



**STRATEGI PEMBANGUN HUMOR PADA WACANA
KAOS SOAK NGALAM**

SKRIPSI

Oleh

YENI DWI FRISDIYANTI

NIM 110210402053

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2015**

PERSEMBAHAN

Skripsi ini merupakan hasil jerih payah saya selama kurang lebih 4 tahun kuliah. Skripsi ini tercipta karena kuasa Allah SWT dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan berbangga hati skripsi ini saya persembahkan untuk:

- 1) orang tuaku, bapak Bambang Suryanto yang senantiasa mencurahkan segala jerih payah dan kasih sayang yang selalu memotivasi kepada ananda, ibu Hanipah yang selalu mendoakan dan memotivasi ananda, Kakak tersayang mas Eko Fridiyanto, S.E yang selalu mendukung ananda, dan Adik tersayang Indra Triyanto yang selalu memberi keceriaan kepada ananda.
- 2) calon suamiku mas Abdur Rahman, A.md atas cinta, pengorbanan, perhatian, dan kebersamaannya.
- 3) guru-guruku sejak Taman Kanak-kanak sampai dengan Perguruan Tinggi yang telah memberikan ilmu dan membagi pengalaman yang berharga untuk kehidupanku;
- 4) almamater yang kubanggakan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universtas Jember.

MOTTO

Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan

(QS. As Syart 98:5)

Kalau untuk meraih sesuatu tidak sulit, semua orang akan melakukannya. Justru karena perjuangan yang membuatnya menjadi luar biasa

(Tom Hanks)



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yeni Dwi Frisdiyanti

NIM : 110210402053

Menyatakan bahwa sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Strategi Pembangun Humor pada Wacana Kaos *Soak Ngalam*” 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 ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa ada tekanan dan paksaan dari pihak mana pun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata dikemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, November 2015

Yang menyatakan,

Yeni Dwi Frisdiyanti
NIM 110210402053

HALAMAN PENGAJUAN

**STRATEGI PEMBANGUN HUMOR PADA WACANA
KAOS SOAK NGALAM**

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

Oleh

Nama Mahasiswa : Yeni Dwi Frisdiyanti
NIM : 110210402053
Angkatan Tahun : 2011
Daerah Asal : Probolinggo
Tempat/Tanggal Lahir : Probolinggo, 28 Juni 1993
Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Disetujui Oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Muji, M.Pd
NIP 19590716 198702 1 002

Furoidatul Husniah S.S., M.Pd
NIP 19790207 200812 2 002

SKRIPSI

**STRATEGI PEMBANGUN HUMOR PADA WACANA
KAOS SOAK NGALAM**

Oleh

Yeni Dwi Frisdiyanti

NIM 110210402053

Pembimbing

Dosen Pembimbing Utama : Dr. Muji, M.Pd

Dosen Pembimbing Anggota : Furoidatul Husniah S.S., M.Pd

PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Strategi Pembangun Humor pada Wacana Kaos *Soak Ngalam*” telah diuji dan disahkan pada:

hari, tanggal : Jumat, 27 November 2015

tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Tim Penguji:

Ketua,

Sekretaris,

Drs. Mujiman Rus Andianto, M.Pd
NIP 19570713 198303 1 004

Furoidatul Husniah S.S., M.Pd
NIP 19790207 200812 2 002

Anggota I,

Anggota II,

Anita Widjajanti, S.S., M. Hum
NIP 19710402 200501 2 002

Dr. Muji, M.Pd
NIP 19590716 198702 1 002

Mengesahkan

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Jember,

Prof. Dr. Sunardi, M.Pd
NIP 19540501 198303 1 005

RINGKASAN

Strategi Pembangun Humor pada Wacana Kaos *Soak Ngalam*; Yeni Dwi Frisdiyanti; 110210402053; 2015; xv + 68 halaman; Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia; Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni; Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Kaos *Soak Ngalam* adalah kaos cinderamata khas kota Malang yang mengidentifikasi kota Malang. Kaos cinderamata khas kota Malang yang tujuannya untuk memberi kesan humor dan identik dengan bahasa walikan, misalnya dalam hal kuliner, kota julukan Malang, pariwisata, tahun kelahiran kota Malang dengan menggunakan strategi pembangun humor yang tujuannya menarik minat konsumen. Wacana pada kaos *Soak Ngalam* mengalami penyimpangan prinsip kesopanan dari teori Leech yang tujuannya untuk memberi kesan humor. Wacana kaos *Soak Ngalam* memiliki keunikan pada pembangun humor dan mengalami penyimpangan prinsip kesopanan. Berdasarkan latar belakang tersebut masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah: (1) strategi penciptaan humor pada wacana humor kaos *Soak Ngalam*, dan (2) penyimpangan prinsip kesopanan menurut teori Leech pada wacana kaos *Soak Ngalam*.

Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif dengan rancangan penelitian kualitatif formal. Peneliti mengambil rancangan dan jenis penelitian deskriptif kualitatif formal jadi bukan menjabarkan teori dari data-data, tetapi mendeskripsikan data untuk mendukung atau menambah konsep baru dalam wacana humor. Data dalam penelitian ini berupa wacana kaos *Soak Ngalam* yang terindikasi unsur humor. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi dan dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui beberapa prosedur: (1) reduksi data (2) penyajian data (3) penarikan kesimpulan.

Berdasarkan hasil dan pembahasan tentang strategi pembangun humor pada wacana kaos *Soak Ngalam*, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

Strategi penciptaan humor pada wacana humor kaos *Soak Ngalam* menghasilkan 3 jenis humor (1) humor keseleo lidah atau plesetan, terdiri atas: penyelewengan merk dagang dan deskripsinya, penyelewengan ikon dan deskripsinya, penyelewengan jenis-jenis model, pengalihan jargon. (2) humor permainan kata, terdiri atas penggunaan bahasa walikan. (3) humor seks, terdiri atas penggunaan teka-teki seks.

Penyimpangan prinsip kesopanan pada wacana humor kaos *Soak Ngalam* terdiri atas penyimpangan maksim kebijaksanaan, penyimpangan maksim kemurahan hati, penyimpangan maksim penerimaan, penyimpangan maksim kerendahan hati, dan penyimpangan maksim kesimpatian.

Saran yang dapat diberikan setelah melakukan penelitian adalah bagi peneliti selanjutnya yang sebidang ilmu, dengan adanya meneliti tentang strategi pembangun humor pada wacana kaos *Soak Ngalam*, maka perlu diadakan penelitian lebih lanjut mengenai wacana humor kaos *Soak Ngalam* dengan spesifikasi yang berbeda, misalnya diksi wacana humor pada kaos *Soak Ngalam*.

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Strategi Pembangun Humor pada Wacana Kaos *Soak Ngalam*. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan stata 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, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada;

- 1) Prof. Dr. Sunardi, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
- 2) Dr. Arju Mutiah, M.Pd., selaku ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
- 3) Anita Widjajanti selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
- 4) Dr. Muji selaku Dosen Pembimbing I yang selalu memberikan motivasi, meluangkan waktu, tenaga, pikiran, dan perhatiannya dalam memberikan bimbingan, saran yang berharga, serta pengarahan selama penyusunan skripsi ini;
- 5) Furoidatul Husniah, selaku Dosen Pembimbing II yang penuh kesabaran membimbing dan meluangkan waktu, tenaga, pikiran, dan perhatiannya dalam memberikan pengarahan, serta saran selama penyusunan skripsi ini;
- 6) Bapak dan Ibu dosen Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember dan guru-guruku dari TK hingga SMA yang telah memberikan bekal ilmu dan pengetahuan selama penulis menuntut ilmu;
- 7) Bapak Bambang Suryanto yang senantiasa mencurahkan segala jerih payah dan kasih sayangnya yang selalu memotivasi kepada penulis, ibu Hanipah yang selalu mendoakan dan memotivasi penulis.

- 8) Kakak-kakak tersayang mas Eko Fridiyanto, S.E., mbak Zundhus Emilia Majawarabia, S.E., mas Suhartono, S.Pd., dan mbak Suhartatik, S.Pd., yang selalu memberi kasih sayang dan selalu bekerja keras untuk mendukung penulis;
- 9) Bapak H. Abdul Aziz dan ibu Hj. Sariti yang senantiasa mendoakan dan memotivasi penulis;
- 10) calon suamiku mas Abdur Rahman, A.md atas cinta, pengorbanan, perhatian, dan kebersamaannya.
- 11) adik Indra Triyanto dan Misbahul Munir yang selalu memberi keceriaan dan doa kepada penulis;
- 12) keponakanku Abrizam Mirza Althaf dan Revana Aliya Harmadinah yang selalu menggelikan hati;
- 13) sahabatku ‘Miss’ Sefin Uswatun H, Rita Indrawati, Ayu Puspendari, dan coy Erik Danal Saputra atas keceriaan, motivasi, dan kebersamaannya;
- 14) saudaraku tersayang di abelgam Mardiyani Arnitawanti, Rita Widiasih, Retno Ayu S, mbak Sefrina Cahya D, mbak Afida, Putri Novitasari, Desi Abdaul L, Luluk Lutfianty, mbak Ririn Setyowati, dan Devi Puspita S terimakasih atas doa, senyuman, dukungan, dan semangatnya kepadaku;
- 15) rekan-rekan mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia 2011 yang telah menjadi bagian catatan hidupku;
- 16) semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, terimakasih untuk semuanya.

