aja."</i></p> <p>Pemain 2 : <i>"Oh iya ya, emm Bapak pengen sub buah tapi banyakin susunya ya Buk."</i></p> <p>Pemain 1 : <i>"Ihh Bapak kan lagi batuk gak boleh makan es ah yang lain aja."</i></p>	<p>Pemain 1 dan pemain 2 saling berdialog yang awalnya membahas tentang menu buka puasa. Kemudian ditutup dengan penjelasan pemain 1 yang menimbulkan gelak tawa yang ternyata hanya membuatkan teh manis sebagai menu buka puasa.</p>	(TK/LO ₂)	<p>Wujud berupa tawaran mengecewakan</p>	<p>Segmen tutur yang terdapat pada data tersebut, merupakan bagian percakapan antara pemain 1 dengan pemain 2. Segmen tutur tersebut memiliki wujud berupa tawaran mengecewakan, dapat dilihat dari kalimat tawaran digunakan pemain 2 yang mengecewakan pemain 1. Tanggapan pemain 1 diucapkan dengan ungkapan <i>"bilang aja kalau mau nawarin teh manis doang,</i></p>

	<p>Pemain 2 : <i>“Bapak mau roti sama teh manis aja.”</i></p> <p>Pemain 1 : <i>“Ini kan hari minggu Pak, Mang Ujang lagi libur jualan roti. Ya udah Ibuk bikin the manis aja ya. Lagian Ibuk juga capek.”</i></p> <p>Pemain 2 : <i>“Emm bilang aja kalau mau nawarin teh manis doang, pakek nawarin ini itu, ini itu.”</i></p> <p>Pemain 1 : <i>“Bapak ngomong apa Pak. Mau kan teh manisnya.”</i></p>				<p><i>pakek nawarin ini itu, ini itu”</i>, ungkapan tersebut memiliki maksud mempertegas kekecewaan kepada pemain 2 bahwa tidak perlu untuk menawari makanan yang diinginkannya, sebab pada akhirnya hanya dibuatkan the manis saja.</p>
22.	<p>(Data 1) (...)</p> <p>Pemain 1 : <i>“Hmm, kalau dari sini ke blok M berapa Mas ?”</i></p> <p>Pemain 2 : <i>“Ke blok M 30 ribu, yuk.”</i></p> <p>Pemain 1 : <i>“Kalau ke monas ?”</i></p> <p>Pemain 2 : <i>“Kalau ke monas gocap dah yuk, udah siap.”</i></p> <p>Pemain 1 : <i>“Kalau belok ke ragunan ?”</i></p> <p>Pemain 2 : <i>“Ragunan.. 100 ribu dah. Sebenarnya Mas mau ke mana sih ?”</i></p> <p>Pemain 1 : <i>“Sebenarnya Saya cuma tanya harganya sih Mas. Saya juga ojek baru di sini. Mbak-Mbak, Mas-Mas ojek-okek ke blok M 25 ribu. Kalau sama yang</i></p>	<p>Pemain 1 dan pemain 2 saling berdialog yang awalnya membahas tentang harga naik ojek. Kemudian ditutup dengan penjelasan pemain 1 yang menimbulkan gelak tawa yang ternyata tukang ojek baru.</p>	(T/KH/LA ₁)	Wujud berupa tipuan.	<p>Segmen tutur yang terdapat pada data 1 tersebut, merupakan bagian percakapan antara pemain 1 dengan pemain 2. Segmen tutur tersebut memiliki wujud berupa tipuan. Tipuan tersebut dapat dilihat dari kalimat digunakan pemain 1 yang menipu pemain 2. Kalimat tersebut merupakan salah dijadikan alasan menanyakan harga naik ojek menuju beberapa tempat. Tujuan utama pemain 2 menuturkan kalimat tersebut dapat jelas diamati yaitu</p>

	<i>belakang mah mahal 30 ribu. Ayo Dek-Dek ojek Dek.”</i>				untuk mengelabui pemain 1, sebab dia sendiri juga tukang ojek baru di kawasan tersebut.
23.	<p>(Data 16) (...) Pemain 1 : “<i>Ngomong-ngomong Lo sekarang tinggal di mana ?</i>” Pemain 2 : “<i>Ya sekarang sih Gue tinggal di Pondok Indah.</i>” Pemain 1 : “<i>Ih keren hebat banget Lo mo. Emang sekarang kerja di mana Mo ?</i>” Pemain 2 : “<i>Gue sih sekarang cuma kerja jadi Staf di Kantor Google aja.</i>” Pemain 1 : “<i>Wih kalo Lo kerja di Kantor Google berarti gaji Lo gede dong ?</i>” Pemain 2 : “<i>Iya Alhamdulillah kalau gaji sih cuma 50 juta aja sama plus tunjangan 15 juta.</i>” Pemain 1 : “<i>Oh keren juga Lo sekarang ya Bem. Udah sukses, low profile, banyak duit lagi, jadi pengen tahu sekarang hobby Lo apa sih ?</i>”</p>	<p>Pemain 1 dan pemain 2 saling berdialog yang awalnya membahas tentang kabar, pekerjaan, dan tempat tinggal. Kemudian ditutup dengan penjelasan pemain 2 yang menimbulkan gelak tawa yang ternyata semuanya hanya bohongan.</p>	(T/LO ₁)	Wujud berupa tipuan.	<p>Segmen tutur yang terdapat pada data tersebut, merupakan bagian percakapan antara pemain 1 dengan pemain 2. Segmen tutur tersebut memiliki wujud berupa tipuan, dapat dilihat dari kalimat digunakan tergolong tidak bersimpati lewat pernyataan pemain 2 yang ternyata hanya berbohong tentang pekerjaannya.</p>

	Pemain 2 : <i>“Hobby Gue ya kayak gini ngarang cerita sama bohogin orang.”</i>				
24.	(Data 29) (...) Pemain 2 : <i>“Pokoknya Aku minta putus. Ternyata semua cowok sama aja.”</i> Pemain 1 : <i>“Kok Kamu gitu sih, emangnya kurangnya Aku itu apa ?”</i> Pemain 2 : <i>“Kamu itu kurang perhatian sama Aku, jarang ngajak handout, dinner, boro-boro kado, beliin jajan cuma cilok sama aqua gelas.”</i> Pemain 1 : <i>“Yaa, iya sih. Tapi..”</i> Pemain 2 : <i>“Tapi apa?”</i> Pemain 1 : <i>“Padahal Aku rencananya mau beliin Kamu mobil sih yang tapi ya udah lah.”</i> Pemain 2 : <i>“Masak sih Yang? Yang bener, eh Sayang padahal Aku tuh cuma bercanda loh tadi minta putusnya.”</i> Pemain 1 : <i>“Aku juga bercanda kok beli mobilnya.”</i> Pemain 2 : <i>“Ihh.”</i>	Pemain 1 dan pemain 2 saling berdialog yang awalnya membahas tentang hubungan mereka. Kemudian ditutup dengan penjelasan pemain 1 yang menimbulkan gelak tawa yang ternyata hanya bohongan ingin membelikan mobil untuk pemain 2.	(T/LO ₂)	Wujud berupa tipuan.	Segmen tutur yang terdapat pada data tersebut, merupakan bagian percakapan antara pemain 1 dengan pemain 2. Segmen tutur tersebut memiliki wujud berupa tipuan, dapat dilihat dari kalimat digunakan pemain 1 yang ternyata hanya berbohong tentang rencana membelikan mobil, agar hubungan percintaannya dengan pemain 2 tidak berakhir.
25.	(Data 18) (...) Pemain 1 : <i>“Lagi apa ini Sar ?”</i>	Pemain 1 dan pemain 2 saling berdialog yang awalnya	(GW/ID ₁)	Wujud menggoda	Segmen tutur yang terdapat pada data tersebut, merupakan bagian percakapan antara

	<p>Pemain 1 : <i>“Ini Aku lagi liatin kamu. Sar Kamu mau tahu enggak kayaknya kalau Aku disuruh melupakanmu Aku bakal pergi ke kelurahan dulu deh.”</i></p> <p>Pemain 2 : <i>“Loh emangnya kenapa ?</i></p> <p>Pemain 1 : <i>“Iya Aku mau minta surat keterangan tidak mampu untuk melupakanmu.”</i></p> <p>Pemain 2 : (Tersipu malu menanggapi sampai tidak sengaja memakan bunga matahari).</p>	<p>membahas tentang hal yang sedang dilakukan. Kemudian ditutup dengan penjelasan pemain 1 yang menimbulkan gelak tawa yang menggoda pemain 2.</p>		<p>wanita.</p>	<p>pemain 1 dengan pemain 2. Segmen tutur tersebut memiliki wujud berupa menggoda wanita. Godaan tersebut berupa pernyataan pemain 1 yang akan pergi dahulu ke kelurahan untuk mengurus surat keterangan tidak mampu melupakannya jika ingin melupakan pemain 2. Respon rayuan tersebut yang ditunjukkan pemain 2 yaitu tidak sengaja memakan bunga matahari karena terkesima dengan rayuan tersebut.</p>
26.	<p>(Data 17)</p> <p>Pemain 1 : <i>“Yang kamu tahu enggak? Persamaan Kamu sama azan magrib ?”</i></p> <p>Pemain 2 : <i>“Apa tuh Yang ?”</i></p> <p>Pemain 1 : <i>“Kalau denger suaranya sama-sama bikin Aku bahagia.”</i></p> <p>Pemain 2 : (dengan malu-malu ia menatap mata pemain 1)</p>	<p>Pemain 1 dan pemain 2 saling berdialog yang awalnya membahas tentang perbedaan suara azan dengan pemain 2. Kemudian ditutup dengan penjelasan pemain 1 yang menimbulkan gelak tawa yang menggoda pemain 2.</p>	(GW/ID ₂)	<p>Wujud menggoda wanita.</p>	<p>Segmen tutur yang terdapat pada data 17 tersebut, merupakan bagian percakapan antara pemain 1 dengan pemain 2. Segmen tutur tersebut memiliki wujud berupa menggoda wanita. . Godaan tersebut berupa pernyataan pemain 1 yang menyamakan pemain 2 dengan suara azan. Respon rayuan tersebut yang ditunjukkan pemain 2 yaitu tersipu malu menatap mata pemain 1.</p>

27.	<p>(Data 19)</p> <p>Pemain 1 : <i>“Buk’e tahu enggak cintaku sama Buk’e itu kayak rentenir.”</i></p> <p>Pemain 2 : <i>“Ih serem amat. Kok bisa gitu ?”</i></p> <p>Pemain 1 : <i>“Iya Buk dulu itu sedikit tapi lama-lama jadi banyak.”</i></p> <p>Pemain 2 : <i>“Bapak bisa aja Ibu jadi laper.”</i></p>	<p>Pemain 1 dan pemain 2 saling berdialog yang awalnya membahas tentang rasa cinta pemain 1 terhadap pemain 2. Kemudian ditutup dengan penjelasan pemain 1 yang menimbulkan gelak tawa yang menggoda pemain 2.</p>	(GW/ID ₃)	<p>Wujud menggoda wanita.</p>	<p>Segmen tutur yang terdapat pada data tersebut, merupakan bagian percakapan antara pemain 1 dengan pemain 2. Segmen tutur tersebut memiliki wujud berupa menggoda wanita. Godaan tersebut berupa pernyataan pemain 1 yang menyamakan cintanya kepada pemain 2 seperti rentenir yaitu semakin lama semakin banyak. Respon rayuan tersebut yang ditunjukkan pemain 2 yaitu dari pernyataan pemain 1 membuatnya menjadi laper.</p>
28.	<p>(Data 27)</p> <p>Pemain 1 : <i>“Permisi Mas ada yang bisa Saya bantu ?”</i></p> <p>Pemain 2 : <i>“Di sini itu menu favoritnya itu apa Mas ?”</i></p> <p>Pemain 1 : <i>“Banyak Mas di sini ada banana soup with cassava and Javanese sugar.”</i></p> <p>Pemain 2 : <i>“Wah apa itu Mas ?”</i></p>	<p>Pemain 1 dan pemain 2 saling berdialog yang awalnya membahas tentang menu favorit di restoran tersebut dengan menggunakan istilah asing, sehingga</p>	(LH/LO ₁)	<p>Wujud melebihi-lebihkan hal sepele.</p>	<p>Segmen tutur yang terdapat pada data 27 tersebut, merupakan bagian percakapan antara pemain 1 dengan pemain 2. Segmen tutur tersebut memiliki wujud berupa melebihi-lebihkan hal sepele. Hal yang dilebih-lebihkan dalam tuturan tersebut</p>

	<p>Pemain 1 : <i>“Oh itu kolak pisang Mas. ”</i> Pemain 2 : <i>“Kolak pisang toh, terus apa lagi ?”</i> Pemain 1 : <i>“Sticky rice filled abon with chicken and banana leaf.”</i> Pemain 2 : <i>“Kayaknya enak tuh, apa itu Mas ?”</i> Pemain 1 : <i>“Lemper Mas. ”</i> (...)</p>	<p>membuat pemain 1 sebagai pengunjung restoran kebingungan. Penggunaan istilah asing tersebut menjadi hal unik tersendiri dan terkesan lucu.</p>			<p>adalah istilah nama makanan yang lebih-lebihkan dengan menggunakan istilah asing dalam penyebutannya. Respon pemain 2 kecewa atas pernyataan pemain 1 yang lebih-lebihkan penyebutan makanan yang hanya sebuah lempem.</p>
29.	<p>(Data 28) (...) Pemain 2 : <i>“Gue mau sholat berjamaah lah ke masjid biar banyak pahalanya.”</i> Pemain 1 : <i>“Alah Lo paling mau nyolong sandal. Iya kan?”</i> Pemain 2 : <i>“Edah kalau ngomon enggak pakek diayak dulu itu kata-kata, inget ini bulan puasa loh Sar.”</i> Pemain 1 : <i>“Sorry Noy lah terus, itu tuh sandal kenapa Lo tenteng-tenteng ? Kayak gembel Lo.”</i> Pemain 2 : <i>“Iya ini Gue mau nuker sandal, soalnya yang Gue ambil kemarin kekecilan.”</i> Pemain 1 : <i>“Aduh dasar keset masjid.”</i></p>	<p>Pemain 1 dan pemain 2 saling berdialog yang awalnya membahas tentang alasan pemain 2 pergi ke masjid. Kemudian ditutup dengan penjelasan pemain 2 yang menimbulkan gelak tawa yang ternyata alasan pemain 2 pergi ke masjid mau menukarkan sandal hasil mencuri kemarin yang kekecilan.</p>	(AB/KB/ID ₁)	<p>Wujud berupa memberikan alasan berubah-ubah.</p>	<p>Segmen tutur yang terdapat pada data tersebut, merupakan bagian percakapan antara pemain 1 dengan pemain 2. Segmen tutur tersebut memiliki wujud berupa alasan. Alasan yang diutarakan pemain 2 yaitu alasan mengapa dirinya pergi ke masjid hanya untuk menukar sandal karena kekecilan. Alasan tersebut digunakan pemain 2 untuk menghindari tuduhan mencuri sandal yang diucapkan pemain 1. Pemain 1 menanggapi dengan mengejek dengan sebutan aneh kepada pemain 2 yaitu dengan sebutan keset</p>

					masjid untuk meluapkan kekesalannya.
30.	<p>(Data 31) (...) Pemain 1 : <i>“Ibu mau buka puasa di masjid ar-rohman Pak.”</i> Pemain 2 : <i>“Loh-loh masjid ar-rohman itu kan jauh Buk jaraknya. Tumben Ibu ke sana biasanya juga di masjid nurul barkah.”</i> Pemain 1 : <i>“Iya gak apa-apa Pak, pokoknya Ibu mau buka</i></p>	<p>Pemain 1 dan pemain 2 saling berdialog yang awalnya membahas tentang pergi berbuka puasa di masjid yang jauh. Kemudian ditutup dengan penjelasan pemain 1 yang menimbulkan gelak tawa yang ternyata</p>	(AB/ID ₁)	<p>Wujud berupa memberikan alasan berubah-ubah.</p>	<p>Segmen tutur yang terdapat pada data tersebut, merupakan bagian percakapan antara pemain 1 dengan pemain 2. Segmen tutur tersebut memiliki wujud berupa alasan. Alasan yang diutarakan pemain 1 yaitu alasan mengapa dirinya pergi berbuka puasa ke masjid ar-rohman meskipun masjid</p>

