

## **BAB II**

### **ULIKAN TÉORI WACANA HUMORIS, PANALUNGTIKAN SAMÉMÉHNA. JEUNG RARAGA MIKIR**

#### **2.1 Ulikan Téori**

##### **2.1.1 Wacana Humoris**

###### **2.1.1.1 Wangenan Wacana**

Dina basa Inggris, wacana disebut *discourse* anu hartina lumpat kaditu-kadieu. Leuwih teleb deui, nurutkeun Webster (dina Sudaryat, 2020b, kc. 2) wacana dihartikeun, *kahiji* nyaéta jenis komunikasi pikiran nu dikomunikasikeun ngaliwatan kecap-kecap, gagasan, paguneman, jeung *kadua* ngaliwatan karangan, ceramah, khutbah, karya tulis, jeung kuliah. Wacana nyaéta wangun basa nu pangjembarna atawa panglegana, disusun tina runtuyan kalimah nu silih patali atawa nyambung (kontinuitas), tatali unsurna ngéntép seureuh (kohési) tur tatali ma'na na dalit (kohérénsi) sarta kudu luyu jeung kontéks situasi (Septiadi, 2021; Sudaryat, 2020b, kc. 2). Luyu jeung ieu pamadegan, Septiadi (2021) nétélakeun wacana jadi bagéan pangluhurna dina basa sabab ngawengku sababaraha kalimah nu unggal kalimahna miboga tatali harti sarta nalika éta kalimah dibaca sagemblengna dina wangun wacana bakal kapanggih hal nu ku panulis rék ditepikeun. Wacana disebut luhur jeung pangjembarna lantaran eusi kalimah-kalimah nu ngawangun wacana ngandung harti jeung amanat nu bisa dipikaharti ku nu maca.

Nurutkeun Sudaryat (2020b, kc. 3), wacana anu wujudna miboga ciri-ciri diantarana saperti ieu dihandap:

- a) unsur katatabasaan atawa gramatikal;
- b) unsur basa nu pangluhurna, panglengkepna, jeung panggedéna;
- c) mangrupa runtuyan kalimah;
- d) miboga tali proposisi;
- e) miboga tatali sinambung atawa kontinu;
- f) mangrupa rekaman basa nu gembleng tina peristiwa komunikasi;
- g) sipatna bisa transaksional atawa interaksional;
- h) mediumna bisa mangrupa lisan ogé tulisan; jeung

i) luyu jeung kontéks situasi atawa kontékstual.

Cindekna, wacana aya patalina jeung pragmatik ngaliwatan basa lisan atawa tulisan nu luyu jeung kontéks situasi.

### 2.1.1.2 Wangenan Humor

Dina nyanghareupan kahirupan sapopoé, manusa tangtuna miboga rasa jenuh jeung ngabutuhkeun hiburan (Kurniati & Basori, 2023). Manusa ngahudangkeun hiburan biasana néangan hal-hal anu lucu nu ngandung humor. Humor mangrupa rangsangan psikologis nu nyieun jalma nu narima éta humor seuri (Astuti, 2006; Wibisono, 2020). Humor nyoko kana pangalaman kognitif nu matak seuri jeung méré rasa seger (Sudaryat dina Anshori, spk., 2020). Hal ieu ogé ditétélakeun ku Anam, spk. (2020) humor bisa ngalantarankeun suasana jadi tenang jeung bisa mikir sacara jernih.

Humor diklasifikasikeun jadi (1) humor lisan, humor tulisan atawa gambar, jeung humor tina gerak awak; (2) humor kritis, humor nu nyoko kana pesen nu ditepikeun (Pramono; Sudaryat dina Anshori, spk., 2020). Setiawan dina Sudaryat dina Anshori, spk., 2020) nétélakeun humor dumasar kana kritéria ngungkabkeunana, nyaéta (1) humor personal, nu ngacu kana kacendrungan urang keur seuri, misalna ningali tangkal anu mirip jeung manusa keur miceun; (2) humor sosial atawa pergaulan, humor nu aya dina pergaulan jeung babaturan, humor nu diselipkeun dina pidato, ceramah atawa kuliah dihareupeun jalma rea; (3) humor dina kasenian atawa humor artistik, nu bisa mangrupa (a) humor ku paripolah, saperti lawak, tarian nu lucu, jeung pantomim lucu; (b) humor grafis, saperti kartun, karikatur, foto-foto lucu, patung lucu; jeung (3) humor sastra. saperti carita-carita lucu, esai-esai *satir* atawa nyindir, jeung puisi-puisi lucu. Wacana humor miboga sababarah fungsi, diantarana (1) ngalaksanakeun sakumna kahayang jeung tujuan ide atawa pesen; (2) média pikeun jalma sadar yén teu sagemblengna bener; (3) ngajarkeun pikeun nempo masalah ti rupa-rupa sawangan; (4) ngahibur; (5) ngajernihkeun pikiran; (6) pikeun jalma tahan tina sagala rupa hal; (7) nyieun jalma paham kana masalah anu beurat; (8) ningkatkeun rasa sosial; (9) pikeun ngaropéa ahlak jeung moral; (10) salaku media pendidikan; (11) pikeun mangaruhan; (12)