Skripsi ini jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat dibutuhkan demi penyempurnaan skripsi ini. Harapan penulis semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca.

Jember, Oktober 2015

Penulis,

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan untuk berinteraksi antarmanusia. Penggunaan bahasa sangat diperlukan untuk mendapatkan informasi dan digunakan manusia dalam segala aktivitas kehidupan. Menurut Kridalaksana (dalam Chaer, 2012:32) bahasa adalah sistem lambang bunyi yang arbitrer yang digunakan oleh para anggota kelompok sosial untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan mengidentifikasikan diri. Oleh karena itu, bahasa menjadi alat utama bagi kehidupan manusia sebagai makhluk sosial yang saling membutuhkan.

Bahasa dalam kaitannya dengan kegiatan sosial dalam masyarakat atau kelompok bahasa tertentu lebih dikenal dengan masyarakat bahasa. Dengan bahasa, setiap orang merasa memiliki ikatan dengan kelompok sosial yang sama serta seorang dapat beradaptasi mengenai adat istiadat dalam kelompok maupun tata krama yang berlaku dalam kelompok tersebut. Menurut Chaer (2012:59-60) masyarakat bahasa adalah sekelompok orang yang merasa menggunakan bahasa yang sama. Dengan demikian, kalau ada sekelompok orang yang merasa sama-sama menggunakan bahasa Sunda, maka dapat dikatakan mereka adalah masyarakat bahasa Sunda.

Fungsi sosial bahasa yaitu menempatkan bahasa sesuai dengan fungsinya. Fungsi sosial bahasa akan muncul ketika masyarakat bahasa merefleksikan bahasa tersebut kepada antar anggota masyarakat. Bahasa berfungsi sebagai (1) alat untuk menyatakan ekspresi diri, (2) alat komunikasi, (3) alat untuk mengadakan integrasi dan adaptasi sosial, (4) alat untuk mengadakan kontrol sosial.

Perkembangan zaman, teknologi, dan ilmu pengetahuan dapat menjadi penyebab terjadinya bahasa semakin dinamis. Salah satu hakikat bahasa yaitu bahasa bersifat dinamis, artinya bahasa mengalami perubahan dan perkembangan

dari zaman dahulu hingga saat ini. Kedinamisan bahasa berwujud dengan adanya kegiatan manusia yang selalu berubah, khususnya bahasa yang digunakan.

Penggunaan bahasa yang bersifat dinamis tersebut menyebabkan munculnya ragam bahasa. Adanya berbagai macam ragam bahasa menimbulkan masalah penggunaan bahasa yang tidak sesuai pada situasi, bagaimana harus menggunakan bahasa itu di dalam masyarakat. Hymes (dalam Chaer, 2012:63-64) menjelaskan suatu komunikasi harus memperhatikan delapan unsur, yang diakronimkan menjadi SPEAKING, yaitu (1) *Setting and Scene*, (2) *Participants*, (3) *Ends*, (4) *Act Sequences*, (5) *Key*, (6) *Instrumentalities*, (7) *Norms*, (8) *Genres*. Kedelapan unsur tersebut intinya berkomunikasi harus diperhatikan faktor-faktor siapa lawan atau mitra bicara, topiknya apa, situasinya bagaimana, tujuannya apa, jalurnya apa (lisan atau tulisan), dan ragam bahasa yang digunakan bagaimana.

Berdasarkan sarana yang digunakan, bahasa terdiri dari lisan dan tulis. Keduanya memiliki ciri-ciri khusus yang berbeda. Chaer (dalam Aslinda dan Syafyaha, 2014:21) jika bahasa lisan disampaikan secara lisan dan dibantu oleh unsur-unsur suprasegmental seperti ekspresi wajah dan gestur, sedangkan bahasa tulis unsur suprasegmental tidak ada. Produksi bahasa oleh penuturnya sering mengalami fenomena-fenomena yang menarik untuk dicermati, salah satunya adalah strategi pembangun humor pada wacana. Media bahasa tulis beraneka ragam misalnya melalui media majalah, koran, internet, spanduk, baliho, banner dan media yang unik adalah kaos.

Kaos selain berfungsi sebagai pakaian manusia, juga memiliki keunikan yaitu sebagai tempat penyampaian informasi dan aspirasi. Kaos *Soak Ngalam* salah satu contoh kaos yang berkarakter bahasa walikan khas kota Malang. Terdapat beberapa toko kaos di Indonesia yang menonjolkan permainan kata dan memiliki karakteristik tersendiri yaitu kaos *Joger* yang ada di Bali dengan karakter wacananya terkenal dengan pabrik kata-kata. Kaos *Dagadu* yang terdapat di Yogyakarta dengan karakter ikon visual lokal Yogyakarta dan bentuk-bentuk plesetan. Kaos *Cak Cuk* yang

terdapat di Surabaya dengan karakter dialek Surabaya. Semua produksi kaos memiliki kesamaan yaitu memberi efek humor atau memberi maksud tertentu melalui pilihan kata yang berupa plesetan, percampuran bahasa, situasi dan kondisi daerah masing-masing, teka-teki, dan lain-lain.

Penggunaan bahasa pada kaos *Soak Ngalam* bersifat unik karena mengandung aspek penciptaan humor yaitu dari tataran fonologi yang mengacu pada kata plesetan yaitu kemiripan bentuk kata asli dengan kata yang diplesetkan dan memiliki makna berbeda. Keunikan selanjutnya pada permainan kata yaitu membalik kata, hal ini menjadi bahasa khas Malang.

Malang memiliki bahasa kebanggaan yaitu dengan ciri khas bahasa Kota Malang yaitu dengan membalik kata, contoh *budal* dalam Bahasa Jawa yang berarti berangkat dirubah menjadi *ladub*. Berbeda dengan polisi jika dibalik dalam bahasa Malang bukan lagi 'isilop' melainkan silop. Sama halnya dengan 'orang' jika dalam bahasa Malang menjadi 'genaro'. Jadi wisatawan yang belum paham maksud dari beberapa tulisan yang ada di kaos *Soak Ngalam* caranya dengan membalik kata terlebih dahulu sebelum mengetahui makna.

Penggunaan unsur humor pada kaos *Soak Ngalam* salah satunya yaitu berupa menyamakan simbol, kata, atau kalimat dengan bentuk asli tetapi dialihkan dengan bentuk acuan lain, kemudian terdapat beberapa bahasa dalam satu wacana kaos.

Humor memuat aturan tertentu sebagai unsur pembentuknya. Heryanto (1996:132-133) humor hanya akan berhasil apabila ada tiga hal, yaitu (1) kelaziman (acuan yang jelas tentang makna suatu kata dan disepakati bersama); (2) penyelewengan; dan (3) ada pihak yang menerima. Jadi dapat disimpulkan mengenai unsur pembentuk humor, humor akan berhasil jika makna suatu kata dapat disepakati bersama dan kata tersebut biasanya memiliki unsur penyelewengan dari kata sebenarnya, dan humor tersebut diterima oleh berbagai pihak, jika ada salah satu pihak yang tidak menerima, tidak sah itu dikatakan humor.

Pembangun humor memuat aspek-aspek kebahasaan yang perlu dianalisis. Penganalisisan unsur humor akan menambah contoh-contoh penerapan kajian pragmatik seperti prinsip kerja sama, dan fenomena pragmatik yang lain. Dalam kajian pragmatik, unsur humor ini meneliti khususnya pada ragam nonformal.

Pragmatik adalah ilmu yang mempelajari tindak tutur seseorang. Kajian pragmatik lebih menekankan pengkajian bahasa dengan makna yang terikat konteks. Pragmatik adalah telaah umum mengenai bagaimana caranya konteks memengaruhi cara kita menafsirkan kalimat (Tarigan, 1990:34).

Tulisan humor di kaos *Soak Ngalam* membuat orang lebih tertarik untuk membacanya. Kaos adalah media yang mampu menarik pengujung dan menjadi *trend*. Terdapat beberapa cinderamata kaos humor sebelum kaos *Soak Ngalam*. Unsur humor yang terkandung dalam penggunaan bahasa di kaos *Soak Ngalam* menjadi menarik untuk diteliti sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari kelucuan dan analisis bahasa itu sendiri. Pendataan dan penganalisisan unsur humor pada kaos akan memperkaya variasi bahasa di Indonesia, contohnya ragam bahasa nonformal seperti ragam bahasa akrab dan santai.