	<p><i>pusanya di masjid ar-rohman aja.”</i></p> <p>Pemain 2 : <i>“Oh Bapak paham, Ibu ngambil jarak yang jauh supaya pahalanya lenih banyak toh ?”</i></p> <p>Pemain 1 : <i>“Bukan Pak, di sana itu takjilnya enak-enak, ada kolak pisang, cendol, martabak, gorengan banyak deh pokoknya.”</i></p>	<p>alasanya karena menu berbukanya enak-enak.</p>			<p>tersebut cukup jauh dari rumahnya. Alasan tersebut membuat pemain 2 menyangka pemain 1 mencari masjid yang jauh agar pahala yang didapatkan semakin banyak. Pemain 1 menanggapi dengan alasan bahwa menu buka puasa di masjid tersebut banyak dan nikmat.</p>
31.	<p>(Data 30) (...)</p> <p>Pemain 1 : <i>“Gini Pak Ustad, Saya ini kan seneng ngerokok. Gimana ya caranya supaya Saya bisa berhenti merokok? Kayaknya nih mulut asem terus.”</i></p> <p>Pemain 2 : <i>“Gampang caranya, Kamu bakar depan belakangnya tuh rokok. Saya jamin pasti Kamu berhenti.”</i></p> <p>Pemain 1 : <i>“Wah, Saya jadi gak bisa ngerokok kalau gitu ?”</i></p> <p>Pemain 2 : <i>“Loh iya bagus itu.”</i></p> <p>Pemain 1 : <i>“Kalau gitu rokok Saya buat Pak Ustad aja deh.”</i></p> <p>Pemain 2 : <i>Alhamdulillah dapet rokok, makasih ya.”</i></p>	<p>Pemain 1 dan pemain 2 saling berdialog yang awalnya membahas tentang cara berhenti merokok. Kemudian ditutup dengan penjelasan pemain 2 yang menimbulkan gelak tawa yang menyuruh orang berhenti rokok tapi dia nya sendiri perokok.</p>	(HU/TL/LO ₁)	<p>Wujud berupa menjelaskan hal unik tidak masuk akal.</p>	<p>Segmen tutur yang terdapat pada data tersebut, merupakan bagian percakapan antara pemain 1 dengan pemain 2. Segmen tutur tersebut memiliki wujud berupa hal unik. Hal unik tersebut diungkapkan oleh pemain 1 yaitu cara unik berhenti merokok. Respon pemain 2 atas ungkapan tersebut yaitu memberikan rokoknya kepada pemain 1 dengan terpaksa sebab dirinya sudah tidak bisa lagi merokok.</p>

32.	<p>(Data 32) (...) Pemain 1 : <i>“Besok itu ultah Aku yang Kamu itu enggak peka sih.”</i> Pemain 2 : <i>“Oh iya ya.”</i> Pemain 1 : <i>“Emm Kamu mau ngasih kado apa ?”</i> Pemain 2 : <i>“Emm nah Yang coba Kamu liat crv putih yang di sebelah sana tuh. Liat kan ?”</i> Pemain 1 : <i>“Iya, Aku liat kok Yang, Kamu mau beliin Aku mobil ?”</i> Pemain 2 : <i>“Bukan yang Aku itu mau beliin iket rambut yang warnanya kayak mobil di depan itu.”</i></p>	<p>Pemain 1 dan pemain 2 saling berdialog yang awalnya membahas tentang kado ulang tahun. Kemudian ditutup dengan penjelasan pemain 2 yang menimbulkan gelak tawa yang ternyata tidak ingin membelikan mobil tapi ikat rambut yang warnanya sama seperti mabil tersebut.</p>	(HU/LO ₁)	<p>Wujud berupa menjelaskan hal unik tidak masuk akal.</p>	<p>Segmen tutur yang terdapat pada data tersebut, merupakan bagian percakapan antara pemain 1 dengan pemain 2. Segmen tutur tersebut memiliki wujud berupa hal unik. Hal unik tersebut disampaikan oleh pemain 2 yang menyuruh pemain 1 melihat mobil putih yang ada di depannya. Pemain 1 menyangka akan dibelikan mobil tersebut dikarenakandirinya sedang berulngtahun, tapi ternyata dia hanya akan dibelikan ikat rambut yang warnanya sama dengan mobil yang dimaksud.</p>
33.	<p>(Data 33) (...) Pemain 1 : <i>“Pak, punya koran enggak? Coba Ibu pinjam sebentar.”</i> Pemain 2 : <i>“Loh koran emang enggak ada Buk, lagian Bapak udah lama enggak langganan koran. Hari ini</i></p>	<p>Pemain 1 dan pemain 2 saling berdialog yang awalnya membahas pemain 1 yang mencari Koran dan dipinjami telepon genggam oleh pemain 2. Kemudian ditutup</p>	(HU/LO ₂)	<p>Wujud berupa menjelaskan hal unik tidak masuk akal.</p>	<p>Segmen tutur yang terdapat pada data tersebut, merupakan bagian percakapan antara pemain 1 dengan pemain 2. Segmen tutur tersebut memiliki wujud berupa hal unik. Hal unik tersebut diucapkan oleh pemain 1 yang ingin meminjam koran kepada</p>

	<p><i>masih masih langganan koran aja kan udah ada HP toh? Oh gitu, ya udah nih ibu pakek HP Bapak saja ini."</i></p> <p>Pemain 1 : "<i>Beneran nih Pak ?</i>"</p> <p>Pemain 2 : "<i>Bener yo wes sana. Kamu pakek."</i></p> <p>Pemain 1 : "<i>Oh iya deh."</i> (beberapa saat kemudian)</p> <p>Pemain 1 : "<i>Pak maafin Ibu ya."</i></p> <p>Pemain 2 : "<i>Kenapa Bu?"</i></p> <p>Pemain 1 : "<i>Hp Bapak rusak."</i></p> <p>Pemain 2 : "<i>Rusak? Kok bisa. Buat baca berita aja sampek ancur lebur seperti ini Bu ?"</i></p> <p>Pemain 1 : "<i>Bapak gimana sih Pak orang HP Bapak buat lempar tikus di dapur."</i></p> <p>Pemain 2 : "<i>Jadi HP Bapak buat Ibu lempar tikus. Waduh,,duh."</i></p>	<p>dengan penjelasan pemain 1 yang menimbulkan gelak tawa yang ternyata telepon genggam tersebut bukan untuk baca berita tapi untuk melempar tikus.</p>			<p>pemain 2. Pemain 2 memberikan telpon pintarnya kepada pemain 1 karena dirinya menyangka bahwa pemain 1 mencari koran untuk membaca berita. Ternyata hal unik nya pemain 1 mencari koran untuk memukul tikus, jadi dia memukul tikus menggunakan telpon pintar yang dipinjami pemain 2.</p>
34.	<p>(Data 35) (...)</p> <p>Pemain 1 : "<i>Kenapa kuda jalannya leter l alias bengkok ?"</i></p> <p>Pemain 2 : "<i>Ya emang jari zaman dulu pas zaman perang kalau prajurit yang naik kuda itu jalannya belok-belok biar ngindarin panah sama pedang."</i></p>	<p>Pemain 1 , pemain 2 ,dan pemain 3 saling berdialog yang awalnya membahas tentang alasan tidak liburan di hari libur serta membahas pergerakan kuda catur. Kemudian ditutup dengan</p>	(HU/LA ₁)	<p>Wujud berupa menjelaskan hal unik tidak masuk akal.</p>	<p>Segmen tutur yang terdapat pada data tersebut, merupakan bagian percakapan antara pemain 1 dengan pemain 2 dan 3. Segmen tutur tersebut memiliki wujud berupa hal unik. Hal unik tersebut diucapkan oleh pemain 1 yang memberikan pertanyaan unik kepada pemain 2 dan 3,</p>

	<p>Pemain 1 : “Ah Lo njelasin pakek panjang lebar, kronologi, salah lagi.”</p> <p>Pemain 3 : “Iya emang gitu Sar dari sononya, kuda jalannya ya bengkok.”</p> <p>Pemain 1 : “Ehh salah semua Lo berdua jawabannya.”</p> <p>Pemain 2 : “Terus jawabannya apa dong?”</p> <p>Pemain 3 : “Terus jawabannya apa dong?”</p> <p>Pemain 1 : “Karena kalau Dia jalannya udah lurus, berarti Dia udah dapat hidayah.”</p> <p>Pemain 2 : “Ampun deh.”</p> <p>Pemain 3 : “Ampun deh.”</p>	<p>penjelasan pemain 1 yang menimbulkan gelak tawa yang menjelaskan alasan kuda catur bergerak membentuk huruf l.</p>			<p>pertanyaanya yaitu mengapa kuda pada permainan catur berjalan membelok membentuk huruf L. Pemain 2 dan 3 tidak bisa menjawab dengan tepat sebab selalu disalahkan oleh pemain 1. Kemudian pemian 1 mengungkapkan hal unik mengapa kuda pada catur berjalan belok membentuk huruf L, dirinya mengungkapkan jika kuda berjalan lurus berarti dia sudah mendapatkan hidayah, sehingga berjalan lurus dan benar. Pemain 2 dan 3 merespon dengan ucapan “Ampun deh” yang menunjukkan bahwa hal yang disampaikan pemain 1 benar-benar unik dan tidak masuk akal.</p>
35.	<p>(Data 38)</p> <p>Pemain 2 : “Gue mau sholat berjamaah lah ke masjid biar banyak pahalanya.”</p> <p>Pemain 1 : “Alah Lo paling mau nyolong sandal. Iya kan ?”</p> <p>Pemain 2 : “Edah kalau ngomong enggak pakek diayak dulu itu</p>	<p>Pemain 1 dan pemain 2 saling berdialog yang awalnya membahas tentang alasan pemain 2 pergi ke masjid. Kemudian ditutup dengan penjelasan</p>	(OT/LA ₁)	Wujud berupa olokan tertentu.	<p>Segmen tutur yang terdapat pada data tersebut, merupakan bagian percakapan antara pemain 1 dengan pemain 2. Segmen tutur tersebut memiliki wujud berupa olokan tertentu. Wujud berupa olokan tertentu tersebut</p>

	<p><i>kata-kata, inget ini bulan puasa loh Sar.”</i></p> <p>Pemain 1 : “<i>Sorry Noy lah terus, itu tuh sendal kenapa Lo tentang-tentang ? Kayak gembel Lo.</i>”</p> <p>Pemain 2 : “<i>Iya ini Gue mau nuker sendal, soalnya yang Gue ambil kemarin kekecilan.</i>”</p> <p>Pemain 1 : “<i>Aduh dasar keset masjid.</i>”</p>	<p>pemain 2 yang menimbulkan gelak tawa yang ternyata alasan pemain 2 pergi ke masjid mau menukarkan sandal hasil mencuri kemarin yang kekecilan.</p>			<p>diucapkan oleh pemain 1 yang menggunakan kalimat langsung dengan menyebut pemain 2 dengan nama barang tertentu atau dengan perbandingan objek lain. Olokannya dengan mengucapkan keset masjid kepada pemain 2.</p>
36.	<p>(Data 37)</p> <p>Pemain 1 : “<i>Tapi ya menurut penelitian makan mie itu bahaya, apalagi buat Lo.</i>”</p> <p>Pemain 2 : “<i>AH guwa tau, ada pengawetnya kan ?</i>”</p> <p>Pemain 1 : “<i>Bukan cuma itu.</i>”</p> <p>Pemain 2 : “<i>Ada racunnya kan ?</i>”</p> <p>Pemain 1 : “<i>Bukan cuma itu.</i>”</p> <p>Pemain 2 : “<i>Apa lagi ?</i>”</p> <p>Pemain 1 : “<i>Apalagi kalau Lo makannya tiap hari 3 kali. Itu bahaya banget buat Lo.</i>”</p> <p>Pemain 2 : “<i>Emangnya kenapa ?</i>”</p> <p>Pemain 1 : “<i>Ya kan gaji Lo cuma 3 juta. Diambilnya tiap 3 bulan sekali.</i>”</p> <p>Pemain 2 : “<i>Huh dasar serbet warteg.</i>”</p>	<p>Para pemain terdiri dari Pemain 1 dan Pemain 2 saling berdialog membahas makanan yang dimasak oleh Pemain 2. Kemudian ditutup dengan pernyataan Pemain 1 yang menimbulkan gelak tawa.</p>	(OT/LA ₂)	<p>Wujud berupa olokannya tertentu.</p>	<p>Segmen tutur yang terdapat pada data tersebut, merupakan bagian percakapan antara pemain 1 dengan pemain 2. Segmen tutur tersebut memiliki wujud berupa olokannya tertentu. Wujud berupa olokannya tertentu tersebut diucapkan oleh pemain 2 yang menggunakan kalimat langsung dengan menyebut pemain 1 dengan nama barang tertentu atau dengan perbandingan objek lain. Olokannya dengan mengucapkan serbet warteg kepada pemain 1.</p>
37.	<p>(Data 36)</p> <p>Pemain 1 : “<i>Hey Mo! Lo siang-siang gini ada di sini, Lo enggak</i></p>	<p>Pemain 1 dan pemain 2 saling berdialog yang</p>	(DS/LA ₁)	<p>Wujud berupa dugaan salah.</p>	<p>Segmen tutur yang terdapat pada data tersebut, merupakan bagian percakapan antara</p>

	<p><i>berangkat kerja ?”</i></p> <p>Pemain 2 : “Tahu dah nih Pi, Gue habis kontrak.”</p> <p>Pemain 1 : “Habis kontrak? Emang kontrakan Lo makan?”</p> <p>Pemain 2 : “Maksud Gua, Gue udah enggak kerja lagi. Kontrak Gue udah habis.”</p> <p>(...)</p>	<p>awalnya membahas tentang lowongan pekerjaan. Kemudian di saat percakapan berlangsung terjadi salah dugaan oleh pemain 1 dengan apa yang dimaksud pemain 2</p>			<p>pemain 1 dengan pemain 2. Segmen tutur tersebut memiliki wujud berupa dugaan salah. Dugaan salah tersebut diucapkan oleh pemain 1 yang menduga bahwa pemain 2 telah memakan kontrakan atau rumah sewa lantaran pemain 2 mengeluh habis kontrak. Respon pemain 2 yaitu menjelaskan bahwa kontrak yang dimaksud adalah kontrak kerja bukan rumah kontrakan.</p>
38.	<p>(Data 34)</p> <p>Pemain 1 : “Pak Ibu habis dari internet Pak.”</p> <p>Pemain 2 : “Sek-sek duduk Buk, Ibu itu ngapain pakek ke internet segala kan ada Bapak.”</p> <p>Pemain 1: “Bapak kan gak bisa masak.”</p> <p>Pemain 2 : “Loh ini hubungannya apa toh, internet sama masak ? waduh Bapak jadi bingung ini Buk.”</p> <p>Pemain 1 : “Tadi kata Bu Susi tetangga Kita kalau mau piter masak lihat resepnya harus di internet Pak tapi tadi Ibu cari-cari enggak ada yang ada cuma tikus.”</p> <p>Pemain 2 : “Owalah Buk-Buk</p>	<p>Para pemain terdiri dari pemain 2 sebagai Bapak dan pemain 1 sebagai Ibu saling berdialog membahas tentang kebingungan pemain 1 mencari resep makanan. Kemudian ditutup dengan penjelasan pemain2 yang menimbulkan gelak tawa.</p>	(DS/LO ₁)	Wujud berupa dugaan salah.	<p>Segmen tutur yang terdapat pada data tersebut, merupakan bagian percakapan antara pemain 1 dengan pemain 2. Segmen tutur tersebut memiliki wujud berupa dugaan salah. Dugaan salah tersebut dilakukan oleh pemain 1 yang salah menduga antara istilah internet dengan internet. Pemain 2 merespon dengan menjelaskan bahwa internet dan internet itu dua hal yang berbeda jauh.</p>