salaku motivasi; jeung (12) pikeun nepikeun informasi (Faridah, 2017; Sujoko dina Sudaryat dina Anshori spk., 2020; Akbari, spk., 2022).

Luyu jeung pamadegan di luhur, nurutkeun Iskandar (dina Anam spk., 2020) humor geus jadi bagéan tina kasenian rakyat, saperti ludruk, ketoprak, lenong, wayang kulit, wayang golék, jeung sajabana. Cindekna Humor dina kahirupan masarakat geus jadi bagean tina budaya, lantaran manusa ngabutuhkeun hiburan pikeun nyanghareupan kahirupan sapopoé ku carana sewang-sewangan.

### 2.1.1.3 Munculna Humor dina Komunikasi

Ciri manusa mangrupa mahluk sosial nyaéta ayana komunikasi antar papada manusa. Dina ngalakukeun komunikasi tangtuna komponén nu kudu aya dina prosés komunikasi, nyaéta (1) pihak nu komunikasi, tegesna aya nu ngirim jeung narima informasi nu dikomunikasikeun, biasa disebut partisipan; (2) informasi nu dikomunikasikeun, mangrupa hiji ide, gagasan, karangan, atawa pesen; jeung (3) alat nu digunakeun dina éta komunikasi, bisa ngagunakeun simbol atawa lambang saperti basa, tanda-tanda saperti rambu-rambu lalulintas, gambar, atawa gerakan awak (Chaer & Agustina, 2010, kc 17).

Dina prosés komunikasi sok ditambahan ku humor, biasana munculna humor dibarengan ku kasalahan nu nimbulkeun béda tafsiran. Ieu hal saluyu jeung pamadegan Nelson (dina Sudaryat, 2020b, kc. 45) wacana humor mindeng pisan nyimpang atawa ngarempak aturan-aturan komunikasi anu dikudukeun ku prinsip-prinsip pragmatik, boh nu sipatna tékstual boh nu sipatna interpersonal. Sanajan kitu, wacana humor jadi penting dina interaksi, lantaran aya kamampuan pikeun ngontrol sosial, ngahibur, jeung sarana kritik sosial (Anam spk., 2020).

Aya tilu téori nu patali jeung humor (Sudaryat, 2020b, kc. 45), di antarana.

- a) Téori kaunggulan (*superiority theory*), nyaeta boga rasa leuwih alus, rasa leuwih luhur atawa leuwih sampurna dina diri hiji jalma waktu nyanghareupan hiji kaayaan nu ngandung kakurangan atawa kahéngkéran. Pamadegan ieu luyu jeung nu ditétélakeun ku Hobbes (dina Tustiantina spk., 2019) ngarumuskeun konsép humor ku sebutan “*butt of the joke*” nu ngungkabkeun yén sabab jalma seuri téh ayana rasa unggul ti jalma nu séjén.

- b) Téori kateuluyuan (*incongruity theory*), humor muncul lamun kaayaan robah sacara ngadadak tina hal nu diharepkeun kana hal nu teu disangka-sangka.
- c) Téori pembébasan (*relief theory*), humor tujuana pikeun miceun kakurangan nu aya dina diri jalma. Ieu hal mangrupa kahayang alamiah hiji jalma lamun meunang tekenana atawa kakurangan. Lamun cawokah, nyindir, guyon, pikalucueun, gedebul, atawa hal-hal séjén nu pikalucueun dibébaskeun balukarna nyieun jalma seuri.

Sigmund Freud ahli psikonalisis nétélakeun banyol atawa lulucon Sarupa jeung Impian, sabab duanana miboga fungsi pikeun ngungkulan panyangreud nu muncul dina diri hiji jalma anu asalna ti luar (Sudaryat, 2020b, kc. 45).