Data pada kaos *Soak Ngalam* menurut jenis humor terdapat (1) humor keseleo lidah atau plesetan, (2) humor permainan kata, dan (3) humor seks. Pemahaman dari jenis dan strategi penciptaan humor dapat disimpulkan sebuah humor dalam kaitannya dengan ilmu pragmatik, pada kajian kaos *Soak Ngalam* yaitu berupa penyimpangan prinsip kesopanan menurut teori Leech dalam Putu Wijana. Contoh wacana humor kaos *Soak Ngalam* yang dapat dianalisis melalui strategi penciptaan humor, yaitu



Pada kaos *Soak Ngalam* tersebut terdapat tulisan “DIE HARD EDITION//KOMA//GAK KETAM YO GAK URIP//ODOP NASIB E KOYO’ BAL BALANE BONGSO IKI//MALANG-SALAM SATU JIWA”. Kaos tersebut berarti “Edisi mati//koma//tidak mati ya tidak hidup//sama dengan nasibnya sepak bola di Indonesia//Malang-salam satu jiwa”. Kaos tersebut mengandung unsur humor yaitu penyelewengan merk dagang. Unsur humor pada kaos *Soak Ngalam* tersebut terdapat pada kata “KOMA” yang mengandung aspek fonologi yaitu terjadi substitusi bunyi dengan merubah sebuah merk di luar negeri berasal dari kata “PUMA” dengan simbol jaguar yang melompat di ujung kanan tulisan “PUMA” tetapi pada kaos tersebut menjadi jaguar terlentang di pojok kanan tulisan “KOMA” memiliki kesamaan tetapi mengubah ikon dan tulisan tersebut. “koma” tersebut memiliki dua makna “koma” yang pertama menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah tanda baca (,) yang dipakai untuk memisahkan nama orang dari gelar akademik yang mengiringinya, memisahkan anak kalimat yang mendahului induk kalimat, mengapit keterangan tambahan atau keterangan aposisi di kalimat, dan sebagainya, sedangkan makna yang kedua, koma adalah keadaan tidak sadar sama sekali dan tidak mampu memberi reaksi terhadap suatu rangsangan (karena keracunan, sakit parah, dan

sebagainya). Koma yang dimaksud pada kaos tersebut adalah koma yang dalam kondisi tidak sadar yang ditujukan kepada nasib sepak bola di Indonesia. Hal ini memiliki penyimpangan dari prinsip kesopanan karena mengkritik sepak bola di Indonesia secara gamblang dengan julukan “KOMA”. Wacana tersebut terikat konteks yaitu cara mengkritik sepak bola di Indonesia dengan cara bahasa tulis berhumor yang berwujud kata ‘puma’ menjadi ‘koma’ koma yang berarti kondisi tidak sadar artinya sepak bola di Indonesia belum sepenuhnya hidup.

Ejaan kaos *Soak Ngalam* yang membalikkan kata memiliki karakteristik kaos terutama karakter Kota Malang yang memiliki bahasa tersebut. Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian ini diberi judul “**Strategi Pembangun Humor pada Wacana Kaos *Soak Ngalam***”.

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah yang dapat diambil untuk penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah strategi penciptaan humor pada wacana humor kaos *Soak Ngalam*?
- 2) Bagaimanakah penyimpangan prinsip kesopanan pada wacana humor kaos *Soak Ngalam*?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menemukan hal-hal sebagai berikut.

- 1) Menemukan strategi penciptaan humor pada wacana humor kaos *Soak Ngalam*.
- 3) Menemukan penyimpangan prinsip kesopanan pada wacana humor kaos *Soak Ngalam*.

1.4 Manfaat Penelitian

- 1) Bagi mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan diskusi tentang prinsip kerja sama dan prinsip kesopanan teori Leech dalam matakuliah Pragmatik.
- 2) Bagi peneliti yang sebidang ilmu, hasil penelitian ini dapat memberikan referensi yang berhubungan dengan teori kebahasaan terutama Pragmatik serta dapat mengembangkan penelitian ini mengenai diksi wacana humor.

1.5 Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam menafsirkan istilah atau kata yang terkait dengan judul atau kajian penelitian ini, berikut dipaparkan definisi operasional dari istilah-istilah dalam penelitian ini.

- 1) Penyimpangan prinsip kesopanan adalah cara-cara peserta tindak tutur berinteraksi dalam upaya tidak menghargai atau menghormati mitra tuturnya. Terdiri dari penyimpangan maksim kebijaksanaan, penyimpangan maksim kemurahan hati, penyimpangan maksim penerimaan, penyimpangan maksim kerendahan hati, penyimpangan maksim kecocokan, penyimpangan maksim kesimpatian.
- 2) Strategi pembangun humor adalah cara-cara mengenai unsur pembentuk yang terkandung dalam sebuah wacana yang menimbulkan efek kelucuan bagi pembaca.
- 3) Penciptaan humor adalah humor yang disajikan dalam wacana yang berwujud dari mana humor itu terbentuk. Terdiri dari penyelewengan merk dagang dan deskripsinya, penyelewengan ikon dan deskripsinya, penyelewengan jenis-jenis model, pengalihan jargon, penggunaan bahasa walikan, dan penggunaan teka-teki seks.
- 4) Kaos *Soak Ngalam* adalah kaos cinderamata khas Malang yang mengandung unsur humor.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Teori yang digunakan sebagai acuan atau landasan dalam penelitian ini meliputi penjelasan tentang: (1) penelitian yang relevan; (2) masyarakat bahasa; (3) fungsi bahasa; (4) teks, konteks, dan ko-teks; (5) tinjauan humor; (6) teori dan aspek penciptaan humor; (7) humor dalam pragmatik. Penjelasan lebih rinci tentang teori-teori tersebut adalah sebagai berikut.

2.1 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang berkaitan dengan wacana tulis kaos pernah dilakukan sebelumnya oleh Yesti Dwi Afriana dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember tahun 2009 dengan judul *Wacana Humor dalam Rubrik "Senggang" pada Surat Kabar Harian "Jawa Pos" dan Pemanfaatannya dalam Pembelajaran Membaca Kritis di SMA*. Penelitian tersebut membahas tentang unsur humor dari strategi pragmatik dan humor sebagai alternatif pembelajaran di SMA.

Penelitian kedua yang relevan juga pernah dilakukan oleh Carina Pallas Minerva Yusman dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember tahun 2010 dengan judul *Diksi Ragam Bahasa Tulis dalam Kaos Cak Cuk Surabaya*. Penelitian tersebut membahas tentang diksi yang digunakan pada kaos *Cak Cuk Surabaya*.

Penelitian yang akan dilakukan ini memiliki kesamaan dan perbedaan. Persamaannya yaitu sama-sama meneliti wacana humor. Perbedaan dengan penelitian terdahulu yaitu objek penelitian dan permasalahan yang diteliti. Objek penelitian ini berupa kaos *Soak Ngalam*. Selain itu, permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini dibatasi pada strategi penciptaan humor yang belum pernah dibahas pada penelitian-penelitian sebelumnya.

2.2 Masyarakat Bahasa

Masyarakat bahasa merupakan sekumpulan orang yang memiliki bahasa yang sama atau satu bahasa. Menurut Chaer (2012:59-60) masyarakat bahasa adalah sekelompok orang yang merasa menggunakan bahasa yang sama. Kalau ada sekelompok orang yang merasa sama-sama menggunakan bahasa Madura, maka dapat dikatakan mereka adalah masyarakat bahasa Madura.

Mayoritas di Indonesia terdapat manusia bilingual bahkan multilingual hal ini terjadi karena Indonesia selain memiliki bahasa Nasional juga memiliki bahasa daerah masing-masing. Jadi untuk berkomunikasi cenderung masyarakat di Indonesia menggunakan bahasa daerah, sedangkan bahasa Nasional atau bahasa Indonesia digunakan bahasa kedua atau digunakan untuk situasi formal. Manusia multilingual di Indonesia yang dapat menguasai bahasa Nasional dan daerah sendiri, juga menguasai bahasa daerah lain bahkan bahasa asing.

Pada intinya masyarakat bahasa terbentuk karena adanya saling pengertian (*mutual intelligibility*). Dalam setiap populasi terdapat banyak masyarakat bahasa. Ada tiga macam masyarakat bahasa yaitu, (1) sebahasa dan saling mengerti, contohnya masyarakat Lumajang dan Probolinggo yang sama-sama berbahasa Jawa saling mengerti. (2) sebahasa tapi tidak saling mengerti, contohnya masyarakat Osing dengan Tengger yang sama-sama berbahasa Jawa tetapi tidak saling mengerti karena Jawa Osing dan Jawa Tengger berbeda. (3) berbeda bahasa tapi saling mengerti, contohnya masyarakat Indonesia dengan Malaysia menggunakan bahasa Nasional masing-masing, tetapi keduanya saling mengerti.

Indonesia terdiri dari masyarakat asli Indonesia dan asing. Penduduk asli Indonesia terdiri dari berbagai daerah, oleh karena itu masyarakat bahasa di Indonesia terdiri dari masyarakat bahasa Indonesia, daerah, dan asing. Tidak menutup kemungkinan masyarakat Indonesia sering kali mencampur unsur bahasa Indonesia dengan daerah, fenomena ini terjadi dari segi struktur bahasa, contoh

pada wacana “aku melihat Ira tiba di selokan dengan sepedanya” kata *tiba* yang bermaksud terjatuh dengan menggunakan bahasa Jawa yaitu *tibo*, tetapi mengalami fenomena interferensi bahasa yaitu percampuran bahasa Indonesia dan daerah menjadi satu, jadi kata *tibo* berubah menjadi *tiba*. Jika dikaitkan dengan wacana humor, contoh kalimat tersebut terdengar aneh bahkan menggelikan hati.