	<p><i>maksudnya Bu Susi itu bukan internit tapi internet.”</i></p> <p>Pemain 1 : <i>“Ohh gitu emang beda ya Pak ?”</i></p>				
39.	<p>(Data 39) (...)</p> <p>Pemain 1 : <i>“Begitu doang ramuannya Gue kira ramuan bagus.”</i></p> <p>Pemain 2 : <i>“Dibilangin nih orang, ya udah lah Gue mau ke depan dulu.”</i></p> <p>Pemain 1 : <i>“Oke lah sip.”</i> (malam harinya dicoba juga) (Esok harinya)</p> <p>Pemain 3: <i>“Uhh bau kencur.”</i></p> <p>Pemain 1 : <i>“Wah bener juga si ramuannya si Qinoy cewek aja bilang Gue bau kencur berarti Gue masih abg nih bener-bener ramuan mujarap.”</i></p>	<p>Pemain 1 dan pemain 2 saling berdialog serta pemain 3 sebagai figuran.</p> <p>Awalnya membahas tentang obat mujarap penghilang keriput dan penuaan.</p> <p>Kemudian ditutup dengan pernyataan pemain 1 yang menimbulkan gelak tawa yang beranggapan obat tersebut bekerja dengan baik.</p>	(DS/LA ₂)	Wujud berupa dugaan salah.	<p>Segmen tutur yang terdapat pada data tersebut, merupakan bagian percakapan antara pemain 1 dengan pemain 2.</p> <p>Segmen tutur tersebut memiliki wujud berupa dugaan salah. Dugaan salah tersebut dilakukan oleh pemain 1 yang menduga bahwa ramuan tumbukkan kencur yang diusapkan ke wajahnya mujarab. Dugaan tersebut dilatarbelakangi oleh ungkapan pemain 3 yang mencium bau kencur ketika berpapasan dengan pemain 1.</p> <p>Jadi pemain 1 menduga dirinya menjadi muda kembali karena disebut oleh pemain 3 bau kencur.</p>

No	Data	Konteks	Kode Data	Prinsip WHBT	Interpretasi Data
1.	<p>(Data 1) (...) Pemain 1 : <i>“Hmm, kalau dari sini ke blok M berapa Mas ?”</i> Pemain 2 : <i>“Ke blok M 30 ribu, yuk.”</i> Pemain 1 : <i>“Kalau ke monas ?”</i> Pemain 2 : <i>“Kalau ke monas gocap dah yuk, udah siap.”</i> Pemain 1 : <i>“Kalau belok ke ragunan ?”</i> Pemain 2 : <i>“Ragunan.. 100 ribu dah. Sebenarnya Mas mau ke mana sih ?”</i> Pemain 1 : <i>“Sebenarnya Saya cuma tanya harganya sih Mas. Saya juga ojek baru di sini. Mbak-Mbak, Mas-Mas ojek-okek ke blok M 25 ribu. Kalau sama yang belakang mah mahal 30 ribu. Ayo Dek-Dek ojek Dek.”</i></p>	<p>Pemain 1 dan pemain 2 saling berdialog yang awalnya membahas tentang harga naik ojek. Kemudian ditutup dengan penjelasan pemain 1 yang menimbulkan gelak tawa yang ternyata tukang ojek baru.</p>	(T/KH/LA ₁)	Prinsip kesepakatan berhumor	<p>Wacana humor (1) tersebut tergolong ke dalam prinsip kesepakatan berhumor karena penggunaan prinsip tersebut mengharuskan menggunakan kesepakatan antara pemain yang terlibat yang akan menyampaikan humor lewat dialog atau percakapan, yaitu batas antara kebenaran dan ketidakbenaran atau rekaan dalam humor yang dituturkan telah tidak ada lagi. Sehingga, kebenaran atau ketidakbenaran pekerjaan pemain 1 dan pemain 2 sebagai tukang ojek dianggap sebagai rekaan dengan tujuan berhumor.</p>
2.	<p>(Data 22) (...) Pemain 2 : <i>“Saya ini suka rokok. Tapi</i></p>	<p>Pemain 1 dan pemain 2 saling berdialog yang awalnya</p>	(PEm/TL/LO ₁)	Menggunakan tuturan yang	<p>Wacana humor tersebut termasuk kedalam prinsip</p>

	<p><i>apa di surga boleh ngerokok Pak RT ?</i></p> <p>Pemain 1 : <i>“Di surga ya? Kalau menurut saya sih boleh-boleh aja.”</i></p> <p>Pemain 2 : <i>“Oh gitu Pak RT ?</i></p> <p>Pemain 1 : <i>“Ya ini setahu Saya aja loh ya. Itu soalnya kalau sudah di surga itu, Kita boleh melakukan apa aja.”</i></p> <p>Pemain 2 : <i>“Wah boleh juga tuh Pak RT.”</i></p> <p>Pemain 1 : <i>“Ya.. tapi ya ada tapinya loh.”</i></p> <p>Pemain 2 : <i>“Kok ada tapinya Pak RT ?”</i></p> <p>Pemain 1 : <i>“Ya, menurut Saya di surga itu enggak ada api. Jadi kalau Sampean mau ngerokok ya lari ke neraka dulu.”</i></p>	<p>membahas tentang merokok di surga. Kemudian ditutup dengan penjelasan pemain 1 yang menimbulkan gelak tawa yaitu di surga tidak ada api jadi harus ke neraka terlebih dahulu.</p>		<p>berlebihan (hiperbola)</p>	<p>humor menggunakan tuturan berlebihan, karena pemain 1 Pak RT memberikan informasi yang berlebihan dari yang dibutuhkan pemain 2 Bemo yaitu kalimat <i>“Ya, menurut Saya di surga itu enggak ada api. Jadi kalau Sampean mau ngerokok ya lari ke neraka dulu”</i>. Pemain 1 Pak RT menambahkan tuturan bahwa di surga itu tidak ada api, sehingga harus masuk neraka dulu karena di sana terdapat banyak api. Pernyataan pemain 1 Pak RT tersebut berisi humor tersendiri sekaligus membuat pemain 1 Bemo merasa kecewa, ekspresi kekecewaan tersebut ditunjukkan dengan menyandarkan kepalanya di kursi.</p>
<p>3.</p>	<p>(Data 30) (...)</p> <p>Pemain 1 : <i>“Gini Pak Ustad, Saya ini kan seneng ngerokok. Gimana ya caranya supaya Saya bisa berhenti</i></p>	<p>Pemain 1 dan pemain 2 saling berdialog yang awalnya membahas tentang cara berhenti merokok. Kemudian ditutup</p>	<p>(HU/TL/LO₂)</p>	<p>Menggunakan tuturan yang berlebihan (hiperbola)</p>	<p>Wacana humor tersebut masuk ke dalam prinsip humor tuturan berlebihan karena memberikan informasi berlebihan dan bukan info</p>

	<p><i>merokok? Kayaknya nih mulut asem terus.”</i></p> <p>Pemain 2 : “Gampang caranya, Kamu bakar depan belakangnya tuh rokok. Saya jamin pasti Kamu berhenti.”</p> <p>Pemain 1 : <i>“Wah, Saya jadi gak bisa ngerokok kalau gitu ?”</i></p> <p>Pemain 2 : <i>“Loh iya bagus itu.”</i></p> <p>Pemain 1 : <i>“Kalau gitu rokok Saya buat Pak Ustad aja deh.”</i></p> <p>Pemain 2 : <i>Alhamdulillah dapet rokok, makasih ya.”</i></p>	<p>dengan penjelasan pemain 2 yang menimbulkan gelak tawa yang menyuruh orang berhenti rokok tapi dia nya sendiri perokok.</p>			<p>yang diperlukan oleh pemain 1. Pemain 2 mengatakan <i>“Kamu bakar depan belakangnya tuh rokok. Saya jamin pasti Kamu berhenti”</i> yang dalam kehidupan sehari-hari tidak mungkin dilakukan oleh orang yang ingin berhenti merokok. Hal tersebut termasuk kedalam tuturan berlebihan karena tuturan tersebut tidak termasuk kedalam informasi yang ingin diperoleh oleh mitra tutur atau pemain 1.</p>
4.	<p>(Data 3)</p> <p>Pemain 1 : <i>“Huu mandi, mandi, mandi.”</i></p> <p>Pemain 2 : “Widih rajin bener nih pagi-pagi mandiin taneman yang nyiram udah mandi apa blum nih.”</p> <p>Pemain 1 : <i>“Pakek ditanya lagi udah jelas lah belum mandi.”</i></p> <p>Pemain 2 : <i>“Mo kalau Gue liat-liat sekarang muka Lo kusut Mo agak keriput lagi tuh.”</i></p>	<p>Pemain 1 dan pemain 2 saling berdialog yang awalnya membahas tentang hal yang sedang dilakukan pemain 1. Kemudian berlanjut dengan membahas kekeriputan yang dialami pemain 2.</p>	(PEm/PK/LA ₁)	<p>Penyampaian kritikan dengan ironi</p>	<p>Wacana humor tersebut termasuk ke dalam prinsip humor kritikan dengan ironi, karena mengkritik kebiasaan buruk malas mandi di pagi hari. Pemain 2 menyapa pemain 1 dengan sekaligus mengutarakan kritikan dengan kalimat <i>“Widih rajin bener nih pagi-pagi mandiin taneman yang nyiram udah mandi apa blum nih”</i>. Kalimat yang dikatakan pemain 2 tersebut menggunakan gaya</p>

	Pemain 1 : <i>“Masak iya sih kriput, emang agak tua apa ?”</i> (...)				ironi yaitu memberikan kesan tidak sopan melalui sikapnya yang seakan-akan sopan dengan mengatakan rajin memandikan tanaman di pagi hari, sekaligus menghujat melalui pertanyaan apakah pemain 1 yang menyiram tanaman tersebut sudah mandi.
5.	(Data 6) (...) Pemain 1 : <i>“Ngomong-ngomong motor di rumah ada berapa ?”</i> Pemain 2 : <i>“Yah ini doang satu-satunya ini juga belum lunas masih kredit.”</i> Pemain 1 : <i>“Ini motor sering Lo jemur ya ?”</i> Pemain 2 : <i>“Ya namanya kan ojek kena panas-panas lah.”</i> Pemain 1 : <i>“Oh sering Lo jemur? Patesan item kek Lo.”</i> Pemain 2 : <i>“Emang ini warnanya item dasar garpu somay.”</i>	Pemain 1 dan pemain 2 saling berdialog yang awalnya membahas tentang hal yang sedang dilakukan pemain 2 yaitu bersih-bersih motor. Kemudian ditutup dengan penjelasan pemain 1 yang menimbulkan gelak tawa yang menyamakan warna kulit dengan motor yang sering dijemur.	(PEm/PK/LO ₁)	Penyampaian kritikan dengan sinisme	Wacana humor (6) berisi percakapan antara pemain 1 Yupi dan pemain 2 menceritakan tentang kondisi sepeda motor yang dimiliki pemain 2. Pembahasan tentang kondisi sepeda motor milik pemain 2 lewat pernyataan pemain 1 yang mengatakan <i>“Oh sering Lo jemur? Patesan item kek Lo”</i> . Kalimat tersebut berisi kritikan terhadap pemain 2 bahwa dia tidak cocok memiliki sepeda motor dengan warna hitam karena sama dengan warna kulitnya. Kalimat tersebut termasuk kritikan dengan sinisme, karena sejalan dengan kesopanan melalui respon pemain 2 yang dengan santai

					menjelaskan memang warna sepeda montornya hitam bukan disebabkan kepanasan dan menjadi hitam seperti warna kulitnya.
6.	<p>(Data 20)</p> <p>Pemain 1 : <i>“Bismillahirrohmanirohim, ak, bak, tak, jak.”</i></p> <p>Pemain 2 : <i>“Mo kamu gimana sih udah setahun baca iqro’ aja masih salah-salah terus.”</i></p> <p>Pemain 1 : <i>“Abisnya susah banget Ustad.</i></p> <p>Pemain 2 : <i>“Tuh contoh si Qinoy udah mau hatam iqro’ enam Dia.”</i></p> <p>Pemain 1 : <i>“Hemm, terus harus bilang waw gitu.</i></p> <p>Pemain 2 : <i>“Enggak usah jauh-jauh dulu, alif, ba, ta, tsa aja dulu kalau udah lancar nanti juga sampek ke wawu.”</i></p> <p>Pemain 1 : (melirik ke si Qinoy)</p>	<p>Pemain 1 dan pemain 2 saling berdialog yang awalnya membahas tentang menu buka puasa. Kemudian ditutup dengan penjelasan pemain 1 yang menimbulkan gelak tawa yang ternyata hanya membuatkan teh manis sebagai menu buka puasa.</p>	(PEm/PK/LA ₁)	<p>Penyampaian kritikan dengan sarkasme</p>	<p>Wacana humor tersebut tergolong prinsip humor kritikan dengan sarkasme, karena mengandung teguran langsung oleh pemain 2 Pak Ustad dengan mengatakan <i>“Enggak usah jauh-jauh dulu, alif, ba, ta, tsa aja dulu kalau udah lancar nanti juga sampek ke wawu”</i>. Kalimat tersebut merupakan kata-kata kasar yang langsung menusuk pemain 1 Qinoy karena dia memang belum bisa membaca huruf hijaiiah.</p>
7.	<p>(Data 28)</p> <p>(...)</p> <p>Pemain 2 : <i>“Gue mau sholat berjamaah lah ke masjid biar banyak pahalanya.”</i></p> <p>Pemain 1 : <i>“Alah Lo paling mau nyolong sandal. Iya kan?”</i></p>	<p>Pemain 1 dan pemain 2 saling berdialog yang awalnya membahas tentang alasan pemain 2 pergi ke masjid. Kemudian ditutup dengan</p>	(AB/KB/ID ₁)	<p>Menggunakan kata-kata brutal dalam batas kesopanan, guna</p>	<p>Wacana humor tersebut tergolong dalam prinsip menggunakan kata-kata brutal dalam batas kesopanan, guna memancing senyum dan tawa penonton karena pemain</p>

	<p>Pemain 2 : “<i>Edah kalau ngomon genggak pakek diayak dulu itu kata-kata, inget ini bulan puasa loh Sar.</i>”</p> <p>Pemain 1 : “<i>Sorry Noy lah terus, itu tuh sandal kenapa Lo tenteng-tenteng ? Kayak gembel Lo.</i>”</p> <p>Pemain 2 : “<i>Iya ini Gue mau nuker sandal, soalnya yang Gue ambil kemarin kekecilan.</i>”</p> <p>Pemain 1 : “<i>Aduh dasar keset masjid.</i>”</p>	<p>penjelasan pemain 2 yang menimbulkan gelak tawa yang ternyata alasan pemain 2 pergi ke masjid mau menukarkan sandal hasil mencuri kemarin yang kekecilan.</p>		<p>memancing senyum dan tawa penonton</p>	<p>1 langsung menuduh pemain 2 akan mencuri sandal di Masjid. Pernyataan pemain 1 tersebut termasuk ke dalam konotasi buruk karena mencuri merupakan hal yang dilarang agama terlebih lagi di tempat ibadah, meskipun pada akhirnya pemain 2 mengakuinya</p>
--	---	--	--	---	--