#### 2.1.1.4 Wangenan Pragmatik

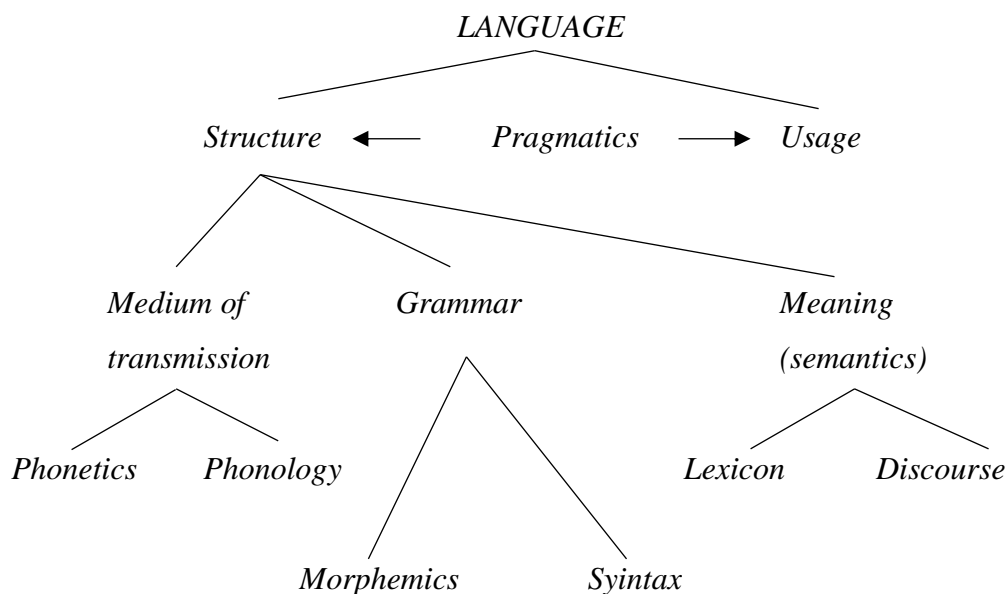
Pragmatik nyaéta talaah ngeunaan kondisi-kondisi umum dina ngagunakeun komunikatif basa. Pragmatik bisa medar sakabéh aspéh harti omongan nu teu bisa dijéntrékeun sacara gembleng ku référénsi langsung kana kondisi-kondisi bebeneran kailmah anu diucapkeun (Sudaryat, 2020b, kc. 88). Nurutkeun Levinson (dina Kuswoyo, 2015; Sudaryat, 2020b, kc. 88) pragmatik ngajéntrékeun hubungan antara basa jeung kontéksna, nu diatur ku kaédah tatabasa jeung dikodekeun dina adegan basa. Luyu jeung éta pamadegan, Kuswoyo (2015) nétélakeun pragmatik mangrupa élmu basa nu ngulik ngeunaan kondisi ngagunakeun basa nu ditangtukeun ku kontéks jeung kasang tukang éta basa. Kontéks nu dimaksud ngawengku dua rupa hal, nyaéta kontéks nu sipatna sosial (solidaritas) jeung kontéks nu dipatna sosial (kakawasaan atawa *power*). Kontéks sosial nyaéta kontéks nu muncul salaku akibat tina munculna interaksi antara masarakat dina hiji masarakat sosial jeung budaya nu tangtu. Kontéks sosial nyaéta kontéks nu faktor panangtuna nyaéta posisi anggota masarakat dina institusi-institusi sosial nu aya di masarakat sosial jeung budaya nu tangtu.

Yule (dina Sudaryat, 2020b, kc. 89) nataan lima ciri-ciri jeung wangenan pragmatik, di antarana 1) pragmatik mangrupa hiji ulikan interprétasi nu ditepikeun ku panyatur; 2) pragmatik mangrupa hiji ulikan ma'na kontéksstual; 3) pragmatik mangrupa hiji ulikan ngeunaan patalina jeung cara urang nyangkem komunikasi nu leuwih tina naon nu diucapkeun; 4) pragmatik mangrupa hiji ulikan ngeunaan

kedaling nu rélatif jauh; jeung 5) pragmatik mangrupa studi mengenai hubungan antara wangun basa jeung nu makéna. Dina hal pragmatik, Tarigan (2021, kc. 30) ogé nétélakeun pragmatik nalaah ucapan-ucapan husus dina situasi-situasi husus jeung museurkeun panitén kana kaanéka ragam cara nu mangrupa wadah rupa-rupa kontéks sosial.