Jadi berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan humor sering terjadi pada masyarakat bahasa dengan mencampurkan dua bahasa atau lebih menjadi satu konteks wacana.

2.3 Fungsi Bahasa

Tidak ada manusia tanpa bahasa, dalam berkomunikasi antar manusia, antar kelompok pasti menggunakan bahasa untuk menyampaikan pesan, untuk bekerja sama, dan mendapatkan informasi. Dalam kaitannya manusia dan bahasa pasti memiliki fungsi. Menurut Halliday (dalam Aslinda dan Syafyahya 2014:91-92) fungsi bahasa diantaranya: (1) instrumental, (2) regulasitoris, (3) representasional, (4) interaksional, (5) personal, (6) heuristik, dan (7) imajinatif.

Fungsi bahasa pada umumnya sebagai alat komunikasi atau alat penghubung antar anggota masyarakat baik lisan maupun tulis. Fungsi bahasa menurut Keraf (2004:3-4) membagi fungsi bahasa menjadi empat, yaitu:

- 1) Bahasa sebagai alat mengekspresikan diri, artinya bahasa menyatakan secara terbuka segala sesuatu yang tersirat di dalam hati manusia. Mengekspresikan diri bertujuan untuk menarik perhatian orang lain dan membebaskan diri tanpa ada tekanan biasanya akan muncul sebuah komunikasi.
- 2) Bahasa sebagai alat komunikasi, artinya bahasa adalah rumusan maksud kita, mewakili perasaan kita, dan melakukan kerjasama dengan orang lain.

Dengan komunikasi, anggota masyarakat dapat mengetahui keadaan lingkungan sekitar.

- 3) Bahasa sebagai alat integrasi dan adaptasi sosial artinya dengan bahasa anggota masyarakat dapat mengenal adat istiadat dan tingkah laku masyarakatnya sehingga menjadi pembauran anggota masyarakat sehingga menjadi satu.
- 4) Bahasa sebagai alat untuk mengadakan kontrol sosial artinya jika adaptasi sosial menyesuaikan tingkah laku anggota masyarakat melalui bahasa tetapi kontrol sosial alat untuk memengaruhi tingkah laku orang lain.

Berdasarkan uraian di atas bahasa memiliki fungsi dalam kaitannya dengan humor yaitu instrumental, interaksional, dan alat ekspresi diri.

2.4 Teks, Konteks, dan Ko-teks

Wacana merupakan satuan gramatikal tertinggi atau terbesar daripada kalimat dan klausa. Dalam sebuah wacana terdapat tiga istilah, yaitu teks, konteks, dan ko-teks. Berikut paparan lebih dalam mengenai teks, konteks, dan ko-teks.

2.4.1 Teks

Teks merupakan wujud bahasa, artinya teks diwujudkan dalam bentuk wacana yang terdiri dari kata dan kalimat dan memiliki sejumlah makna yang menyatu. Mulyana (2005:20) Teks merupakan proses pemilihan makna yang terus-menerus, maksudnya ketika kita menerima atau memberi informasi dalam bentuk teks (lisan atau tulis) maka tentunya di dalam otak kita terjadi proses pemahaman terhadap informasi tersebut, jangan sampai terjadi kesalahpahaman. Berikut adalah ciri-ciri teks.

Kriteria yang bersifat internal:

1. kohesi adalah kesatuan makna

2. koherensi adalah kepaduan kalimat.

Kriteria yang bersifat eksternal:

1. intertekstualitas adalah setiap teks saling berkaitan secara sinkronis atau diakronis
2. intensionalitas adalah cara-cara untuk menyampaikan pesan pembicara melalui sikap, intonasi, dan ekspresi wajah
3. informativitas adalah kuantitas dan kualitas informasi
4. situasionalitas adalah situasi tuturan.

Contoh teks:

Pemberian penghargaan kepada pemain terbaik dalam satu pertandingan telah dilakukan termasuk oleh manajemen Gelora Dewata. Namun, kelanjutannya tidak terdengar lagi. Yang menjadi persoalan di sini adalah konsistensi pemberian penghargaan mendorong kemajuan prestasi menjadi terhenti. Persoalan ini disebabkan oleh kekurangan dana. Pemecahannya adalah dengan mencari sponsor yang bersedia memberikan penghargaan.

2.4.2 Konteks

Konteks adalah sesuatu yang menyertai atau yang bersama teks. Secara garis besar, konteks wacana dibedakan atas dua kategori, yakni konteks linguistik dan konteks ekstralinguistik. Mulyana (2005:21) menyatakan bahwa konteks adalah situasi atau latar terjadinya suatu pembicaraan/dialog.

Konteks linguistik adalah konteks yang berupa unsur-unsur bahasa. Konteks linguistik itu mencakup penyebutan kata depan, kata sifat, kata kerja, kata kerja bantu, dan proposisi positif. Konteks ekstralinguistik adalah konteks yang bukan berupa unsur-unsur bahasa. Menurut Kridalaksana konteks merupakan ciri-ciri di luar bahasa; situasi tuturan berlangsung yang menumbuhkan makna pada ujaran;

lingkungan nonlinguistik dari wacana. Unsur-unsur nonlinguistik tersebut adalah sebagai berikut.

1. Latar : tempat dan waktu terjadinya percakapan
2. Peserta : peserta percakapan yakni pembicara dan pendengar
3. Hasil : hasil dan tujuan percakapan
4. Amanat : bentuk dan isi amanat
5. Cara : cara percakapan dilakukan dengan semangat, santai, atau tergesa-gesa
6. Sarana : penggunaan bahasa lisan atau tulis
7. Norma : perilaku peserta percakapan
8. Jenis : mengacu pada kategori seperti sajak, teka-teki, kuliah, dan doa.

Contoh konteks:

Mobilpun bergerak meninggalkan hotel yang berada di pusat kota Amman, ibu kota Yordania. Di sepanjang perjalanan kami dipandu oleh pemandu berasal dari Yordan. Pria yang dikatakan sudah tidak muda lagi, namun cukup energik, karena ia tak henti – hentinya menjelaskan tempat tempat yang kami lewati. Dalam perjalanan kami merasa terkesan karena penjelasan dari pemandu kami yang cukup jelas dan disampaikan secara menarik. Peserta tour banyak yang merasa puas dengan perjalanan yang dilewati.

2.4.3 Ko-teks

Koteks adalah teks yang berhubungan dengan sebuah teks yang lain. Mulyana (2005:22) Koteks dapat pula berupa unsur teks dalam sebuah teks. Wujud koteks bermacam-macam, dapat berupa kalimat, paragraf, dan bahkan wacana. Koteks adalah semua unsur kebahasaan atau linguistik yang berperan dalam menentukan makna sebuah wacana. Peranan koteks dalam sebuah wacana adalah mendukung atau memperjelas makna.

Contoh koteks:

Hari kedua kami melihat makanan burung. Setiap burung mempunyai makananya sendiri – sendiri. **Terlihat bahwa makanan yang diberikan oleh petugas itu sangat sesuai dengan makanan burung secara alami.** Tampaknya para petugas sudah berpengalaman dalam hal itu. Kalimat yang bercetak tebal tersebut adalah koteks yang berwujud kalimat memaknai kalimat sebelumnya.

Jadi konsep teks dan koteks merupakan proses yang sama, artinya ketika ada sebuah teks, kemudian teks tersebut menyertai teks lain itu menjadi koteks. Jika koteks merupakan lingkungan kebahasaan untuk menentukan makna, maka konteks lingkungan di luar bahasa seperti situasi dan tempat teks itu terbentuk. Demikian pula pada wacana humor, harus mengandung koteks dan konteks yang jelas agar makna dapat dipahami apa maksud dari humor tersebut.

2.5 Tinjauan Humor

Humor adalah sesuatu yang merangsang orang untuk tertawa, baik yang bersumber melalui kata-kata maupun bukan melalui kata-kata. Kamus Besar Bahasa Indonesia (2007:412) menyatakan bahwa humor adalah sesuatu yang lucu, keadaan yang menggelikan hati, kejenaakaan. Menurut Wijana (2004:37) humor pada hakikatnya rangsangan yang menyebabkan seseorang tertawa atau tersenyum dalam kebahagiaan.

Dari bentuknya, humor ada yang berbentuk verbal dan non verbal bahkan ada yang berbentuk grafis. Humor bukan hanya berwujud hiburan, humor juga suatu ajakan berpikir sekaligus merenungkan isi humor tersebut. Wahana kritik sosial biasanya sering kali ditemui di media cetak seperti surat kabar, majalah, dan tabloid. Di dalam media tersebut biasanya terdapat selingan setelah pembaca membaca rubrik tentang artikel yang serius, kemudian terdapat kartun di bawahnya, mengajak pembaca ke situasi santai.

Meskipun humor terdapat dalam semua kalangan masyarakat, penerimaan humor dalam masing-masing masyarakat tidak sama, ada masyarakat yang setiap waktunya selalu ingin berhumor, ada masyarakat hanya situasi tertentu dan terkadang

jarang, ada juga masyarakat yang tidak mempunyai selera berhumor. Menurut Goldstein dan McGhee dalam Yunus (1997:2) dalam masyarakat yang fanatik beragama, humor kurang berkembang dan umumnya hanya terbatas dalam kalangan tertentu saja (pedagang, pejabat pemerintah, prajurit TNI, dan sebagainya, bukan dari kalangan agama). Humor atau canda tawa merupakan tingkah laku yang “agresif” dalam humor pasti ada yang “dikorbankan” (diejek, direndahkan, atau dihina) (Suhadi dalam Yunus 1997:2).