No	Data	Konteks	Kode Data	Teknik Humor WHBT	Interpretasi Data
1.	<p>(Data 2) (...) Pemain 2 : “<i>Eh Mo Lo tahu enggak? Si Qinoy punya mobil baru.</i>” Pemain 1 : “<i>Lah emang terus kenapa ?</i>” Pemain 2 : “<i>Yah kan Qinoy kerjanya apaan sih? Kerjanya cuma duduk-duduk doang masak punya mobil baru.</i>” Pemain 1 : “<i>Yah kan Dia supir angkot, ya kerjanya duduk, masak Dia berdiri ?</i>” (...)</p>	<p>Pemain 1 dan pemain 2 saling berdialog yang awalnya membahas tentang pekerjaan seseorang yang membuat pemain 2 iri. Kemudian ditutup dengan penjelasan pemain 1 yang menimbulkan gelak tawa pekerjaan sebenarnya orang yang maksud.</p>	(EP/LA ₁)	<p>Teknik humor bahasa (<i>language</i>) yang berupa bombastis (<i>bombast</i>)</p>	<p>Wacana humor tersebut memiliki teknik humor bahasa (<i>language</i>) yang berupa bombastis (<i>bombast</i>), karena dalam wacana tersebut sedang membicarakan atau merasionalkan seseorang yang dibahas yang pekerjaannya hanya duduk-duduk saja mampu membeli roda empat. Hal tersebut dibuktikan dari ucapan pemain 2 “<i>Yah kan Qinoy kerjanya apaan sih? Kerjanya cuma duduk-duduk doang masak punya mobil baru</i>”. Kalimat yang dikatakan pemain 2 tersebut berusaha menjelaskan pekerjaan seseorang secara masuk akal.</p>
2.	<p>(Data 27) Pemain 1 : “<i>Permisi Mas ada yang bisa Saya bantu ?</i>” Pemain 2 : “<i>Di sini itu menu favoritnya itu apa Mas ?</i>”</p>	<p>Pemain 1 dan pemain 2 saling berdialog yang awalnya membahas tentang menu favorit di</p>	(LH/LO ₁)	<p>Teknik humor bahasa (<i>language</i>) yang berupa bombastis</p>	<p>Wacana humor tersebut memiliki teknik humor bahasa (<i>language</i>) yang berupa bombastis</p>

	<p>Pemain 1 : “<i>Banyak Mas di sini ada banana soup with cassava and Javanese sugar.</i>”</p> <p>Pemain 2 : “<i>Wah apa itu Mas ?</i>”</p> <p>Pemain 1 : “<i>Oh itu kolak pisang Mas.</i>”</p> <p>Pemain 2 : “<i>Kolak pisang toh, terus apa lagi ?</i>”</p> <p>Pemain 1 : “<i>Sticky rice filled abon with chicken and banana leaf.</i>”</p> <p>Pemain 2 : “<i>Kayaknya enak tuh, apa itu Mas ?</i>”</p> <p>Pemain 1 : “<i>Lemper Mas.</i>”</p> <p>(...)</p>	<p>restoran tersebut dengan menggunakan istilah asing, sehingga membuat pemain 1 sebagai pengunjung restoran kebingungan. Penggunaan istilah asing tersebut menjadi hal unik tersendiri dan terkesan lucu.</p>		<p>(<i>bombast</i>)</p>	<p>(<i>bombast</i>), karena dalam wacana tersebut sedang menjelaskan suatu menu makanan dengan menggunakan istilah asing. Hal tersebut dibuktikan dari ucapan pemain 1: “<i>Sticky rice filled abon with chicken and banana leaf</i>” pemain 2 : “<i>Kayaknya enak tuh, apa itu Mas ?</i>” pemain 1 : “<i>Lemper Mas.</i> Pada percakapan tersebut pemain 1 berusaha memaksakan penyebutan suatu makanan agar terdengar mewah dan bisa masuk akal.</p>
3.	<p>(Data 35)</p> <p>(...)</p> <p>Pemain 1 : “<i>Kenapa kuda jalannya leter l alias bengkok ?</i>”</p> <p>Pemain 2 : “<i>Ya emang jari zaman dulu pas zaman perang kalau prajurit yang naik kuda itu jalannya belok-belok biar ngindarin panah sama pedang.</i>”</p> <p>Pemain 1 : “<i>Ah Lo njelasin pakek panjang lebar, kronologi, salah lagi.</i>”</p> <p>Pemain 3 : “<i>Iya emang gitu Sar dari</i></p>	<p>Pemain 1 , pemain 2 ,dan pemain 3 saling berdialog yang awalnya membahas tentang alasan tidak liburan di hari libur serta membahas pergerakan kuda catur. Kemudian ditutup dengan penjelasan pemain 1 yang menimbulkan gelak tawa yang menjelaskan alasan</p>	(HU/LA ₁)	<p>Teknik humor bahasa (<i>language</i>) yang berupa bombastis (<i>bombast</i>)</p>	<p>Wacana humor tersebut memiliki teknik humor bahasa (<i>language</i>) yang berupa bombastis (<i>bombast</i>), karena dalam wacana tersebut sedang menjelaskan alasan mengapa pergerakan kuda pada catur membelok atau membentuk huruf L. Hal tersebut dibuktikan dari ucapan pemain 1 “<i>Karena kalau Dia jalannya udah</i></p>

	<p><i>sononya, kuda jalannya ya bengkok.”</i></p> <p>Pemain 1 : “<i>Ehh salah semua Lo berdua jawabannya.”</i></p> <p>Pemain 2 : “<i>Terus jawabannya apa dong?”</i></p> <p>Pemain 3 : “<i>Terus jawabannya apa dong?”</i></p> <p>Pemain 1 : “<i>Karena kalau Dia jalannya udah lurus, berarti Dia udah dapat hidayah.</i>”</p> <p>Pemain 2 : “<i>Ampun deh.”</i></p> <p>Pemain 3 : “<i>Ampun deh.”</i></p>	<p>kuda catur bergerak membentuk huruf 1.</p>			<p><i>lurus, berarti Dia udah dapat hidayah”</i>. Kalimat yang dikatakan pemain 1 tersebut berusaha menjelaskan secara masuk akal alasan mengapa kuda catur berjalan membelok dan tidak berjalan lurus.</p>
4.	<p>(Data 39) (...)</p> <p>Pemain 1 : “<i>Begitu doang ramuannya Gue kira ramuan bagus.”</i></p> <p>Pemain 2 : “<i>Dibilangin nih orang, ya udah lah Gue mau ke depan dulu.”</i></p> <p>Pemain 1 : “<i>Oke lah sip.”</i> (malam harinya dicoba juga) (Esok harinya)</p> <p>Pemain 3: “<i>Uhh bau kencur.”</i></p> <p>Pemain 1 : “<i>Wah bener juga si ramuannya si Qinoy cewek aja bilang Gue bau kencur berarti Gue masih abg nih bener-bener ramuan mujarap.”</i>”</p>	<p>Pemain 1 dan pemain 2 saling berdialog serta pemain 3 sebagai figuran. Awalnya membahas tentang obat mujarap penghilang keriput dan penuaan. Kemudian ditutup dengan pernyataan pemain 1 yang menimbulkan gelak tawa yang beranggapan obat tersebut bekerja dengan baik.</p>	(DS/LA ₁)	<p>Teknik humor bahasa (<i>language</i>) yang berupa bombastis (<i>bombast</i>)</p>	<p>Wacana humor tersebut memiliki teknik humor bahasa (<i>language</i>) yang berupa bombastis (<i>bombast</i>), karena dalam wacana tersebut sedang memuji-muji kalau ramuan yang sedang digunakan benar-benar mujarab. Hal tersebut dibuktikan dari ucapan pemain 1 “<i>Wah bener juga si ramuannya si Qinoy cewek aja bilang Gue bau kencur berarti Gue masih abg nih bener-bener ramuan mujarab”</i>”. Kalimat yang dikatakan</p>

					pemain 2 merupakan respon dari ungkapan pemain 3 yang mencium bau kencur, pemain 2 menafsirkan istilah bau kencur yang berarti masih anak-anak..
5.	<p>(Data 36)</p> <p>Pemain 1 : “<i>Hey Mo! Lo siang-siang gini ada di sini, Lo enggak berangkat kerja ?</i>”</p> <p>Pemain 2 : “<i>Tahu dah nih Pi, Gue habis kontrak.</i>”</p> <p>Pemain 1 : “<i>Habis kontrak? Emang kontrakan Lo makan?</i>”</p> <p>Pemain 2 : “<i>Maksud Gua, Gue udah enggak kerja lagi. Kontrak Gue udah habis.</i>”</p> <p>(...)</p>	<p>Pemain 1 dan pemain 2 saling berdialog yang awalnya membahas tentang lowongan pekerjaan. Kemudian ditutup dengan penjelasan pemain 1 yang menimbulkan gelak tawa yang ternyata pekerjaan tersebut memberi makan dan membersihkan buaya.</p>	(DS/LA ₂)	<p>Teknik humor bahasa (<i>language</i>) yang berupa pernyataan yang dilebih-lebihkan (<i>exaggeration</i>)</p>	<p>Wacana humor tersebut memiliki teknik humor bahasa (<i>language</i>) yang berupa pernyataan yang dilebih-lebihkan (<i>exaggeration</i>) karena dalam wacana tersebut sedang mengulas kondisi pemain 2 yang habis kontrak. Hal tersebut dibuktikan dari ucapan pemain 1 “<i>Habis kontrak? Emang kontrakan Lo makan?</i>”. Kalimat yang dikatakan pemain 1 tersebut berusaha menemukan maksud yang sebenarnya yaitu kontrak kerja yang habis..</p>
6.	<p>(Data 38)</p> <p>Pemain 2 : “<i>Gue mau sholat berjamaah lah ke masjid biar banyak pahalanya.</i>”</p>	<p>Pemain 1 dan pemain 2 saling berdialog yang awalnya membahas tentang</p>	(OT/LA ₁)	<p>Teknik humor bahasa (<i>language</i>) yang berupa peledakan (<i>insult</i>)</p>	<p>Wacana humor tersebut memiliki teknik humor bahasa (<i>language</i>) yang berupa peledakan (<i>insult</i>)</p>

	<p>Pemain 1 : “<i>Alah Lo paling mau nyolong sandal. Iya kan ?</i>”</p> <p>Pemain 2 : “<i>Edah kalau ngomong enggak pakek diayak dulu itu kata-kata, inget ini bulan puasa loh Sar.</i>”</p> <p>Pemain 1 : “<i>Sorry Noy lah terus, itu tuh sandal kenapa Lo tentang-tentang ? Kayak gembel Lo.</i>”</p> <p>Pemain 2 : “<i>Iya ini Gue mau nuker sandal, soalnya yang Gue ambil kemarin kekecilan.</i>”</p> <p>Pemain 1 : “<i>Aduh dasar keset masjid.</i>”</p>	<p>alasan pemain 2 pergi ke masjid. Kemudian ditutup dengan penjelasan pemain 2 yang menimbulkan gelak tawa yang ternyata alasan pemain 2 pergi ke masjid mau menukarkan sandal hasil mencuri kemarin yang kekecilan.</p>			<p>karena dalam wacana terdapat ejekan secara langsung oleh pemain 1 sebagai respon langsung dari ucapan pemain 2. Hal tersebut dibuktikan dari ucapan pemain 1 “<i>Aduh dasar keset masjid</i>”. Kalimat yang dikatakan pemain 1 tersebut berusaha melakukan penyerangan berupa meledek dengan jelas kepada pemain 2.</p>
7.	<p>(Data 37)</p> <p>Pemain 1 : “<i>Tapi ya menurut penelitian makan mie itu bahaya, apalagi buat Lo.</i>”</p> <p>Pemain 2 : “<i>AH guwa tau, ada pengawetnya kan ?</i>”</p> <p>Pemain 1 : “<i>Bukan cuma itu.</i>”</p> <p>Pemain 2 : “<i>Ada racunnya kan ?</i>”</p> <p>Pemain 1 : “<i>Bukan cuma itu.</i>”</p> <p>Pemain 2 : “<i>Apa lagi ?</i>”</p> <p>Pemain 1 : “<i>Apalagi kalau Lo makannya tiap hari 3 kali. Itu bahaya banget buat Lo.</i>”</p> <p>Pemain 2 : “<i>Emangnya kenapa ?</i>”</p> <p>Pemain 1 : “<i>Ya kan gaji Lo cuma 3 juta. Diambilnya tiap 3 bulan sekali.</i>”</p> <p>Pemain 2 : “<i>Huh dasar serbet warteg.</i>”</p>	<p>Para pemain terdiri dari Pemain 1 dan Pemain 2 saling berdialog membahas makanan yang dimasak oleh Pemain 2. Kemudian ditutup dengan pernyataan Pemain 1 yang menimbulkan gelak tawa.</p>	(OT/LA ₂)	<p>Teknik humor bahasa (<i>language</i>) yang berupa peledakan (<i>insult</i>)</p>	<p>Wacana humor tersebut memiliki teknik humor bahasa (<i>language</i>) yang berupa peledakan (<i>insult</i>) karena dalam wacana tersebut terdapat olok-olokan yang diucapkan pemain 2 sebagai respon dari ungkapan pemain 1. Hal tersebut dibuktikan dari ucapan pemain 2 “<i>Huh dasar serbet warteg</i>”. Kalimat yang dikatakan pemain 2 tersebut secara langsung menyebut pemain 1 dengan serbet warteg karena sudah merasa kesal.</p>

8.	<p>(Data 1) (...) Pemain 1 : “<i>Hmm, kalau dari sini ke blok M berapa Mas ?</i>” Pemain 2 : “<i>Ke blok M 30 ribu, yuk.</i>” Pemain 1 : “<i>Kalau ke monas ?</i>” Pemain 2 : “<i>Kalau ke monas gocap dah yuk, udah siap.</i>” Pemain 1 : “<i>Kalau belok ke ragunan ?</i>” Pemain 2 : “<i>Ragunan.. 100 ribu dah. Sebenarnya Mas mau ke mana sih ?</i>” Pemain 1 : “<i>Sebenarnya Saya cuma tanya harganya sih Mas. Saya juga ojek baru di sini. Mbak-Mbak, Mas-Mas ojek-okek ke blok M 25 ribu. Kalau sama yang belakang mah mahal 30 ribu. Ayo Dek-Dek ojek Dek.</i>”</p>	<p>Pemain 1 dan pemain 2 saling berdialog yang awalnya membahas tentang harga naik ojek. Kemudian ditutup dengan penjelasan pemain 1 yang menimbulkan gelak tawa yang ternyata tukang ojek baru.</p>	(T/KH/LA ₁)	<p>Teknik humor bahasa (<i>language</i>) yang berupa ejekan (<i>irony</i>)</p>	<p>Wacana humor tersebut memiliki teknik humor bahasa (<i>language</i>) yang berupa ejekan (<i>irony</i>) karena dalam wacana tersebut memuat unsur sindiran terhadap pemain 2 yang memasang ongkos ojek terlalu mahal. Hal tersebut dibuktikan dari ucapan pemain 1 “<i>Mbak-Mbak, Mas-Mas ojek-okek ke blok M 25 ribu. Kalau sama yang belakang mah mahal 30 ribu</i>”. Kalimat yang dikatakan pemain 1 tersebut berusaha melakukan sindiran secara halus.</p>
9.	<p>(Data 3) Pemain 1 : “<i>Huu mandi, mandi, mandi.</i>” Pemain 2 : “<i>Widih rajin bener nih pagi-pagi mandiin taneman yang nyiram udah mandi apa blum nih.</i>” Pemain 1 : “<i>Pakek ditanya lagi udah jelas lah belum mandi.</i>”</p>	<p>Pemain 1 dan pemain 2 saling berdialog yang awalnya membahas tentang hal yang sedang dilakukan pemain 1. Kemudian berlanjut dengan membahas</p>	(Pem/PK/LA ₁)	<p>Teknik humor bahasa (<i>language</i>) yang berupa ejekan (<i>irony</i>)</p>	<p>Wacana humor tersebut memiliki teknik humor bahasa (<i>language</i>) yang berupa ejekan (<i>irony</i>) karena dalam wacana tersebut memuat ejekan secara tidak langsung terhadap pemain 1 yang</p>