Watesan pragmatik ditétélakeun ku Morris (dina Sudaryat, 2020b, kc. 87) nu ngawatesanan pragmatik minangka studi ngeunaan patalina antara tanda jeung nu napsirkeunana. Téori pragmatik mangrupa bagéan tina performansi. performansi basabisa mangaruhan tafsiran atawa interpretasi. Nurutkeun Mead (dina Sudaryat, 2020b, kc. 87) pragmatik disebut ogé semantik béhavioral, nyaéta widang élmu anu ngulik paripolah jalma sacara gembheng, utamana dina patalina jeung symbol atawa tanda.

Kalungguhan Pragmatik dina ulikan basa bisa diténan dina ieu bagan di handap.



### **Bagan 2. 1**

#### **Pragmatik dina Tataran Basa**

(Sudaryat, 2020b, kc. 87)

Bagan di luhur, nuduhkeun yén pragmatik mangrupa ulikan nu matalikeun makéna basa jeung kasaluyuan atawa harmonisasi. Pragmatik leuwih museur kana

fungsi komunikasi basa nu disebut fungsi fatis. Fungsi fatis nyaéta patalina antara panyatur jeung pamiarsa.

## **2.1.2 Wacana Humoris dina Ulikan Pragmatik**

### **2.1.2.1 Polah Ucap Humoris**

Polah ucap atawa tindak tutur (*speech acts*) mangrupa paripolah omongan anu dipaké waktu komunikasi basa (Sudaryat, 2020b, kc. 149). Polah ucap miboga fungsi salaku sarana *penindak*, hal ieu aya patalina jeung basa atawa tuturan hiji jalma ngandung hiji maksud atawa ma'na sabab henteu asal ngucap jeung nyarita (Mulyana dina Suryawin spk., 2022). Polah ucap ngulik basa ku cara nimbang situasi komunikasi nonlinguistik atawa nu disebut kontéks (Saifudin, 2019).

Humor nyaéta sagala hal nu pikabungaheun, jeung kaayaan nu matak géték (Depdikbud dina Sudaryat dina Anshori spk., 2020). Humor aya dina sagala widang kahirupan manusa boh verbal, boh nonverbal. Humor verbal nyaéta humor nu ngagunakeun basa. Sedengkeun humor nonverbal nyaéta humor nu bisa ditingali tina paripolah hiji jalma (Calley dina Sudaryat dina Anshori spk., 2020).

Cindekna, polah ucap humoris mangrupa paripolah omongan dina waktu komunikasi nu ngandung ma'na pikaseurieun, pikabungaheun atawa pikalucueun.

### **2.1.2.2 Wanda Polah Ucap Humoris**

Téori ngeunaan polah ucap nyaéta téori nu bisa digunakeun pikeun maham eusi dina omongan atawa maham kana makna nu aya dina éta omongan, nu ahirna panyatur jeung pamiarsa bisa leuwih ngarti kana maksud jeung tujuan nu rék ditepikeun (Frاندika & Idawati, 2020). Dina jihad pragmatis, runtuyan polah ucap humoris aya tilu warna, nyaéta lokusi (*locutionary act*), ilokusi (*illocutinary act*), jeung perlokusi (*perlocutioary act*) (Austin dina Sudaryat, 2020, kc. 46).

#### **1. Lakuning Ucap (Tindak Lokusi)**

Lakuning ucap atawa tindak lokusi nyaéta polah ucap nu dipaké pikeun ngedalkeun hiji hal ka nu lian (*The Act of Saying Something*). Lakuning ucap atawa lokusi nepikeun hiji hal dina bentuk purwa ucap. Ieu polah ucap téh miboga fungsi pikeun ngedalkeun hiji hal ka jalma séjén sacara langsung, gteu dijieun-jieun, jeung teu disumputsalindungkeun (Nirmala, 2015; Sudaryat, 2020b, kc. 149; Tantra, spk.,

2021). Ieu pamadegan dideudeulan ku (Saifudin, 2019; Tarigan, 2021, kc. 40) nu nyebutkeun tindak lokusi nyaéta ngalakukeun tindakan pikeun ngucapkeun hiji hal.