Berdasarkan uraian di atas humor adalah sesuatu yang menggelikan hati yang berwujud verbal, non verbal, dan grafis melalui media cetak, *online*, visual yang memiliki fungsi tertentu.

2.5.1 Fungsi Humor

Penggunaan tulisan pada kaos *Soak Ngalam* memiliki beberapa fungsi humor, diantaranya sebagai berikut. (1) sebagai sarana hiburan, humor dapat menimbulkan kelucuan dan membuat suasana cair dan tidak tegang. (2) sebagai sarana kritik sosial, kritik tersebut ditujukan terhadap golongan tertentu berwujud sindiran. (3) sebagai proses pendidikan anak, menurut Wijana (2004:2-3) humor adalah permainan, bagi anak-anak permainan adalah proses kreativitas dibangkitkan, jadi permainan dapat merangsang anak-anak untuk memunculkan hal baru dan memiliki sifat kreatif. Oleh karena itu melalui humor, anak-anak dapat mempersiapkan menjadi anggota masyarakat.

Menurut Sujoko (192:57) humor dapat berfungsi: (1) melaksanakan segala keinginan dan segala tujuan gagasan atau pesan; (2) menyadarkan orang bahwa dirinya tidak selalu benar; (3) mengajar orang melihat persoalan dari berbagai sudut; (4) menghibur; (5) melancarkan pikiran; (6) membuat orang mentoleransi sesuatu; (7) membuat orang memahami soal pelik.

Berdasarkan uraian di atas humor selain memiliki fungsi hiburan, juga berfungsi sebagai sarana kritik sosial, menyadarkan seseorang bahwa dirinya tidak selalu benar, membuat orang mentoleransi sesuatu, membuat orang memahami

persoalan pelik.

2.5.2 Jenis Humor

Humor menurut Setiawan (1988:56) dibedakan menurut bentuk ekspresi. Sebagai bentuk ekspresi, dibagi menjadi tiga jenis yaitu (1) humor personal, yaitu kecenderungan tertawa pada diri seseorang, (2) humor pergaulan, yaitu senda gurau di antara teman, (3) humor dalam kesenian, humor tersebut dibagi menjadi tiga, yaitu (a) humor lakuan, misalnya lawak, tari humor, pantomim lucu. (b) humor grafis, misalnya kartun, karikatur, foto jenaka, dan patung lucu. (c) humor literatur, misalnya cerpen lucu, sajak jenaka, dan sejenisnya.

Menurut Yunus (1997:18) jenis humor berdasarkan bentuk, berikut adalah jenisnya beserta contoh.

1. Humor sebaris adalah terdiri dari satu baris atau satu kalimat saja.
2. Humor dua baris adalah terdiri dari dua baris atau dua kalimat saja, contoh “lima ribu rupiah bukan lagi merupakan hadiah. Ini merupakan penghinaan”.
3. Humor dialog adalah terdiri dari dua atau tiga baris saja, contoh:
A: “apa yang harus dipersiapkan bila ada orang yang tenggelam?”
B: “Penguburan”.
4. Humor dalam bentuk cerita adalah kombinasi antara dialog dengan narasi (yang bersifat deskripti). Pada masa lalu humor cerita umumnya diciptakan atau disampaikan oleh para pelawak profesional, namun pada masa kini lelucon seperti ini banyak diciptakan atau disampaikan oleh pelawak amatir.
5. Humor kalimat topik adalah lelucon yang terdiri atas satu atau dua kalimat ini berkaitan dengan situasi atau kondisi yang belum lama berlangsung. Meskipun lelucon ini kurang begitu kuat daya lucunya, orang dapat tertawa karena mengaitkan dengan peristiwa yang terjadi di sekitar mereka.

Contoh: “bukankah Indonesia merupakan negeri yang hebat? Tiap kualiti terdapat dua ekor ikan; tiap rumah terdapat dua buah honda, dan tiap departemen terdapat dua jendral”.

6. Humor puisi adalah humor dalam bentuk puisi, misalnya syair, pantun, peribahasa, dan sebagainya. Contoh:

Papa cinta mama

Mama cinta lelaki

Papa pulang lama

Mama pulang pagi

7. Humor dalam sajak lima baris (*limericks*) adalah humor yang hampir mirip dengan humor puisi tetapi kalau puisi terdiri dari empat baris, sedangkan *limericks* terdiri dari lima baris. Contoh:

Tiada guna keluh kesah

Tiada guna jerih payah

Meski engkau seorang sarjana

'kau tak akan pernah maju

Kecuali ada pejabat di belakangmu

8. Humor parodi adalah humor terdiri dari dua baris dan selalu bersajak, umumnya berisi sindiran atau ejekan terhadap seseorang. Contoh:

Pasangan itu hidup mewah

Meski mereka tak pernah menikah

9. Humor keseleo lidah (salah ucap) adalah humor yang sudah lazim dibelokkan ucapannya sehingga menimbulkan kelucuan atau dapat disebut plesetan. Contoh: *Vivere vericoloso* menjadi *wong kere turu nang keloso* (Bahasa Jawa, artinya orang miskin tidur di atas tikar). *Vivere vericoloso* adalah istilah dalam zaman Soekarno.

10. Humor definisi adalah objek didefinisikan secara humoris yang dapat memancing pendengar untuk tertawa. Contoh: peluk= pengaliran tenaga ke pinggang seseorang.

11. Humor permainan kata adalah memiliki kata-kata yang sama ucapannya tetapi berbeda makna dan ejaannya (homofon). Contoh : kata *bank* yang berarti lembaga keuangan dengan kata *bang* (bentuk singkat dari *abang*) yang bermakna kakak laki-laki. Jika kedua kata tersebut diucapkan dengan melihat konteks maka kalimat tersebut tidak mengandung humor karena sesuai dengan pemakaian, tetapi jika kedua kata tersebut digunakan tidak pada konteks maka tercipta humor.
12. Humor interupsi adalah disajikan oleh dua orang, orang pertama berfungsi sebagai orang yang mengajukan pertanyaan atau pernyataan, orang kedua atau pelawak menanggapi pertanyaan atau pernyataan tersebut.
13. Humor tolak balak adalah humor yang bertujuan menghentikan perbuatan seseorang yang mengejek atau meresahkan orang lain.
14. Humor surat adalah humor dalam bentuk surat, yakni ada nama penulis dan alamat atau tujuan surat.
15. Humor kuliah adalah humor yang terjadi pada perkuliahan.

Menurut Yunus (1997:32) jenis humor berdasarkan topik, berikut adalah jenisnya beserta contoh.

1. Humor kritik adalah berisi kritikan terhadap seseorang, sebuah objek, atau situasi tertentu.
2. Humor hiburan adalah bersiat menghibur saja dan tergolong ke dalam kategori ini tidak terlalu sulit dipahami. Contoh: benda apa yang lahir di udara tetapi menetas di telapak tangan? (jawabnya: buah manggis).
3. Humor seks adalah sesuatu yang tabu sehingga membicarakannya berarti “membuka” sesuatu yang seharusnya tertutup. Oleh karena itu, akan terjadi sesuatu “yang tidak diharapkan” atau “mengejutkan”, yang pada gilirannya menimbulkan kelucuan. Contoh:

A : “Bu Ningsih, saya lihat Ibu sering pergi ke klinik KB. Bukankah suami Ibu mandul?”

B : “Betul, suamiku memang mandul, tetapi apakah semua laki-laki mandul?”

Menurut Yunus (1997:44) jenis humor berdasarkan kelompok usia, berikut adalah jenisnya beserta contoh.

1. Humor anak-anak adalah bersiat ringan dan transparan. Contoh:

A : “Apakah yang terdapat di tengah-tengah Amerika dan Australia?”

B : “Huruf r”

Berdasarkan uraian di atas humor terdiri dari humor berdasarkan bentuk, humor berdasarkan topik, dan humor berdasarkan kelompok usia.

2.6 Teori dan Aspek Penciptaan Humor

Teori humor menurut Wilson (dalam Wijana 2004:21) yang bertumpu pada tiga teori utama, yaitu teori ketidaksejajaran, teori pertentangan, dan teori pembebasan. (1) Teori ketidaksejajaran mengemukakan bahwa humor menyatukan dua makna atau penafsiran yang berbeda ke dalam suatu objek yang kompleks, misalnya

A : “Masak Peru ibu kotanya Lima, banyak amat?”

B : “Bukan jumlahnya, tapi namanya!”

Konteks tersebut menggabungkan dua konsep yang satu sama lain berbeda dengan satu kata yang secara kebetulan memiliki bunyi yang sama, yaitu *lima*. (2) Teori pertentangan adalah fenomena yang dipandang bertentangan. Pertentangan yang terjadi antara lain pertentangan antara persahabatan dan permusuhan, antara permainan dan keseriusan, serta antara perasaan gembira dan tertekan. Teori pertentangan merupakan teka-teki bagi para pembaca atau pendengar, misalnya

A : “Kenalkan Pak, ini Bung Joni pacarku sopir traktor.”