	<p>Pemain 2 : “<i>Mo kalau Gue liat-liat sekarang muka Lo kusut Mo agak keriput lagi tuh.</i>”</p> <p>Pemain 1 : “<i>Masak iya sih kripit, emang agak tua apa ?</i>”</p> <p>(...)</p>	<p>kekeriputan yang dialami pemain 2.</p>			<p>belum mandi. Hal tersebut dibuktikan dari ucapan pemain 2 “<i>Widih rajin bener nih pagi-pagi mandiin tanaman yang nyiram udah mandi apa blum nih</i>”. Kalimat yang dikatakan pemain 2 tersebut merupakan pujian sekaligus sindiran secara tidak langsung.</p>
10.	<p>(Data 20)</p> <p>Pemain 1 : “<i>Bismillahirrohmanirohim, ak, bak, tak, jak.</i>”</p> <p>Pemain 2 : “<i>Mo kamu gimana sih udah setahun baca iqro’ aja masih salah-salah terus.</i>”</p> <p>Pemain 1 : “<i>Abisnya susah banget Ustad.</i>”</p> <p>Pemain 2 : “<i>Tuh contoh si Qinoi udah mau hatam iqro’ enam Dia.</i>”</p> <p>Pemain 1 : “<i>Hemm, terus harus bilang waw gitu.</i>”</p> <p>Pemain 2 : “<i>Enggak usah jauh-jauh dulu, alif, ba, ta, tsa aja dulu kalau udah lancar nanti juga sampek ke wawu.</i>”</p>	<p>pemain 1 dan pemain 2 saling berdialog yang awalnya membahas tentang sulitnya mengaji. Kemudian ditutup dengan penjelasan pemain 2 yang menimbulkan gelak tawa yang sedang mengingatkan pemain 1.</p>	(Pem/PK/LA ₁)	<p>Teknik humor bahasa (<i>language</i>) yang berupa ejekan (<i>irony</i>)</p>	<p>Wacana humor tersebut memiliki teknik humor bahasa (<i>language</i>) yang berupa ejekan (<i>irony</i>) karena dalam wacana tersebut terdapat sindiran kepada pemain 1 atas ketidakmampuannya membaca huruf hijaiyah. Hal tersebut dibuktikan dari ucapan pemain 2 “<i>Enggak usah jauh-jauh dulu, alif, ba, ta, tsa aja dulu kalau udah lancar nanti juga sampek ke wawu</i>”. Kalimat yang dikatakan pemain 2 kepada pemain 1 sebagai bentuk sindiran secara halus kepadanya.</p>

<p>11.</p>	<p>(Data 25) Pemain 1 : “<i>Yang Kamu kalau buka puasa biasanya di mana ?</i>” Pemain 2 : “<i>Aku sih ada tempat spesial, coba deh Kamu tebak ?</i>” Pemain 1 : “<i>Karena Kamu suka makan mie pasti di Restoran Abnormal ya ?</i>” Pemain 2 : “<i>Salah.</i>” Pemain 1 : “<i>Kalau geprek bensu ?</i>” Pemain 2 : “<i>Salah juga.</i>” Pemain 1 : “<i>Emm haa restoran seafood ya?</i>” Pemain 2 : “<i>Salah semua tebakkan Kamu mah.</i>” Pemain 1 : “<i>Terus di mana dong ?</i>” Pemain 2 : “<i>Di masjid ar-rohman soalnya menunya lengkap ada nasi kotak, es doger, kolak, ada martabak dan masih banyak lainnya.</i>” Pemain 1 : “<i>Hemm pantesan spesial orang makan gratisan.</i>” Pemain 2 : “<i>Ya abisnya kalau makan sama Kamu Aku terus yang bayar.</i>”</p>	<p>Pemain 1 dan pemain 2 saling berdialog yang awalnya membahas tentang tempat makan favorit. Kemudian ditutup dengan penjelasan pemain 1 yang menimbulkan gelak tawa yang ternyata tempat tersebut ialah masjid ar-rohman.</p>	<p>(Pem/LA₁)</p>	<p>Teknik humor bahasa (<i>language</i>) yang berupa ejekan (<i>irony</i>)</p>	<p>Wacana humor tersebut memiliki teknik humor bahasa (<i>language</i>) yang berupa ejekan (<i>irony</i>) karena dalam wacana tersebut memuat sindiran secara halus yang ditujukan pada pemain 1. Hal tersebut dibuktikan dari ucapan pemain 2 “<i>Ya abisnya kalau makan sama Kamu Aku terus yang bayar.</i>”. Kalimat yang dikatakan pemain 2 tersebut berusaha melakukan sindiran secara halus atas kepelitan pemain 1.</p>
<p>12.</p>	<p>(Data 15) (...) Pemain 2 : “<i>Kayaknya kalau sekarang Gue enggak bisa tapi kalau mau Gue cicil mau enggak</i></p>	<p>Pemain 1 dan pemain 2 saling berdialog yang awalnya membahas tentang harga telepon</p>	<p>(TK/LO₁)</p>	<p>Teknik humor logika (<i>logic</i>) berupa kekecewaan</p>	<p>Wacana humor tersebut memiliki teknik humor dengan logika (<i>logic</i>) berupa kekecewaan</p>

	<p>?”</p> <p>Pemain 1 : “<i>Duh cicil ya, Gue butuh sekarang sih tapi ya udah lah gak papa lah.</i>”</p> <p>Pemain 2 : “<i>Gini aja Gue cicil tiap bulan Gue kasih goceng selama 60 kali.</i>”</p> <p>Pemain 1 : “<i>Jadi nih HP Gue lunas selama 5 tahun ?</i>”</p> <p>Pemain 2 : “<i>Ya begitu.</i>”</p> <p>Pemain 1 : “<i>Ah gila Lo Ndro.</i>”</p> <p>(...)</p>	<p>genggam. Kemudian ditutup dengan penjelasan pemain 2 yang menimbulkan gelak tawa yang ternyata mengangsur telepon genggam tersebut.</p>		<p>(<i>disappointment</i>)</p>	<p>(<i>disappointment</i>) karena dalam wacana tersebut terdapat ungkapan yang membuat laman bicara menjadi kecewa. Hal tersebut dibuktikan dari ucapan pemain 2 “<i>Gini aja Gue cicil tiap bulan Gue kasih goceng selama 60 kali</i>”. Kalimat yang dikatakan pemain 2 tersebut berusaha memunculkan kekecewaan pemain 1.</p>
13.	<p>(Data 10)</p> <p>Pemain 1 : “<i>Eh Noy Lo enggak cara bedain orang yang puasa sama yang enggak puasa ?</i>”</p> <p>Pemain 2 : “<i>Gampang itu mah Sar, cara bedain nya lihat dari cara orang itu jalan, kalau Dia jalannya lemes berarti Dia puasa.</i>”</p> <p>Pemain 1 : “<i>Salah Lo Noy.</i>”</p> <p>Pemain 2 : “<i>Loh ah, Gue tahu nih. Pasti dari perutnya kan, kalau gendut berarti Dia enggak puasa.</i>”</p> <p>Pemain 1 : “<i>Salah juga.</i>”</p> <p>Pemain 2 : “<i>Kalau orang ngeludah terus berarti Dia puasa ?</i>”</p> <p>Pemain 1 : “<i>Aduh salah Noy, salah.</i>”</p>	<p>Pemain 1 dan pemain 2 saling berdialog yang awalnya membahas tentang perbedaan orang yang puasa dan tidak puasa. Kemudian ditutup dengan penjelasan pemain 1 yang menimbulkan gelak tawa yang puasa dan tidak puasa bisa terlihat dari betis sebab sedang makan di warteg.</p>	(Pem/LO ₁)	<p>Teknik humor dengan logika (<i>logic</i>) berupa kekecewaan (<i>disappointment</i>)</p>	<p>Wacana humor tersebut memiliki teknik humor dengan logika (<i>logic</i>) berupa kekecewaan (<i>disappointment</i>) karena dalam wacana tersebut sedang menebak ciri-ciri orang yang tidak puasa namun selalu disalahkan. Hal tersebut dibuktikan dari ucapan pemain 1 “<i>Ya iya lah, nih coba Lo liat di warteg-warteg, cuma betisnya doang yang keliatan berarti Dia itu lagi makan siang tuh Noy</i>”. Kalimat yang dikatakan</p>

	<p>Pemain 2 : <i>“Terus dari apanya dong?”</i> Pemain 1 : <i>“Dari betisnya lah.”</i> Pemain 2 : <i>“Lah kok dari betisnya sih.”</i> Pemain 1 : <i>“Ya iya lah, nih coba Lo liat di warteg-warteg, cuma betisnya doang yang kelihatan berarti Dia itu lagi makan siang tuh Noy.”</i></p>				<p>pemain 1 tersebut memunculkan kekecewaan pemain 2 atas jawaban tebakannya terkait ciri-ciri orang yang tidak puasa tersebut.</p>
14.	<p>(Data 11) Pemain 1 : <i>“Dibutuhkan Pria bertampang biasa aja, kulit putih tua, buat kerja di Ragunan, nah ini cocok tuh buat Lo.”</i> Pemain 2 : <i>“Boleh kayaknya itu adem, lanjut-lanjut.”</i> Pemain 1 : <i>“Cuma belum lama ini salah satu perkerjanya ini salah satu ada yang hilang.”</i> Pemain 2 : <i>“Masak cuma ngasih makan doang itu orang hilang.”</i> Pemain 1 : <i>“Iya.”</i> Pemain 2 : <i>“Enggak apa-apa dah yang penting halal, yang penting menghasilkan.”</i> Pemain 1 : <i>“Emang sih kerjanya ngasih makan sama bersihin kandang, cuma kandangnya kandang buaya.”</i></p>	<p>Pemain 1 dan pemain 2 saling berdialog yang awalnya membahas tentang lowongan pekerjaan. Kemudian ditutup dengan penjelasan pemain 1 yang menimbulkan gelak tawa yang ternyata pekerjaan tersebut memberi makan dan membersihkan buaya.</p>	(MS/LO ₁)	<p>Teknik humor dengan logika (<i>logic</i>) berupa kekecewaan (<i>disappointment</i>)</p>	<p>Wacana humor tersebut memiliki teknik humor dengan logika (<i>logic</i>) berupa kekecewaan (<i>disappointment</i>) karena dalam wacana tersebut terdapat unsur mempermainkan orang lain. Hal tersebut dibuktikan dari ucapan pemain 2 <i>“Emang sih kerjanya ngasih makan sama bersihin kandang, cuma kandangnya kandang buaya”</i>. Kalimat yang dikatakan pemain 1 tersebut berusaha mempermainkan pemaun 2 yang sedang mencari pekerjaan sehingga membuatnya merasa kecewa.</p>

	Pemain 2 : <i>"Huh dasar capung sawah."</i>				
15.	(Data 14) (...) Pemain 1 : <i>"Pak nanti buka puasa mau Ibu masak apa ?"</i> Pemain 2 : <i>"Bapak lagi kepengen makan kolak pisang Bu."</i> Pemain 1 : <i>"Sabtu kemarin kan udah kolak pisang Pak yang lain aja."</i> Pemain 2 : <i>"Oh iya ya, emm Bapak pengen sub buah tapi banyakin susunya ya Buk."</i> Pemain 1 : <i>"Ihh Bapak kan lagi batuk gak boleh makan es ah yang lain aja."</i> Pemain 2 : <i>"Bapak mau roti sama teh manis aja."</i> Pemain 1 : <i>"Ini kan hari minggu Pak, Mang Ujang lagi libur jualan roti. Ya udah Ibuk bikini the manis aja ya. Lagian Ibuk juga capek."</i> Pemain 2 : <i>"Emm bilang aja kalau mau nawarin teh manis doang, pakek nawarin ini itu, ini itu."</i> Pemain 1 : <i>"Bapak ngomong apa Pak. Mau kan teh manisnya."</i>	Pemain 1 dan pemain 2 saling berdialog yang awalnya membahas tentang menu buka puasa. Kemudian ditutup dengan penjelasan pemain 1 yang menimbulkan gelak tawa yang ternyata hanya membuatkan teh manis sebagai menu buka puasa.	(TK/LO ₂)	Teknik humor dengan logika (<i>logic</i>) berupa kekecewaan (<i>disappointment</i>)	Wacana humor tersebut memiliki teknik humor dengan logika (<i>logic</i>) berupa kekecewaan (<i>disappointment</i>) karena dalam wacana tersebut memuat kekecewaan atas keinginan yang selalu ditolak. Hal tersebut dibuktikan dari ucapan pemain 2 <i>"Emm bilang aja kalau mau nawarin teh manis doang, pakek nawarin ini itu, ini itu"</i> . Kalimat yang dikatakan pemain 2 sebagai respon atas kekecewaannya atas keinginan berbuka puasa dengan menu yang dirinya inginkan selalu dilarang.
16.	(Data 29) (...)	Pemain 1 dan pemain 2 saling berdialog	(T/LO ₁)	Teknik humor dengan logika	Wacana humor tersebut memiliki teknik humor

	<p>Pemain 2 : “<i>Pokoknya Aku minta putus. Ternyata semua cowok sama aja.</i>”</p> <p>Pemain 1 : “<i>Kok Kamu gitu sih, emangnya kurangnya Aku itu apa ?</i>”</p> <p>Pemain 2 : “<i>Kamu itu kurang perhatian sama Aku, jarang ngajak handout, dinner, boro-boro kado, beliin jajan cuma cilok sama aqua gelas.</i>”</p> <p>Pemain 1 : “<i>Yaa, iya sih. Tapi..</i>”</p> <p>Pemain 2 : “<i>Tapi apa?</i>”</p> <p>Pemain 1 : “<i>Padahal Aku rencananya mau beliin Kamu mobil sih yang tapi ya udah lah.</i>”</p> <p>Pemain 2 : “<i>Masak sih Yang? Yang bener, eh Sayang padahal Aku tuh cuma bercanda loh tadi minta putusnya.</i>”</p> <p>Pemain 1 : “<i>Aku juga bercanda kok beli mobilnya.</i>”</p> <p>Pemain 2 : “<i>Ihh.</i>”(sambil mencubit pemain 1)</p>	<p>yang awalnya membahas tentang hubungan mereka. Kemudian ditutup dengan penjelasan pemain 1 yang menimbulkan gelak tawa yang ternyata hanya bohongan ingin membelikan mobil untuk pemain 2.</p>		<p>(<i>logic</i>) berupa kekecewaan (<i>disappointment</i>)</p>	<p>dengan logika (<i>logic</i>) berupa kekecewaan (<i>disappointment</i>) karena dalam wacana tersebut terdapat ungkapan yang membuat kecewa lawan bicara. Hal tersebut dibuktikan dari ucapan pemain 1 “<i>Aku juga bercanda kok beli mobilnya</i>”. Kalimat yang dikatakan pemain 1 tersebut membuat kecewa pemain 2, respon kekecewaannya yaitu mencubit pemain 1</p>
<p>17.</p>	<p>(Data 32) (...)</p> <p>Pemain 1 : “<i>Besok itu ultah Aku yang Kamu itu enggak peka sih.</i>”</p> <p>Pemain 2 : “<i>Oh iya ya.</i>”</p> <p>Pemain 1 : “<i>Emm Kamu mau ngasih kado apa ?</i>”</p>	<p>Pemain 1 dan pemain 2 saling berdialog yang awalnya membahas tentang kado ulang tahun. Kemudian ditutup dengan penjelasan</p>	<p>(HU/LO₁)</p>	<p>Teknik humor dengan logika (<i>logic</i>) berupa kekecewaan (<i>disappointment</i>)</p>	<p>Wacana humor tersebut memiliki teknik humor dengan logika (<i>logic</i>) berupa kekecewaan (<i>disappointment</i>) karena dalam wacana tersebut</p>