B : “Aduhh... tadi hampir copot jantungku. Ada traktor datang saya kira

mau nggusur rumah kita.”

Konteks tersebut termasuk teori pertentangan pada perasaan gembira dan tertekan. Terdapat kontradiksi perasaan tertekan dan gembira karena kedatangan Bung Joni (calon menantu), tokoh B yang semula dikira akan menggusur tempat tinggalnya. (3) Teori pembebasan merupakan penjelasan dari dampak emosional. Humor tidak lain merupakan tipu daya emosional yang seolah mengancam, tetapi akhirnya terbukti tidak ada apa-apanya.

2.6.1 Aspek Fonologis Penciptaan Humor

Humor tidak lepas dari unsur penciptaannya yang memanfaatkan potensi bahasa sebagai sumber kelucuan. Salah satu kreativitas yang dilakukan adalah memanfaatkan berbagai aspek kebahasaan, seperti aspek fonologis dan ketaksaan. Wijana (2003:131-135) aspek fonologis dalam humor dapat dilakukan dengan teknik substitusi, permutasi, penyisipan, penambahan bunyi, dan pelepasan bunyi.

a. Substitusi Bunyi

Substitusi bunyi yaitu penggantian unsur di dalam kata tersebut, sehingga tercipta sebuah kata baru yang hampir mirip diucapkan serta memiliki makna yang berbeda. Hal ini dilakukan untuk menimbulkan efek lucu pada sebuah konteks. Misalnya:

A : “Apa benar kau menyimpan *ganja* di rumah ini?”

B : “Wah... ini salah informasi, saya menyimpan *janda* pak, bukan ganja.”

Kata yang bercetak miring mengalami substitusi bunyi hampir sama ketika diucapkan dan didengar tetapi maknanya berbeda. Perubahan tersebut menyangkutkan dua huruf konsonan, yaitu [g] dan [j] (*ganja*) menjadi [j] dan [d] (*janda*).

b. Permutasi bunyi

Permutasi bunyi yaitu perubahan deret unsur-unsur pada kata baik yang disengaja maupun tidak sengaja dan sering menimbulkan efek kelucuan bagi pendengarnya. Misalnya terdapat pembeli menanyakan harga kelapa, “berapa harga *kepala* satu buah bang?” kata yang bercetak miring mengalami permutasi bunyi dengan huruf [p] dan [l] (*kepala*) menjadi [l] dan [p] (*kelapa*).

c. Penyisipan bunyi

Penyisipan bunyi yaitu penambahan satu fonem atau lebih di tengah, di depan atau di akhir kata. Pada proses penambahan fonem tersebut, tidak semua kata mengalami kelucuan, hal tersebut terjadi karena faktor bunyi ketika diucapkan ada padanannya. Misalnya kata nama tempat *Barito* menjadi *mBahrito*.

d. Pelepasan bunyi

Pelepasan bunyi yaitu penghilangan atau pelepasan satu fonem atau lebih tetapi bunyi yang dihasilkan hampir sama dengan bunyi yang dimaksud, baik disengaja maupun tidak. Misalnya,

A : “Di mana kau simpan *emas*mu?”

B : “Di kamar, tuh *mas* Paijo sedang tidur”

Kata yang bercetak miring *emas* dengan *mas*, jika diucapkan oleh penutur, dan didengar oleh pendengar, hampir sama tetapi memiliki perbedaan jika *emas* yang berarti logam mulia. Akan memiliki perbedaan makna jika fonem [e] dilesapkan kemudian menjadi *mas* memiliki arti kakak laki-laki atau suami.

2.6.2 Ketaksaan Penciptaan Humor

Bentuk sebuah kata, frase, dan kalimat ada sejumlah di antaranya bersifat taksa atau keambiguan dengan bentuk bahasa yang lain. Ketaksaan pada sebuah

bahasa berbentuk kesamaan dalam tataran lingual. seseorang dalam berhumor biasanya didasarkan pada kesamaan bunyi.

a. Ketaksaan leksikal

Ketaksaan leksikal adalah ketaksaan yang terbentuk karena adanya satu bentuk kata memiliki dua makna atau lebih. Perbedaan makna dalam satu kata tersebut memungkinkan terdapat ada hubungan atau tidak. Sifat hubungan tersebut memunculkan kata polisemi, homonim, homofon, dan homograf.

1. Polisemi

Polisemi yaitu bentuk kata yang sama, tetapi makna lebih dari satu. Dalam humor perbedaan makna itulah yang ditonjolkan, tetapi disalahgunakan, biasanya berbentuk plesetan. Contoh:

A : “Aduh, kepalaku pusing, ibu aku mabuk.”

B : “Gila kau habis minum-minum ya?”

A : “Aduh, ibu keliru aku mabuk bukan karena minum-minum tapi habis naik bis!”

Kata *mabuk* (A) adalah mual, pusing, dan muntah karena perjalanan naik angkutan umum, sedangkan *mabuk* (B) yang satunya adalah mual, pusing, dan muntah karena minuman keras. Jadi kedua bentuk tersebut sama bentuk dan bunyinya, tetapi berbeda makna.

2. Homonim

Pada kata yang berhomonim memiliki dua istilah yaitu homograf dan homofon. Homograf berarti bentuk kata yang sama, tetapi makna dan pengucapan berbeda. Misalnya *memerah1* dan *memerah2*, memiliki makna dan ucapan yang berbeda. *Memerah* yang pertama adalah menjadi merah, sedangkan *memerah* yang ke dua adalah melakukan perah. Homofon berarti bentuk dan makna berbeda, tetapi ucapan sama. Contoh *bank* dan *bang*. Dari cara pengucapan sama ketika diucapkan, tetapi makna dan bentuk kata berbeda.

b. Ketaksaan gramatikal

1. Frase amfibologi

Frase amfibologi adalah kelompok kata yang ketaksaannya disebabkan oleh gabungan kata-kata yang membentuknya (Wijana, 2003:181). Misalnya pada kata *goyang karawang*, *apel malang*, *cicak dan buaya* dan sebagainya. Penciptaan kata tersebut pemanfaatan dari frase amfibologi. Menjadikan frase amfibologi ini termasuk kategori humor apabila menempatkan satuan frase tersebut tidak pada tempatnya atau disalahgunakan.

2. Idiom

Idiom adalah bentuk kebahasaan dari gabungan kata membentuk arti baru, secara semantik bersifat terbatas. Misalnya: *mata keranjang*, *cuci mata*, dan sebagainya. Kata *cuci* memiliki arti membersihkan sesuatu, sedangkan *mata* memiliki arti indra untuk melihat. Pada bentuk idiom pembentukan frase tersebut akan berubah makna menjadi bersenang-senang untuk melihat yang indah. Demikian pula kata *mata keranjang* yang memiliki arti senang melihat lawan jenis dengan tujuan negatif.

3. Peribahasa

Peribahasa yaitu ungkapan-ungkapan pendek yang berisikan nasihat atau peringatan dan kebenaran umum. Misalnya:

Besar pasak daripada tiang

Besar orangnya besar pula utangnya.

Peribahasa *besar pasak daripada tiang* memiliki makna besar pengeluaran daripada penghasilan. Makna ini mengalami penyimpangan ketika berada di konteks humor, memiliki makna besar orangnya besar pula utangnya untuk menimbulkan efek kelucuan.

2.7 Humor dalam Pragmatik

Pragmatik pada penelitian kaos *Soak Ngalam* diperlukan untuk mendeskripsikan unsur yang terkandung dalam sebuah tulisan. Menurut Leech

(1993:8) pragmatik adalah studi tentang makna dalam hubungannya dengan situasi-situasi ujar. Menurut Tarigan (1990:33) pragmatik adalah telaah mengenai hubungan antara bahasa dan konteks yang tergramatisasikan atau disandikan dalam struktur sesuatu bahasa. Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa pragmatik adalah kajian wacana dan tindak tutur melalui bahasa dan konteks.

2.7.1 Wacana humor

Wacana adalah tataran bahasa yang lebih luas dari kalimat, yang saling berhubungan antara kalimat satu dengan kalimat yang lain dan membentuk informasi. Menurut Djajasudarma (2012:48) pragmatik berhubungan dengan wacana melalui bahasa dan konteks. Wacana berhubungan dengan gramatikal, semantik, dan leksikal. Pragmatik mencakup deiktik (misalnya sebutan kehormatan), praduga, dan tindak tutur. Pragmatik mengkaji makna ujaran yang tidak dapat dijelaskan melalui referensi langsung pada pengungkapan ujaran.

Untuk mengatakan humor sebagai wacana, dapat dilihat batasan ciri-ciri wacana humor, yaitu: 1) berbentuk tulisan atau lisan yang sudah ditranskripsikan dalam bentuk tulisan, 2) bersifat aktual dengan kejadian dalam masyarakatnya pada masa tertentu, 3) bersifat spontan dan polos, dan 4) mempunyai fungsi dalam kehidupan.

2.7.2 Penyimpangan Prinsip Kerja sama

Pada tuturan dan wacana humor, erat kaitannya dengan beberapa penyimpangan prinsip kerja sama dan kesopanan. Penyimpangan prinsip kerja sama yaitu cara bertutur peserta tindak tutur dalam upaya ketidakcocokan dalam berinteraksi. Menurut Wijana (2004:77) pada tuturan humor terjadi penyimpangan prinsip kerja sama yang di dalamnya terdapat empat penyimpangan maksim, yaitu penyimpangan maksim kuantitas, penyimpangan maksim kualitas, penyimpangan maksim relevansi, dan penyimpangan maksim pelaksanaan. Kaitannya dengan humor adalah dalam pembangun humor terdiri atas penyimpangan prinsip kerja sama saat bertutur.

a. Penyimpangan maksim kuantitas

Penyimpangan maksim kuantitas adalah penyimpangan yang dilakukan peserta tuturan ditinjau dari kontribusi yang secukupnya atau sebanyak yang dibutuhkan oleh lawan bicaranya. Misalnya saja pada percakapan yang berlebihan:

A : “Apa kapal selam ini masih dipakai untuk menyelam?”

B : “Masih! Tapi, nggak bisa nimbul lagi”

Kontribusi tokoh pada wacana tersebut sifatnya berlebihan dan menyesatkan lawan bicaranya. Dikatakan berlebihan dan menyesatkan karena kapal yang tidak bisa muncul ke permukaan lagi tidak bedanya dengan tidak dapat dipergunakan lagi. Menggunakan kata *masih!* tetapi ada kelanjutan kalimat yang intinya tidak dapat digunakan lagi kapalnya, membuat tuturan tersebut mengalami penyimpangan maksim kuantitas.

b. Penyimpangan maksim kualitas

Penyimpangan maksim kualitas adalah penyimpangan yang dilakukan peserta tuturan ditinjau dari mengatakan sesuatu sesuai dengan yang sebenarnya. Terlihat pada percakapan yang tidak logis atau tidak berkualitas:

A : “Aku tabrakan motorku rodanya jadi angka delapan.”

B : “Tidak seberapa, aku pernah tabrakan malah roda motorku jadi angka sebelas.”

Pernyataan tersebut tidak logis atau mengalami penyimpangan maksim kualitas karena roda motornya tertabrak sampai menjadi angka 11 sulit dibayangkan.

c. Penyimpangan maksim relevansi

Penyimpangan maksim relevansi adalah penyimpangan yang dilakukan penutur dan lawan tutur untuk relevan saat berkomunikasi mengemukakan maksud dan ide-idenya. Jadi komunikasi topik yang sedang diperbincangkan tidak berhubungan atau berkaitan.

A : “Akulah manusia enam juta dolar”

B : “Biyuh-biyuh, kalau begitu kenalpotnya aja harga berapa?”

Percakapan tersebut mengalami penyimpangan maksim relevansi karena tidak berkaitan, ketika tokoh A mengatakan dia manusia enam juta dolar, tokoh B malah menanyakan harga kenalpot. Seharusnya tokoh B menanyakan tentang pencapaian enam juta dolar, usaha apa yang tokoh A kerjakan agar tidak mengalami penyimpangan maksim relevansi. Tetapi humor kelucuannya terletak pada penyimpangan maksim-maksim.

d. Penyimpangan maksim pelaksanaan

Penyimpangan maksim pelaksanaan adalah peserta percakapan berbicara secara tidak langsung, kabur, dan taksa (ambigu). Contoh pada percakapan:

A : “Manusia matanya Cuma dua...apa yang matanya banyak?”

B : “Angin, delapan penjuru mata angin.”

Fenomena tersebut mengalami penyimpangan pelaksanaan, yaitu pada kata *mata* mengalami polisemi. Tokoh A berbicara mata yaitu panca indera, sedangkan tokoh B berbicara mata sebagai pusat, yang artinya arah datangnya angin.

2.7.3 Penyimpangan Prinsip Kesopanan

Penyimpangan prinsip kesopanan adalah cara-cara peserta tindak tutur berinteraksi dalam upaya tidak menghargai atau menghormati mitra tuturnya. Menurut Leech dalam Wijana (2005:62) Prinsip kesopanan meliputi 6 maksim. Penyimpangan prinsip kesopanan meliputi, penyimpangan maksim kebijaksanaan, penyimpangan maksim kemurahhatian, penyimpangan maksim penerimaan, penyimpangan maksim kerendahan hati, penyimpangan maksim kecocokan, dan penyimpangan maksim kesimpatian. Kaitannya dengan humor adalah dalam pembangun humor terdiri atas penyimpangan prinsip kesopanan dalam wacana maupun bertutur.

a. Penyimpangan maksim kebijaksanaan

Penyimpangan maksim kebijaksanaan adalah tidak malu-malu mengajukan tuturan yang merugikan orang lain. Contoh pada sebuah percakapan dokter dan pasien:

A : “Dokter saya mau periksa jantung.”

B : “Boleh, tapi sebelum periksa jantung, kantongmu saya periksa dulu.”

Pada percakapan tersebut dokter tidak merasa malu untuk menanyakan uang yang dibawa pasiennya. Dokter lebih mementingkan imbalan bagi dirinya daripada kebutuhan atau kesehatan pasiennya.

b. Penyimpangan maksim kemurahhatian

Penyimpangan maksim kemurahhatian adalah berusaha memaksimalkan keuntungan dan meminimalka kerugian diri pribadinya. Contoh pada percakapan:

A : “Pak Kasno, besok jadi ngantor pagi-pagi sekali. Perlu saya bangunin jam 6, Pak?”

B : “Nggak usah Kim, saya bisa bangun jam 6”

A : “Nah! Kalo gitu tolong bangunin saya, ya Pak!”

Penyimpangan maksim kemurahhatian terjadi pada ahir percakapan pada tokoh A memanfaatkan jawaban majikannya.

c. Penyimpangan maksim penerimaan

Penyimpangan maksim penerimaan adalah memaksimalkan ketidakhormatan terhadap orang lain. Contoh pada percakapan:

A : “Aku sudah pernah keliling dunia”

B : “Huh modelmu aja...paling juga pusing tujuh keliling itu yang sering kamu lakukan.”

d. Penyimpangan maksim kerendahan hati

Penyimpangan kerendahan hati adalah mengagung-agungkan atau menonjolkan kemampuan yang dimiliki sendiri. Contoh pada percakapan berikut:

A : “Bung, bisa betulin rantai sepeda?”

B : “Jangankan rantai sepeda, rantai tank pun aku bisa”

Percakapan pada tokoh B menonjolkan kemampuan yang dimiliki, bukan hanya rantai sepeda yang bisa ia perbaiki, bicaranya sudah tinggi perbandingannya adalah tank.

e. Penyimpangan maksim kecocokan

Penyimpangan maksim kecocokan adalah ketidakcocokan antar mitra tutur, ditujukan untuk menyatakan pendapat dan ekspresif. Maksim ini meminimalkan kesetujuan pada orang lain dan memaksimalkan ketidaksetujuan pada orang lain. Contoh pada percakapan berikut:

A : “Semua pria pernah melirik-lirik wanita selain istrinya.”

B : “Tidak!!! Adam tidak pernah melirik wanita lain.”

Penyimpangan dilakukan oleh tokoh B yaitu memasukkan Adam sebagai salah seorang pria yang dimaksud tokoh A, tokoh B menentang secara total pernyataan lawan bicaranya.

f. Penyimpangan maksim kesimpatian

Penyimpangan maksim kesimpatian adalah meminimalkan simpati pada orang lain dan memaksimalkan antipati pada orang lain. Contoh pada percakapan seorang bidan di klinik bersalin:

A : “Anda sukses! Anak anda lahir kembar tiga, yang dua meninggal.”

BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini dipaparkan tentang metodologi penelitian yang digunakan sebagai pedoman dalam penelitian yang meliputi: 1) rancangan dan jenis penelitian, 2) lokasi penelitian, 3) data dan sumber data, 4) metode pengumpulan data, 5) metode analisis data, 6) instrumen penelitian, 7) prosedur penelitian. Ketujuh hal tersebut akan diuraikan sebagai berikut.

3.1 Rancangan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rancangan penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif merupakan metode penelitian yang berusaha menggambarkan objek atau subjek yang diteliti sesuai dengan apa adanya, dengan tujuan menggambarkan secara sistematis. Data deskriptif dalam penelitian ini berupa kata-kata yang tertulis pada kaos *Soak Ngalam*.

Jenis penelitian ini adalah kualitatif formal. Kualitatif merupakan penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang atau perilaku yang diamati. Istilah kualitatif formal merupakan teori dari jenis penelitian kualitatif. Teori pada penelitian kualitatif terdapat dua teori yaitu teori substantif dan teori formal (Moleong, 2002:37). Teori formal merupakan teori yang disusun secara konseptual dalam bidang inkuiri suatu ilmu pengetahuan (Moleong, 2002:46).

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti mengambil rancangan dan jenis penelitian deskriptif kualitatif formal jadi bukan menjabarkan teori dari data-data, tetapi mendeskripsikan data untuk mendukung atau menambah konsep baru dalam wacana humor. Penelitian ini ditekankan pada tulisan-tulisan kaos *Soak Ngalam* yang terindikasi humor.