	<p>Pemain 2 : <i>“Emm nah Yang coba Kamu liat crv putih yang di sebelah sana tuh. Liat kan ?”</i></p> <p>Pemain 1 : <i>“Iya, Aku liat kok Yang, Kamu mau beliin Aku mobil ?”</i></p> <p>Pemain 2 : <i>“Bukan yang Aku itu mau beliin iket rambut yang warnanya kayak mobil di depan itu.”</i></p>	<p>pemain 2 yang menimbulkan gelak tawa yang ternyata tidak ingin membelikan mobil tapi ikat rambut yang warnanya sama seperti mabil tersebut.</p>			<p>memuat pernyataan yang menimbulkan kekecewaan. Hal tersebut dibuktikan dari ucapan pemain 2 <i>“Emm nah Yang coba Kamu liat crv putih yang di sebelah sana tuh. Liat kan ?”</i>. Kalimat yang dikatakan pemain 2 tersebut membuat kecewa pemain 1 karena dia mengira akan dibelikan mobil ternyata hanya sebuah ikat rambut</p>
18.	<p>(Data 34)</p> <p>Pemain 1 : <i>“Pak Ibu habis dari internit Pak.”</i></p> <p>Pemain 2 : <i>“Sek-sek duduk Buk, Ibu itu ngapain pakek ke internit segala kan ada Bapak.”</i></p> <p>Pemain 1: <i>“Bapak kan gak bisa masak.”</i></p> <p>Pemain 2 : <i>“Loh ini hubungannya apa toh, internit sama masak ? waduh Bapak jadi bingung ini Buk.”</i></p> <p>Pemain 1 : <i>“Tadi kata Bu Susi tetangga Kita kalau mau piter masak lihat resepnnya harus di internit Pak tapi tadi Ibu cari-cari enggak ada yang ada cuma tikus.”</i></p> <p>Pemain 2 : <i>“Owalah Buk-Buk</i></p>	<p>Para pemain terdiri dari pemain 2 sebagai Bapak dan pemain 1 sebagai Ibu saling berdialog membahas tentang kebingungan pemain 1 mencari resep makanan. Kemudian ditutup dengan penjelasan pemain2 yang menimbulkan gelak tawa.</p>	(DS/LO ₁)	<p>Teknik humor dengan logika (<i>logic</i>) berupa kekecewaan (<i>disappointment</i>)</p>	<p>Wacana humor tersebut memiliki teknik humor dengan logika (<i>logic</i>) berupa kekecewaan (<i>disappointment</i>) karena dalam wacana tersebut terdapat ungkapan yang membuat kesal. Hal tersebut dibuktikan dari ucapan pemain 2 <i>“Owalah Buk-Buk maksudnya Bu Susi itu bukan internit tapi internet”</i>. Kalimat yang dikatakan pemain 2 tersebut sebagai respon atas kelakuan pemain 1 akibat tidak bisa membedakan</p>

	<p><i>maksudnya Bu Susi itu bukan internit tapi internet.”</i></p> <p>Pemain 1 : <i>“Ohh gitu emang beda ya Pak ?”</i></p>				internet dengan internit atau atap rumah.
19.	<p>(Data 22) (...)</p> <p>Pemain 2 : <i>“Saya ini suka rokok. Tapi apa di surga boleh ngerokok Pak RT ?</i></p> <p>Pemain 1 : <i>“Di surga ya? Kalau menurut saya sih boleh-boleh aja.”</i></p> <p>Pemain 2 : <i>“Oh gitu Pak RT ?</i></p> <p>Pemain 1 : <i>“Ya ini setahu Saya aja loh ya. Itu soalnya kalau sudah di surga itu, Kita boleh melakukan apa aja.”</i></p> <p>Pemain 2 : <i>“Wah boleh juga tuh Pak RT.”</i></p> <p>Pemain 1 : <i>“Ya.. tapi ya ada tapinya loh.”</i></p> <p>Pemain 2 : <i>“Kok ada tapinya Pak RT ?”</i></p> <p>Pemain 1 : <i>“Ya, menurut Saya di surga itu enggak ada api. Jadi kalau Sampean mau ngerokok ya lari ke neraka dulu.”</i></p>	<p>Pemain 1 dan pemain 2 saling berdialog yang awalnya membahas tentang merokok di surga. Kemudian ditutup dengan penjelasan pemain 1 yang menimbulkan gelak tawa yaitu di surga tidak ada api jadi harus ke neraka terlebih dahulu.</p>	(PEm/TL/LO ₁)	<p>Teknik humor dengan logika (<i>logic</i>) berupa perbandingan (<i>comparisons</i>)</p>	<p>Wacana humor tersebut memiliki teknik humor dengan logika (<i>logic</i>) berupa perbandingan (<i>comparisons</i>) karena dalam wacana tersebut terdapat ungkapan membandingkan dua hal yang kontras dengan tujuan menghinia. Hal tersebut dibuktikan dari ucapan pemain 1 <i>“Ya, menurut Saya di surga itu enggak ada api. Jadi kalau Sampean mau ngerokok ya lari ke neraka dulu”</i>. Kalimat yang dikatakan pemain 1 tersebut berusaha membandingkan dua hal yang kontras yaitu surga dan neraka untuk perokok secara tidak langsung juga menyindir pemain 1 yang merupakan seorang perokok.</p>

<p>20.</p>	<p>(Data 4) Pemain 1 : “Woy lagi pada ngapain nih ?” Pemain 2 : “Eh Sarah.” Pemain 3 : “Eh Sarah.” Pemain 1 : “Eh Sarah, eh Sarah, kok liburan gini Lo pada main catur sih? Kayak orang tua bukan pada ngapel Lo berdua.” Pemain 2 : “Kalau Gue sih enggak boleh pacaran sama Orang Tua Gue gara-gara belum cukup umur.” Pemain 1 : “Em belum cukup umur.” Pemain 3 : “Kata Dokter Pribadi Gue sih, Gue gak boleh keluar takut item kulit Gue.” Pemain 1 : “Ah bilang aja kalau Lo berdua jomblo.” (...)</p>	<p>Pemain 1, pemain 2, dan pemain 3 saling berdialog yang awalnya membahas tentang alasan tidak liburan di hari libur.</p>	<p>(Pem/LO₂)</p>	<p>Teknik humor dengan logika (<i>logic</i>) berupa perbandingan (<i>comparisons</i>)</p>	<p>Wacana humor tersebut memiliki teknik humor dengan logika (<i>logic</i>) berupa perbandingan (<i>comparisons</i>) karena dalam wacana tersebut memuat ungkapan yang sindiran dengan cara membandingkan dua hal yang berbeda . Hal tersebut dibuktikan dari ucapan pemain 1 “<i>Eh Sarah, eh Sarah, kok liburan gini Lo pada main catur sih? Kayak orang tua bukan pada ngapel Lo berdua</i>”. Kalimat yang dikatakan pemain 1 tersebut berusaha menghina pemain 2 dan 3 dengan membandingkannya dengan orang tua karena tidak memiliki pacar.</p>
<p>21.</p>	<p>(Data 6) (...) Pemain 1 : “Ngomong-ngomong motor di rumah ada berapa ?” Pemain 2 : “Yah ini doang satu-satunya ini juga belum lunas masih kredit.” Pemain 1 : “Ini motor sering Lo jemur</p>	<p>Pemain 1 dan pemain 2 saling berdialog yang awalnya membahas tentang hal yang sedang dilakukan pemain 2 yaitu bersih-bersih motor. Kemudian</p>	<p>(Pem/PK/LO₁)</p>	<p>Teknik humor dengan logika (<i>logic</i>) berupa perbandingan (<i>comparisons</i>)</p>	<p>Wacana humor tersebut memiliki teknik humor dengan logika (<i>logic</i>) berupa perbandingan (<i>comparisons</i>) karena dalam wacana tersebut terdapat ungkapan membandingkan dua hal</p>

	<p>ya ?”</p> <p>Pemain 2 : “<i>Ya namanya kan ojek kena panas-panas lah.</i>”</p> <p>Pemain 1 : “<i>Oh sering Lo jemur? Patesan item kek Lo.</i>”</p> <p>Pemain 2 : “<i>Emang ini warnanya item dasar garpu somay.</i>”</p>	<p>ditutup dengan penjelasan pemain 1 yang menimbulkan gelak tawa yang menyamakan warna kulit dengan motor yang sering dijemur.</p>			<p>yang kontras dengan tujuan menghina. Hal tersebut dibuktikan dari ucapan pemain 1 “<i>Oh sering Lo jemur? Patesan item kek Lo</i>”. Kalimat yang dikatakan pemain 1 tersebut berusaha membandingkan suatu hal dengan tujuan menghina. Hal yang dibandingkan warna sepeda motor dan warna kulit pemain 2 yang sama-sama hitam.</p>
22.	<p>(Data 12) (...)</p> <p>Pemain 2 : “<i>Iya nih Pi Gue masih nganggur aja. Lo kira-kira bisa cariin Gue lowongan kerja enggak ?</i>”</p> <p>Pemain 1 : “<i>Ah kebetulan nih, Gue tadi baca lowongan kerja di koran. Ada kerjaan buat Lo. Lumayan gajinya 50 juta, itu pun kalau Lo sukses.</i>”</p> <p>Pemain 2 : “<i>Yang bener Lo Pi kerja apaan tuh emangnya ?</i>”</p> <p>Pemain 1 : “<i>Kerjanya Lo cariin Gue kerja yang gajinya 100 juta. Nanti kalau udah</i></p>	<p>Pemain 1 dan pemain 2 saling berdialog yang awalnya membahas tentang mencari pekerjaan. Kemudian ditutup dengan penjelasan pemain 1 yang menimbulkan gelak tawa yang ternyata sama-sama sedang mencari perkerjaan.</p>	(MS/LO ₂)	<p>Teknik humor dengan logika (<i>logic</i>) berupa kesalahan (<i>mistakes</i>)</p>	<p>Wacana humor tersebut memiliki teknik humor dengan logika (<i>logic</i>) berupa kesalahan (<i>mistakes</i>) karena dalam wacana tersebut terdapat ungkapan yang memanfaatkan ketidaktahuan lawan bicara. Hal tersebut dibuktikan dari ucapan pemain 1 “<i>Kerjanya Lo cariin Gue kerja yang gajinya 100 juta. Nanti kalau udah dapet, Lo Gue gaji 50 juta</i>”. Kalimat yang dikatakan pemain 1 tersebut</p>

	<i>dapet, Lo Gue gaji 50 juta.”</i>				berusaha memanfaatkan ketidaktahuan dan kemalangan pemain 2 yang sedang mencari pekerjaan untuk memunculkan humor.
23.	(Data 7) Pemain 1 : “ <i>Bang ojek ya ?</i> ” Pemain 2 : “ <i>Iya.</i> ” Pemain 1 : “ <i>Gapura depan mau enggak ?</i> ” Pemain 2 : “ <i>Boleh-boleh.</i> ” Pemain 1 : “ <i>Kalau lampu merah mau ?</i> ” Pemain 2 : “ <i>Ya udah mau lah, ayo-ayo.</i> ” Pemain 1 : “ <i>Kalau mau ambil aja, bukan punya Gue.</i> ” Pemain 2 : “ <i>Bisa ae kawat gigi.</i> ”	Pemain 1 dan pemain 2 saling berdialog yang awalnya membahas tentang pekerjaan pemain 2. Kemudian ditutup dengan penjelasan pemain 1 yang menimbulkan gelak tawa yang ternyata tidak ingin naik ojek.	(Pem/LO ₃)	Teknik humor dengan logika (<i>logic</i>) berupa kesalahan (<i>mistakes</i>)	Wacana humor tersebut memiliki teknik humor dengan logika (<i>logic</i>) berupa kesalahan (<i>mistakes</i>) karena dalam wacana tersebut memuat ungkapan yang memanfaatkan kesalahan lawan bicara. Hal tersebut dibuktikan dari ucapan pemain 1 “ <i>Kalau mau ambil aja, bukan punya Gue</i> ”. Kalimat yang dikatakan pemain 1 tersebut berusaha memanfaatkan kesalahan pemain 2 untuk memunculkan humor atas kesalahannya menangkap maksud pemain 1.
24.	(Data 16) (...) Pemain 1 : “ <i>Ngomong-ngomong Lo sekarang tinggal di mana ?</i> ”	Pemain 1 dan pemain 2 saling berdialog yang awalnya membahas tentang kabar, pekerjaan, dan	(T/LO ₂)	Teknik humor dengan logika (<i>logic</i>) berupa kesalahan (<i>mistakes</i>)	Wacana humor tersebut memiliki teknik humor dengan logika (<i>logic</i>) berupa kesalahan (<i>mistakes</i>) karena dalam

	<p>Pemain 2 : “<i>Ya sekarang sih Gue tinggal di Pondok Indah.</i>”</p> <p>Pemain 1 : “<i>Ih keren hebat banget Lo mo. Emang sekarang kerja di mana Mo ?</i>”</p> <p>Pemain 2 : “<i>Gue sih sekarang cuma kerja jadi Staf di Kantor Google aja.</i>”</p> <p>Pemain 1 : “<i>Wih kalo Lo kerja di Kantor Google berarti gaji Lo gede dong ?</i>”</p> <p>Pemain 2 : “<i>Iya Alhamdulillah kalau gaji sih cuma 50 juta aja sama plus tunjangan 15 juta.</i>”</p> <p>Pemain 1 : “<i>Oh keren juga Lo sekarang ya Bem. Udah sukses, low profile, banyak duit lagi, jadi pengen tahu sekarang hobby Lo apa sih ?</i>”</p> <p>Pemain 2 : “<i>Hobby Gue ya kayak gini ngarang cerita sama bohogin orang.</i>”</p>	<p>tempat tinggal. Kemudian ditutup dengan penjelasan pemain 2 yang menimbulkan gelak tawa yang ternyata semuanya hanya bohongan.</p>			<p>wacana tersebut memuat ungkapan yang memanfaatkan ketidaktahuan lawan bicara. Hal tersebut dibuktikan dari ucapan pemain 2 “<i>Hobby Gue ya kayak gini ngarang cerita sama bohogin orang</i>”. Kalimat yang dikatakan pemain 2 tersebut menjelaskan bahwa dirinya sedang memanfaatkan pemain 1 karena ketidaktahuan akan keadaannya sekarang untuk memunculkan humor</p>
<p>25.</p>	<p>(Data 30) (...) Pemain 1 : “<i>Gini Pak Ustad, Saya ini kan seneng ngerokok. Gimana ya caranya supaya Saya bisa berhenti merokok? Kayaknya nih mulut asem terus.</i>”</p>	<p>Pemain 1 dan pemain 2 saling berdialog yang awalnya membahas tentang cara berhenti merokok. Kemudian ditutup dengan penjelasan pemain 2</p>	<p>(HU/TL/LO₁)</p>	<p>Teknik humor dengan logika (<i>logic</i>) berupa kesalahan (<i>mistakes</i>)</p>	<p>Wacana humor tersebut memiliki teknik humor dengan logika (<i>logic</i>) berupa kesalahan (<i>mistakes</i>) karena dalam wacana tersebut memuat ungkapan yang</p>