3.2 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di outlet kaos *Soak Ngalam* yang terletak di Jalan Raya Mulyoagung nomor 3, Sengkaling-Malang. Dipilihnya lokasi ini sebagai objek penelitian karena merupakan pusat oleh-oleh penjualan kaos *Soak Ngalam* cabang yang kedua tetapi memiliki produk terbaru dan terlengkap sehingga peneliti mendapatkan data secara lengkap dan akurat.

3.3 Data dan Sumber Data

Data adalah bahan penelitian yang akan diteliti. Data dalam penelitian ini berupa wacana yang terdapat pada kaos *Soak Ngalam* yang mengindikasikan unsur humor berdasarkan penyelewengan ikon dan deskripsinya; penyelewengan merk dagang dan deskripsinya; bahasa walikan; pengalihan jargon; pengalihan jenis-jenis model; teka-teki seks. Kemudian indikasi humor pada kajian pragmatik yaitu penyimpangan prinsip kesopanan.

Sumber data dalam penelitian ini adalah dokumen berupa foto wacana kaos *Soak Ngalam*. Data pada penelitian ini merupakan data dengan jumlah tak terhingga, maka dalam penelitian ini menggunakan teknik sampling.

Penggunaan teknik sampling bertujuan untuk menghemat waktu, tenaga dan dana. Teknik sampling merupakan teknik pemilihan sejumlah data penelitian sebagai wakil populasi sehingga menghasilkan sampel yang mewakili populasi yang dimaksud. Populasi merupakan keseluruhan data penelitian, sedangkan sampel merupakan sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti. Teknik sampling yang digunakan bertujuan untuk mencari data dengan ciri-ciri atau karakteristik tertentu.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah untuk memperoleh bahan-bahan, keterangan, kenyataan-kenyataan dan informasi yang dapat dipercaya (Widoyoko

2012:18). Teknik pengumpulan data biasanya menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pada penelitian ini dilakukan dengan teknik observasi dan dokumentasi. Teknik dokumentasi digunakan untuk memperoleh informasi (data) dari kaos *Soak Ngalam*.

3.4.1 Teknik Observasi

Observasi adalah studi yang disengaja dan sistematis tentang fenomena sosial dan gejala-gejala psikis dengan jalan pengamatan dan pencatatan (Kartono dalam Gunawan 2013:143). Teknik observasi dalam penelitian ini adalah dengan mendatangi langsung outlet kaos *Soak Ngalam* Malang.

3.4.2 Teknik Dokumentasi

Teknik dokumentasi adalah salah satu metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian sosial untuk menelusuri data historis (Bungin dalam Gunawan 2013:177). Proses dalam penelitian ini dilakukan dengan cara sebagai berikut.

1. Memfoto atau memotret kaos *Soak Ngalam* di outlet *Soak Ngalam*.
2. Melakukan pengamatan terhadap objek penelitian yang sudah dipotret dan dikumpulkan mana yang mengandung unsur humor pada kaos *Soak Ngalam*.
3. Mencetak hasil foto kaos *Soak Ngalam* pada kertas.
4. Mencari dan menandai data dengan melingkari pada kata dan kalimat yang menunjukkan adanya unsur humor.
5. Mengidentifikasi data yang menunjukkan unsur-unsur humor baik secara strategi penciptaan humor maupun ditinjau dari unsur pragmatik.
6. Memberi kode data yang telah teridentifikasi.
7. Mengklasifikasi data berdasarkan teknik penciptaan humor dan penyimpangan prinsip kesopanan.

3.5 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif deskriptif yaitu memaparkan dan memberi gambaran mengenai unsur-unsur homoris dalam tulisan kaos *Soak Ngalam*.

Langkah-langkah analisis data sebagai berikut.

3.5.1 Reduksi data

Data yang dipilih dan difokuskan pada hal-hal yang penting dan sesuai dengan ciri-ciri dan karakteristik dalam penelitian. Data yang tidak dibutuhkan dan tidak berkaitan dengan penelitian tidak digunakan, data yang dimaksud adalah data yang tidak mengandung unsur humor. Data yang telah direduksi memberikan gambaran yang lebih jelas, selain itu untuk mempermudah peneliti untuk melakukan langkah pengodean data. Data yang ditemukan akan dikodekan berdasarkan kriteria berikut.

- (1) Teknik penciptaan humor
 - a. Penyelewengan ikon dan deskripsinya (pid)
 - b. Penyelewengan merk dagang dan deskripsinya (pmd)
 - c. Bahasa walikan (bw)
 - d. Pengalihan jargon (aj)
 - e. Penyelewengan jenis-jenis model (pjm)
 - f. Teka-teki seks (tts)
- (2) Penyimpangan prinsip kesopanan
 - a. Penyimpangan maksim kebijaksanaan (pmb)
 - b. Penyimpangan maksim kemurahhatian (pmm)
 - c. Penyimpangan maksim penerimaan (pmt)
 - d. Penyimpangan maksim kerendahan hati (pmh)
 - e. Penyimpangan maksim kecocokan (pmc)
 - f. Penyimpangan maksim kesimpatian (pms)

3.5.2 Penyajian data

Data-data yang sudah terkumpul dan sudah diklasifikasi kemudian memasukkan ke dalam tabel pemandu analisis data untuk mempermudah analisis data. Penyajian data ke dalam tabel pemandu analisis data disesuaikan dengan rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu penciptaan unsur humor dan strategi pragmatik pada kaos *Soak Ngalam*.

3.5.3 Penarikan kesimpulan

Tahap ini merupakan tahap akhir dari analisis data. Hasil analisis sudah dapat disimpulkan secara umum. Kesimpulan diambil secara bertahap, sejak permulaan pengumpulan data. Setelah penarikan kesimpulan, peneliti menguji kembali hasil analisis data dengan mencocokkan kembali hasil analisis data dengan teori yang digunakan. Penarikan kesimpulan sesuai dengan rumusan masalah penelitian.

3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah peneliti sebagai pengamat data yang akan diteliti. Alat yang digunakan dalam penelitian ini, antara lain: 1) kamera yang digunakan untuk memotret objek penelitian, yaitu wacana humor kaos *Soak Ngalam*, 2) alat tulis (buku dan bolpoin) yang digunakan untuk pengkodean, membuat tabel pengumpul data, mengelompokkan data, dan 3) laptop yang digunakan untuk memindah hasil foto di kamera.

Instrumen penelitian yang lain digunakan yaitu tabel pemandu analisis data. Tabel pemandu analisis data digunakan untuk mengumpulkan dan mengelompokkan data yang selanjutnya untuk dianalisis unsur humor pada teknik penciptaan dan strategi pragmatik.

3.7 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dalam penelitian ini terdiri dari tiga tahap, yaitu (1) tahap persiapan, (2) tahap pelaksanaan, dan (3) tahap penyelesaian.

3.7.1 Tahap Persiapan

a. Pemilihan dan penetapan judul

Judul yang sudah dipilih dan diajukan kepada komisi bimbingan. Kemudian judul dikonsultasikan kepada pembimbing 1 dan 2. Setelah itu, judul skripsi disetujui dan dilakukan pemantapan judul penelitian.

b. Penelusuran kajian pustaka

Penelusuran kajian pustaka dilakukan sejak pemilihan, konsultasi sampai penetapan judul. Pengkajian pustaka dilakukan ketika menyusun bab 1 dan 2. Kajian pustaka disusun sebagai acuan dan pedoman teori yang digunakan dalam penelitian.

c. Penyusunan metodologi penelitian

Penyusunan metode penelitian dilakukan setelah proses penulisan tinjauan pustaka yaitu pada bab 3.

d. Pembuatan instrumen penelitian

Instrumen penelitian disusun untuk mempermudah analisis data yang dilakukan dalam penelitian.

e. Penyusunan proposal

Penyusunan proposal dilakukan dan dikonsultasikan ke dosen pembimbing 1 dan 2.

3.7.2 Tahap pelaksanaan

a. Pengumpulan data

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tabel pengumpul data penelitian, sumber yang relevan dengan penelitian, dan objek penelitian.

b. Penganalisisan data berdasarkan teori yang telah ditentukan

Analisis data dilakukan dengan menggunakan tabel analisis data yang berdasarkan teori yang telah ditentukan dalam tinjauan pustaka sebagai acuan atau pedoman teori.

c. Penyimpulan hasil penelitian

Hasil penelitian yang sudah dianalisis dibahas dan disimpulkan pada bab 5.

3.7.3 Tahap penyelesaian

a. Penyusunan laporan penelitian

Penyusunan laporan penelitian dimaksudkan untuk mengomunikasikan tujuan dan hasil penelitian yang telah dicapai dalam bentuk tulisan. Setelah laporan disusun, kemudian laporan ini akan diujikan kepada tim penguji.

b. Revisi laporan penelitian

Revisi laporan penelitian dilakukan apabila ditemukan kesalahan pada saat laporan penelitian diuji oleh tim penguji.

c. Penyusunan jurnal penelitian

Penyusunan jurnal penelitian dilakukan setelah revisi laporan penelitian yang sudah diuji oleh tim penguji.

d. Penggandaan laporan penelitian

Penggandaan laporan penelitian dapat dilakukan sesuai dengan jumlah yang dibutuhkan.