	<p>Pemain 2 : “Gampang caranya, Kamu bakar depan belakangnya tuh rokok. Saya jamin pasti Kamu berhenti.”</p> <p>Pemain 1 : “Wah, Saya jadi gak bisa ngerokok kalau gitu ?”</p> <p>Pemain 2 : “Loh iya bagus itu.”</p> <p>Pemain 1 : “Kalau gitu rokok Saya buat Pak Ustad aja deh.”</p> <p>Pemain 2 : Alhamdulillah dapet rokok, makasih ya.”</p>	<p>yang menimbulkan gelak tawa yang menyuruh orang berhenti rokok tapi dia nya sendiri perokok.</p>			<p>memanfaatkan kesalahan lawan bicara untuk memunculkan humor. Hal tersebut dibuktikan dari ucapan pemain 2 “Gampang caranya, Kamu bakar depan belakangnya tuh rokok. Saya jamin pasti Kamu berhenti”. Kalimat yang dikatakan pemain 2 tersebut berusaha kesalahan pemain 1 yang menanyakan cara berhenti merokok sedangkan pemain 2 sendiri juga seorang perokok.</p>
26.	<p>(Data 33) (...)</p> <p>Pemain 1 : “Pak, punya koran enggak? Coba Ibu pinjam sebentar.”</p> <p>Pemain 2 : “Loh koran emang enggak ada Buk, lagian Bapak udah lama enggak langganan koran. Hari ini masih masih langganan koran aja kan udah ada HP toh? Oh gitu, ya udah nih ibu pakek HP Bapak saja ini.”</p> <p>Pemain 1 : “Beneran nih Pak ?”</p> <p>Pemain 2 : “Bener yo wes sana. Kamu</p>	<p>Pemain 1 dan pemain 2 saling berdialog yang awalnya membahas pemain 1 yang mencari Koran dan dipinjami telepon genggam oleh pemain 2. Kemudian ditutup dengan penjelasan pemain 1 yang menimbulkan gelak tawa yang ternyata telepon genggam tersebut bukan untuk baca berita tapi untuk</p>	(HU/LO ₂)	<p>Teknik humor dengan logika (<i>logic</i>) berupa kesalahan (<i>mistakes</i>)</p>	<p>Wacana humor tersebut memiliki teknik humor dengan logika (<i>logic</i>) berupa kesalahan (<i>mistakes</i>) karena dalam wacana tersebut terdapat ungkapan yang memanfaatkan kesalahan lawan bicara untuk memunculkan humor. Hal tersebut dibuktikan dari ucapan pemain 1 “Bapak gimana sih Pak orang HP Bapak buat lempar tikus di dapur”. Kalimat yang</p>

	<p><i>pakek.”</i> Pemain 1 : “<i>Oh iya deh.</i>” (beberapa saat kemudian) Pemain 1 : “<i>Pak maafin Ibu ya.</i>” Pemain 2 : “<i>Kenapa Bu?</i>” Pemain 1 : “<i>Hp Bapak rusak.</i>” Pemain 2 : “<i>Rusak? Kok bisa. Buat baca berita aja sampek ancur lebur seperti ini Bu ?</i>” Pemain 1 : “<i>Bapak gimana sih Pak orang HP Bapak buat lempar tikus di dapur.</i>” Pemain 2 : “<i>Jadi HP Bapak buat Ibu lempar tikus. Waduh,,duh.</i>”</p>	<p>melempar tikus.</p>			<p>dikatakan pemain 1 tersebut menjelaskan bahwa telah memanfaatkan kesalahan pemain 2 memberikan telpon pintarnya yang dianggap untuk membaca berita, tapi untuk memukul tikus karena yang ditanyakan di awal percakapan adalah koran.</p>
27.	<p>(Data 13) Pemain 1 : “<i>Permisi Mas numpang tanya. Kalau pasar buaya gang oleng tahu enggak ?</i>” Pemain 2 : “<i>Wah gak tahu dah Saya Mas. ”</i> Pemain 1 : “<i>Kalau jalan utama tahu? Mas emang mau ke mana ?</i>” Pemain 2 : “<i>Justru itu Saya udah nyasar di sini tiga hari. Selamat Saya untung ada Abang.</i>”</p>	<p>Pemain 1 dan pemain 2 saling berdialog yang awalnya membahas tentang alamat jalan tertentu. Kemudian ditutup dengan penjelasan pemain 2 yang menimbulkan gelak tawa yang ternyata sama-sama kesasar di sana.</p>	(MS/ID ₁)	<p>Teknik humor dengan identitas (<i>identity</i>) berupa ejekan dalam bentuk sandiwara atau karangan (<i>burlesque</i>)</p>	<p>Wacana humor (13) tergolong memiliki teknik humor tersebut karena dalam wacana tersebut terdapat ungkapan yang menjadikan orang lain sebagai korban untuk memunculkan humor. Hal tersebut dibuktikan dari ucapan pemain 2 “<i>Justru itu Saya udah nyasar di sini tiga hari. Selamat Saya untung ada Abang</i>”. Kalimat yang dikatakan pemain 2 tersebut menjadikan pemain 1</p>

					sebagai korban memunculkan humor karena mereka berdua sama-sama sedang tersesat di suatu tempat.
28.	<p>(Data 5)</p> <p>Pemain 1 : <i>“Mas, ojek ya ?”</i></p> <p>Pemain 2 : <i>“Bukan, Saya Pilot pesawat.”</i></p> <p>Pemain 1 : <i>“Kok keliatannya kayak tukang ojek.”</i></p> <p>Pemain 2 : <i>“Ya ojek lah, ayo ke mana ?”</i></p> <p>(...)</p>	Pemain 1 dan pemain 2 saling berdialog yang membahas kepastian pekerjaan sebagai tukang ojek.	(Pem/ID ₁)	Teknik humor dengan identitas (<i>identity</i>) berupa ejekan dalam bentuk sandiwara atau karangan (<i>burlesque</i>)	Wacana humor (5) tergolong memiliki teknik humor tersebut karena dalam wacana terdapat ungkapkan yang menjadikan orang lain sebagai korban untuk memunculkan humor. Hal tersebut dibuktikan dari ucapan pemain 1 <i>“Mas, ojek ya ?”</i> . Kalimat yang dikatakan pemain 1 berusaha menjahili pemain 2 yang sudah jelas-jelas tukang ojek tapi masih ditanyai sebagai korban memunculkan humor
29.	<p>(Data 8)</p> <p>Pemain 1 : <i>“Assalamualaikum”</i></p> <p>Pemain 2 : <i>“Walaikumsalam”</i></p> <p>Pemain 1 : <i>“Bang Yupi kebetulan nih ketemu, Sarah mau tanya-tanya nih, kalau puasa sering baca qur'an boleh enggak ?”</i></p>	Pemain 1 dan pemain 2 saling berdialog yang awalnya membahas tentang kebiasaan baik di bulan puasa. Kemudian ditutup dengan penjelasan	(Pem/ID ₂)	Teknik humor dengan identitas (<i>identity</i>) berupa ejekan dalam bentuk sandiwara atau karangan (<i>burlesque</i>)	Wacana humor (8) tergolong memiliki teknik humor tersebut karena dalam wacana tersebut terdapat ungkapkan yang menjadikan orang lain sebagai korban untuk memunculkan humor. Hal

	<p>Pemain 2 : “<i>Boleh dong Sar malah dianjurkan.</i>”</p> <p>Pemain 1 : “<i>Kalau banyak-banyak sedekah boleh ?</i>”</p> <p>Pemain 2 : “<i>Ya boleh banget itu mah.</i>”</p> <p>Pemain 1 : “<i>Kalau iktikaf di masjid gimana ?</i>”</p> <p>Pemain 2 : “<i>Boleh,boleh,boleh.</i>”</p> <p>Pemain 1 : “<i>Kalau pinjem duit sama Bang Yupi boleh enggak ?</i>”</p> <p>Pemain 2 : “<i>Bo..</i>”</p> <p>Pemain 1 : “<i>Minjem 100 ribu aja Bang Yupi pliss buat beli takjil.</i>”</p> <p>Pemain 2 : “<i>Boleh deh. Ini Sar.</i>” (...)</p>	<p>pemain 1 yang menimbulkan gelak tawa yang ternyata hanya ingin pinjam uang.</p>			<p>tersebut dibuktikan dari ucapan pemain 1 “<i>Kalau pinjem duit sama Bang Yupi boleh enggak ?</i>”. Kalimat yang dikatakan pemain 1 tersebut menjadikan pemain 2 terpaksa meminjami uang karena terbawa dengan jawaban sebelumnya yaitu dengan jawaban boleh, sehingga pertanyaan terakhir dimintai pinjaman uang terlanjur menjawab boleh</p>
30.	<p>(Data 21)</p> <p>Pemain 1 : “<i>Nanti kalau Aku pergi Kamu jangan lupa sarapan ya, makan siang jangan lupa, terus sholat jangan ditinggal.</i>”</p> <p>Pemain 2 : “<i>Iya makasih ya.</i>”</p> <p>Pemain 1 : “<i>Iya sama-sama Sayang.</i>”</p> <p>Pemain 2 : “<i>Kamu juga jangan lupa ya.</i>”</p> <p>Pemain 1 : “<i>Jangan lupa apa nih Yang ?</i>”</p> <p>Pemain 2 : “<i>Jangan lupa kalau Kita hanya temen.</i>”</p>	<p>Pemain 1 dan pemain 2 saling berdialog yang awalnya membahas tentang mengingatkan untuk makan tepat waktu. Kemudian ditutup dengan penjelasan pemain 2 yang menimbulkan gelak tawa yang mengingatkan bahwa meraka hanya teman.</p>	(Pem/ID ₃)	<p>Teknik humor dengan identitas (<i>identity</i>) berupa ejekan dalam bentuk sandiwara atau karangan (<i>burlesque</i>)</p>	<p>Wacana humor (21) tergolong memiliki teknik humor tersebut karena dalam wacana tersebut terdapat ungkapkan yang menjadikan orang lain sebagai korban untuk memunculkan humor. Hal tersebut dibuktikan dari ucapan pemain 2 “<i>Jangan lupa kalau Kita hanya temen</i>”. Kalimat yang dikatakan pemain 2 tersebut menjadikan orang lain</p>

					sebagai korban memunculkan humor dengan cara mengingatkan bahwa pemain 1 hanyalah temannya.
31.	(Data 23) (...) Pemain 1 : <i>“Kata Kakek Gue, dari zaman voc kalau orang mancing enggak bakal maju-maju Mo.”</i> Pemain 2 : <i>“Masak sih, kan Gue tiap hari kerja dari pagi sampek malem, masak iya enggak maju-maju ?”</i> Pemain 1 : <i>“Coba sekarang Lo mancing maju-maju yang ada kejebur Lo.”</i> Pemain 2 : <i>“Hemm Gue kirain apa dasar eceng gondok.”</i>	Pemain 1 dan pemain 2 saling berdialog yang awalnya membahas tentang tempat yang akan dituju pemain 2. Kemudian ditutup dengan penjelasan pemain 1 yang menimbulkan gelak tawa yang ternyata tukang mincing.	(Pem/ID ₄)	Teknik humor dengan identitas (<i>identity</i>) berupa ejekan dalam bentuk sandiwara atau karangan (<i>burlesque</i>)	Wacana humor (23) tergolong memiliki teknik humor tersebut karena dalam wacana tersebut terdapat ungkapan yang menjadikan orang lain sebagai korban untuk memunculkan humor. Hal tersebut dibuktikan dari ucapan pemain 1 <i>“Coba sekarang Lo mancing maju-maju yang ada kejebur Lo”</i> . Kalimat yang dikatakan pemain 1 tersebut menjadikan orang lain sebagai korban memunculkan humor dengan cara mengejeknya kalau tukang mincing tidak akan bisa maju sebab jika maju pasti akan terjebur.
32.	(Data 24) (...) Pemain 1 : <i>“Tapi ya menurut penelitian makan mie itu bahaya,</i>	Para pemain terdiri dari Jupiter dan Bemo saling berdialog membahas	(Pem/ID ₅)	Teknik humor dengan identitas (<i>identity</i>) berupa ejekan dalam	Wacana humor (24) tergolong memiliki teknik humor tersebut karena dalam wacana tersebut

	<p>apalagi buat Lo.” Pemain 2 : “<i>AH guwa tau, ada pengawetnya kan ?</i>” Pemain 1 : “<i>Bukan cuma itu.</i>” Pemain 2 : “<i>Ada racunnya kan ?</i>” Pemain 1 : “<i>Bukan cuma itu.</i>” Pemain 2 : “<i>Apa lagi ?</i>” Pemain 1 : “<i>Apalagi kalau Lo makannya tiap hari 3 kali. Itu bahaya banget buat Lo.</i>” Pemain 2 : “<i>Emangnya kenapa ?</i>” Pemain 1 : “<i>Ya kan gaji Lo cuma 3 juta. Diambilnya tiap 3 bulan sekali.</i>” Pemain 2 : “<i>Huh dasar serbet warteg.</i>”</p>	<p>makanan yang dimasak oleh Bemo. Kemudian ditutup dengan pernyataan Jupiter yang menimbulkan gelak tawa.</p>		<p>bentuk sandiwara atau karangan (<i>burlesque</i>)</p>	<p>terdapat ungkapan yang menjadikan orang lain sebagai korban untuk memunculkan humor. Hal tersebut dibuktikan dari ucapan pemain 1 “<i>Tapi ya menurut penelitian makan mie itu bahaya, apalagi buat Lo</i>” “<i>Ya kan gaji Lo cuma 3 juta. Diambilnya tiap 3 bulan sekali.</i>” . Kalimat yang dikatakan pemain 1 tersebut menjadikan pemain 2 sebagai korban memunculkan humor dengan cara menjelaskan bahwa memakan mie instan berbahaya untuk dia karena gajinya sedikit.</p>
33.	<p>(Data 18) (...) Pemain 1 : “<i>Lagi apa ini Sar ?</i>” Pemain 1 : “<i>Ini Aku lagi liatin kamu. Sar Kamu mau tahu enggak kayaknya kalau Aku disuruh melupakanmu Aku bakal pergi ke kelurahan dulu deh.</i>” Pemain 2 : “<i>Loh emangnya kenapa ?</i>” Pemain 1 : “<i>Iya Aku mau minta surat</i></p>	<p>Pemain 1 dan pemain 2 saling berdialog yang awalnya membahas tentang hal yang sedang dilakukan. Kemudian ditutup dengan penjelasan pemain 1 yang menimbulkan gelak tawa yang menggoda pemain 2.</p>	(GW/ID ₁)	<p>Teknik humor dengan identitas (<i>identity</i>) berupa pembongkaran (<i>exposure</i>)</p>	<p>Wacana humor tersebut memiliki teknik humor dengan identitas (<i>identity</i>) berupa pembongkaran (<i>exposure</i>) karena dalam wacana tersebut terdapat ungkapan tertentu yang mengungkapkan sesuatu tentang dirinya namun bersifat lucu. Hal tersebut</p>

	<p><i>keterangan tidak mampu untuk melupakanmu.”</i> Pemain 2 : (Tersipu malu menanggapi sampai tidak segera memakan bunga matahari).</p>				<p>dibuktikan dari ucapan pemain 1 “<i>Iya Aku mau minta surat keterangan tidak mampu untuk melupakanmu</i>”. Kalimat yang dikatakan pemain 1 tersebut mengungkapkan sesuatu tentang diri sendiri yang pergi ke kelurahan tidak untuk mengurus surat keterangan seperti umumnya namun adalah surat keterangan tidak bisa melupakan pemain 2.</p>
34.	<p>(Data 9) (...) Pemain 2 : “<i>Pak kuota Ibu mau habis nih.</i>” Pemain 1 : “<i>Habis? Baru kemarin Bapak isi, udah habis aja. Duduk-duduk, kok bisa sih Buk ?</i>” Pemain 2 : “<i>Iya Pak kan kemarin Ibu download film Korea, semua episodenya terus karena Ibu udah tonton semua, Ibu pengen hapus, kalau Ibuk hapus kira-kira kuota Ibuk balik lagi enggak ya Pak ?</i>” Pemain 1 : “<i>Waduh.</i>”</p>	<p>Pemain 1 dan pemain 2 saling berdialog yang awalnya membahas kuota internet pemain 2 yang habis. Kemudian ditutup dengan penjelasan pemain 2 yang menimbulkan gelak tawa yang ingin kuota nya kembali setelah menghapus semua video yang telah diunduh.</p>		<p>Teknik humor dengan identitas (<i>identity</i>) berupa pembongkaran (<i>exposure</i>)</p>	<p>Wacana humor tersebut memiliki teknik humor dengan identitas (<i>identity</i>) berupa pembongkaran (<i>exposure</i>) karena dalam wacana tersebut terdapat ungkapan tertentu yang mengungkapkan sesuatu tentang dirinya namun bersifat lucu. Hal tersebut dibuktikan dari ucapan pemain 2 “<i>Iya Pak kan kemarin Ibu download film Korea, semua episodenya terus karena Ibu udah tonton semua, Ibu pengen</i></p>

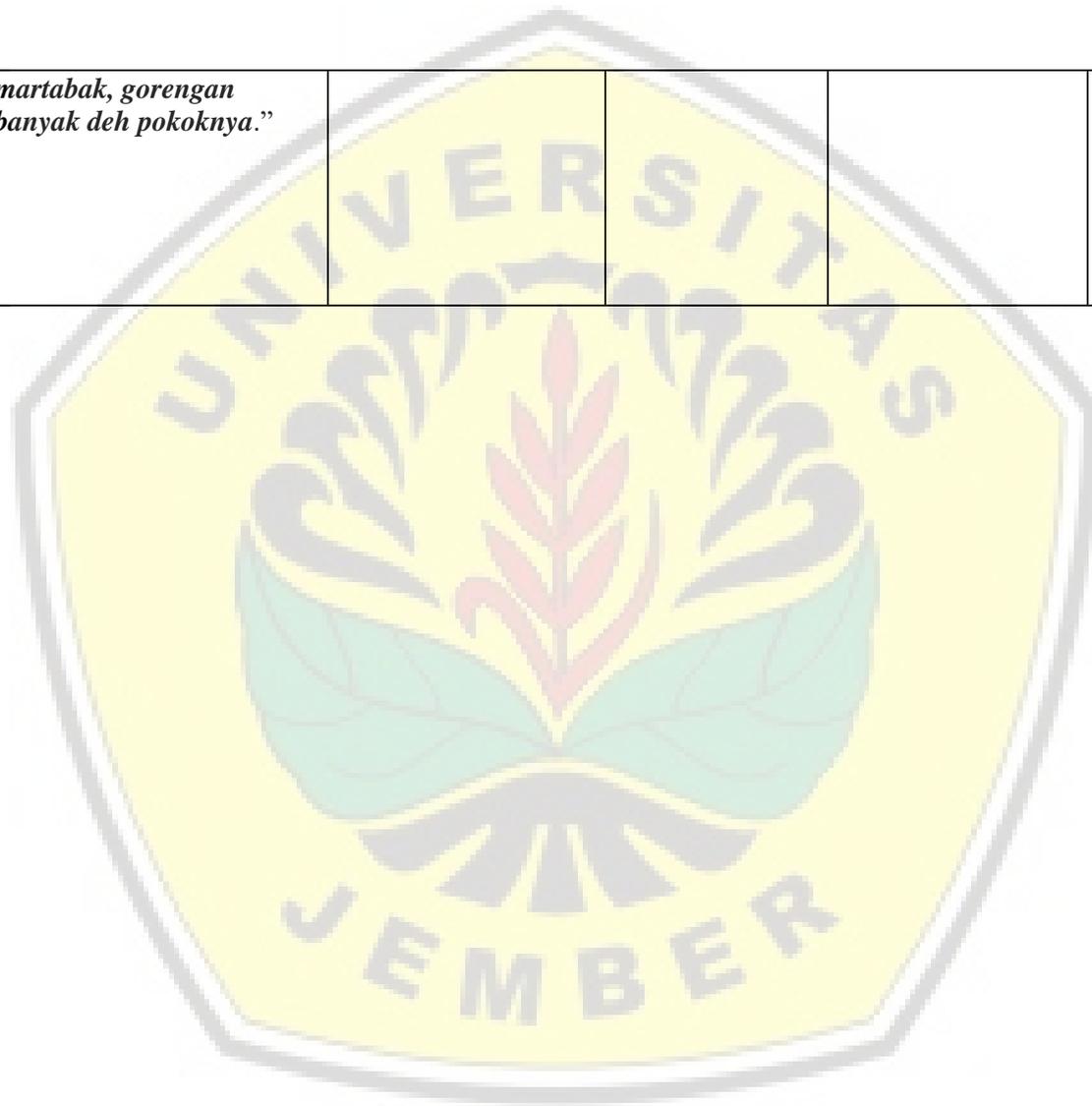
					<p><i>hapus, kalau Ibuk hapus kira-kira kuota Ibuk balik lagi enggak ya Pak ?”</i>. Kalimat yang dikatakan pemain 2 tersebut mengungkapkan sesuatu tentang diri sendiri yang ingin kuota internetnya kembali setelah menghapus semua video yang sudah diunduh.</p>
35.	<p>(Data 17) Pemain 1 : <i>“Yang kamu tahu enggak? Persamaan Kamu sama azan magrib ?”</i> Pemain 2 : <i>“Apa tuh Yang ?”</i> Pemain 1 : <i>“Kalau denger suaranya sama-sama bikin Aku bahagia.”</i></p>	<p>Pemain 1 dan pemain 2 saling berdialog yang awalnya membahas tentang perbedaan suara azan dengan pemain 2. Kemudian ditutup dengan penjelasan pemain 1 yang menimbulkan gelak tawa yang menggoda pemain 2.</p>	(GW/ID ₂)	<p>Teknik humor dengan identitas (<i>identity</i>) berupa pembongkaran (<i>exposure</i>)</p>	<p>Wacana humor tersebut memiliki teknik humor dengan identitas (<i>identity</i>) berupa pembongkaran (<i>exposure</i>) karena dalam wacana tersebut terdapat ungkapan tertentu yang mengungkapkan sesuatu tentang dirinya namun bersifat lucu. Hal tersebut dibuktikan dari ucapan pemain 1 <i>“Yang kamu tahu enggak? Persamaan Kamu sama azan magrib ?”</i> <i>“Kalau denger suaranya sama-sama bikin Aku bahagia.”</i>. Kalimat yang dikatakan pemain 1 tersebut mengungkapkan sesuatu</p>

					tentang diri sendiri yang merasa bahagia jika bisa bersama pemain 2.
36.	<p>(Data 19)</p> <p>Pemain 1 : <i>“Buk’e tahu enggak cintaku sama Buk’e itu kayak rentenir.”</i></p> <p>Pemain 2 : <i>“Ih serem amat. Kok bisa gitu ?”</i></p> <p>Pemain 1 : <i>“Iya Buk dulu itu sedikit tapi lama-lama jadi banyak.”</i></p> <p>Pemain 2 : <i>“Bapak bisa aja Ibu jadi laper.”</i></p>	<p>Pemain 1 dan pemain 2 saling berdialog yang awalnya membahas tentang rasa cinta pemain 1 terhadap pemain 2. Kemudian ditutup dengan penjelasan pemain 1 yang menimbulkan gelak tawa yang menggoda pemain 2.</p>	(GW/ID ₃)	<p>Teknik humor dengan identitas (<i>identity</i>) berupa pembongkaran (<i>exposure</i>)</p>	<p>Wacana humor tersebut memiliki teknik humor dengan identitas (<i>identity</i>) berupa pembongkaran (<i>exposure</i>) karena dalam wacana tersebut ungkapan tertentu yang mengungkapkan sesuatu tentang dirinya namun bersifat lucu. Hal tersebut dibuktikan dari ucapan pemain 1 <i>“Buk’e tahu enggak cintaku sama Buk’e itu kayak rentenir”</i> Iya Buk dulu itu sedikit tapi lama-lama jadi banyak”. Kalimat yang dikatakan pemain 1 tersebut mengungkapkan sesuatu tentang diri sendiri bahwa betapa dirinya mencintai pemain 2</p>
37.	<p>(Data 28)</p> <p>(...)</p> <p>Pemain 2 : <i>“Gue mau sholat berjamaah lah ke masjid biar banyak pahalanya.”</i></p> <p>Pemain 1 : <i>“Alah Lo paling mau</i></p>	<p>Pemain 1 dan pemain 2 saling berdialog yang awalnya membahas tentang alasan pemain 2 pergi ke masjid.</p>	(AB/KB/ID ₁)	<p>Teknik humor dengan identitas (<i>identity</i>) berupa membuka kedok (<i>unmasking</i>)</p>	<p>Wacana humor tersebut memiliki teknik humor dengan identitas (<i>identity</i>) berupa membuka kedok (<i>unmasking</i>) karena dalam wacana tersebut</p>

	<p><i>nyolong sandal. Iya kan?</i></p> <p>Pemain 2 : “<i>Edah kalau ngomon genggak pakek diayak dulu itu kata-kata, inget ini bulan puasa loh Sar.</i>”</p> <p>Pemain 1 : “<i>Sorry Noy lah terus, itu tuh sandal kenapa Lo tenteng-tenteng ? Kayak gembel Lo.</i>”</p> <p>Pemain 2 : “<i>Iya ini Gue mau nuker sandal, soalnya yang Gue ambil kemarin kekecilan.</i>”</p> <p>Pemain 1 : “<i>Aduh dasar keset masjid.</i>”</p>	<p>Kemudian ditutup dengan penjelasan pemain 2 yang menimbulkan gelak tawa yang ternyata alasan pemain 2 pergi ke masjid mau menukarkan sandal hasil mencuri kemarin yang kekecilan.</p>			<p>terdapat ungkapan yang membuka kedok yang dilakukan oleh orang lain. Hal tersebut dibuktikan dari percakapan pemain 1 dan 2 “<i>Sorry Noy lah terus, itu tuh sandal kenapa Lo tenteng-tenteng ? Kayak gembel Lo</i>” “<i>Iya ini Gue mau nuker sandal, soalnya yang Gue ambil kemarin kekecilan.</i>”. Kalimat yang dikatakan pemain 1 tersebut berusaha menemukan maksud sebenarnya pemain 2 yaitu untuk mencuri sandal</p>
38.	<p>(Data 26)</p> <p>Pemain 1 : “<i>Hari ini dapet apa aja Lo Bos ?</i>”</p> <p>Pemain 2 : “<i>Gue dapet barang-barang bagus.</i>”</p> <p>Pemain 1 : “<i>Apa tuh ?</i>”</p> <p>Pemain 2 : “<i>Gue dapet perhiasan, TV 32 inci, kulkas, sama lemari pakaian.</i>”</p> <p>Pemain 1 : “<i>Mantap-mantap hebat-hebat.</i>”</p> <p>Pemain 2 : “<i>Kalau Lo dapet apa ?</i>”</p> <p>Pemain 1 : “<i>Gue dapet ini Bos nih</i></p>	<p>Pemain 1 dan pemain 2 saling berdialog yang awalnya membahas tentang hasil curian saat itu. Kemudian ditutup dengan penjelasan pemain 1 yang menimbulkan gelak tawa yang hanya mengampil sandal agar tidak dikejar dengan pemilik</p>	(Pem/ID ₆)	<p>Teknik humor dengan identitas (<i>identity</i>) berupa membuka kedok (<i>unmasking</i>)</p>	<p>Wacana humor tersebut memiliki teknik humor dengan identitas (<i>identity</i>) berupa membuka kedok (<i>unmasking</i>) karena dalam wacana tersebut terdapat ungkapan yang membuka kedok yang dilakukan oleh orang lain. Hal tersebut dibuktikan dari percakapan pemain 2 dan 1 “<i>Haduh, kok Lo sandal sih kalo Lo</i></p>

	<p>sandal.”</p> <p>Pemain 2 : “<i>Haduh, kok Lo sandal sih kalo Lo nyuri itu, Lo harus dapetin barang-barang berharga.</i>”</p> <p>Pemain 1 : “<i>Ini sandal yang punya Boss biar Dia enggak kejar Kita.</i>”</p> <p>Pemain 2 : “<i>Ah, bisa ae tatakan gelas.</i>”</p>	<p>rumah.</p>			<p><i>nyuri itu, Lo harus dapetin barang-barang berharga “ “Ini sandal yang punya Boss biar Dia enggak kejar Kita.”. Kalimat yang dikatakan pemain 2 tersebut berusaha menemukan maksud sebenarnya pemain 1 yaitu agar tidak dikejar pemilik rumah yang dicuri mereka.</i></p>
39.	<p>(Data 31) (...)</p> <p>Pemain 1 : “<i>Ibu mau buka puasa di masjid ar-rohman Pak.</i>”</p> <p>Pemain 2 : “<i>Loh-loh masjid ar-rohman itu kan jauh Buk jaraknya. Tumben Ibu ke sana biasanya juga di masjid nurul barkah.</i>”</p> <p>Pemain 1 : “<i>Iya gak apa-apa Pak, pokoknya Ibu mau buka pusanya di masjid ar-rohman aja.</i>”</p> <p>Pemain 2 : “<i>Oh Bapak paham, Ibu ngambil jarak yang jauh supaya pahalanya lenih banyak toh ?</i>”</p> <p>Pemain 1 : “<i>Bukan Pak, di sana itu takjilnya enak-enak, ada kolak pisang, cendol,</i></p>	<p>Pemain 1 dan pemain 2 saling berdialog yang awalnya membahas tentang pergi berbuka puasa di masjid yang jauh. Kemudian ditutup dengan penjelasan pemain 1 yang menimbulkan gelak tawa yang ternyata alasannya karena menu berbukanya enak-enak.</p>	(AB/ID ₁)	<p>Teknik humor dengan identitas (<i>identity</i>) berupa membuka kedok (<i>unmasking</i>)</p>	<p>Wacana humor tersebut memiliki teknik humor dengan identitas (<i>identity</i>) berupa membuka kedok (<i>unmasking</i>) karena dalam wacana tersebut terdapat ungkapan yang membuka kedok yang dilakukan oleh orang lain. Hal tersebut dibuktikan dari percakapan pemain 2 dan 1 “<i>Oh Bapak paham, Ibu ngambil jarak yang jauh supaya pahalanya lenih banyak toh ? “ “Bukan Pak, di sana itu takjilnya enak-enak, ada kolak pisang, cendol, martabak, gorengan</i></p>

	<p><i>martabak, gorengan banyak deh pokoknya.”</i></p>			<p><i>banyak deh pokoknya.”.</i> Kalimat yang dikatakan pemain 2 tersebut berusaha menemukan maksud sebenarnya pemain 1 yaitu mencari menu buka puasa yang nikmat.</p>
--	--	--	--	--



AUTOBIOGRAFI**Khoirul Anam**

Lahir di Jember, 16 Agustus 1997. Anak kedua dari pasangan Bapak Haris dan Ibu Mamduha, bertempat tinggal di Desa Tegalwangi RT 02 RW 12 Dusun Krangkongan, Kecamatan Umbulsari, Kabupaten Jember. Lulus sekolah dasar tahun 2010 di MI MAMBA'UL ULUM Curahputih, kemudian melanjutkan pendidikan pada jenjang sekolah menengah pertama di SMPN 1 Umbulsari lulus tahun 2013. Kemudian melanjutkan pendidikan pada jenjang sekolah menengah atas di SMAN 1 Kencong lulus pada tahun 2016. Setelah itu, melalui jalur SNMPTN diterima menjadi mahasiswa di Universitas Jember, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia pada tahun 2016.