## 2. Lakuning Gawé (Tindak Ilokusi)

Lakuning gawé atawa ilokusi nyaéta polah ucap nu dipaké pikeun migawé hiji hal (*The act of Doing Something*). Ieu polah ucap nuduhkeun yén omongan dina ilokusi miboga dua tujuan, nyaéta ngawarkeun jeung nitah hiji pagawéan. (Nirmala, 2015; Sudaryat, 2020b, kc. 150; Tarigan, 2021, kc. 100; Tantra, spk., 2021)

## 3. Lakuning Rasa (Tindak Perlokusi)

Lakuning rasa atawa tindak perlokusi nyaéta polah ucap nu dipaké pikeun mangaruhan pamiarsa sacara langsung atawa teu langsung (*The Act of Affecting Someone*). Lakuning rasa atawa perlokusi disebut ogé polah hasil. Polah hasil nyaéta migawé hiji perkara ku cara nyebutkeun hiji hal (Sudaryat, 2020b, kc. 150; Tarigan, 2021, kc. 40) Tantra, spk., 2021). Hal ieu dideudeulan ku (Dian Safitri spk., 2021) nu ngébréhkeun yén perlokusi nyaéta polah atawa kaayaan pikiran nu muncul salaku akibat tina ngucapkeun hiji hal.

### 2.1.2.3 Prinsip Pragmatik Polah Ucap Humoris

Dina komunikasi basa, boh lisan, boh tulisan miboga dua sipat, nyaéta sipat transaksional jeung ininteraksional. Sipat transaksional lamun nu dipentigkeun eusi dina komunikasina. Ari sipat interaksional, mentingkeun hubungan timbal balik antara panyatur jeung pamiarsa.

Ieu dua sipat komunikasi basa miboga prinsip anu tangtu. Komunikasi basa anu sipatna transaksional miboga prinsip babari, écés, basajan, jeung éféktif (Sudaryat, 2020b, kc. 143). Dina jihat pragmatik, polah ucap téh raket patalina jeung rétorika tékstual sarta rétorika interpersonal. Dina rétorika tékstual, pragmatik ngabutuhkeun prinsip gawé bareng (*cooperative principles*). Ari rétorika interpersonal, pragmatik ngabutuhkeun prinsip kasopanan (*politeness principles*) (Greece dina Sudaryat, 2020b, kc. 48).

Nurutkeun Leech (dina Sudaryat, 2020b, kc. 143) dua prinsip anu ditétélakeun diluhur miboga maksim (*maxim*) séwang-séwangan. Ieu di handap mangrupa wincikan maksim pragmatis luyu jeung prinsipna.



a) Prinsip Kasopanan

Prinsip kasopanan nyaéta aturan dina makéna basa nalika ngalakukeun paguneman jeung jalma lian dibarengan ku kasopanan. Dina basa Sunda, kasopanan biasana disebut undak-usuk basa atawa tatakrama basa (Sudaryat, 2020b, kc. 144). Luyu jeung ieu pamadegan, Sulistyono dina Claudia, spk. (2018) nétélakeun kasantunan atawa kasopanan nyaéta paripolah hiji konsép nu teges jeung aya patalina kana paripolah sosial nu sopan sarta aya dina hiji budaya atawa hiji masarakat. Prinsip kasopanan miboga genep maksim, diantarana (1) maksim kawijaksanaan, (2) maksim katumarima, (3) maksim pangcocog, (4) maksim kasimpati, (5) maksim balabah, jeung (6) maksim handap asor (Wijaya, 2019; Sudaryat, 2020b).

a. Maksim Kawijaksanaan

Maksim kawijaksanaan (*tact maxim*) eusi omonganana méré kauntungan atawa ngurangan karugian ka pamiarsa. Omongan dina maksim kawijaksanaan biasana diwangun ku omongan komisif jeung omongan impositif (Sudaryat, 2020b, kc 144; Tarigan, 2021, kc. 77).

b. Maksim Katumarima

Maksim katumarima (*approbation maxim*) nyaéta omongan nu eusina meredih sangkan omongan ti panyatur ngurangan kauntungan keur dirina atawa loba ngarurugi manéh, biasana diwangun ku omongan komisif jeung impositif.

c. Maksim Pangcocog

Maksim pangcocog (*agreement maxim*) mangrupa omongan nu eusina meredih sangkan omongan ti panyatur kudu cocog jeung pamiarsa, kurangan omongan anu teu cocog, biasana diwangun ku omongan asertif jeung éksprésif.

d. Maksim Kasimpati

Maksim kasimpati (*sympathi maxim*) mangrupa omongan nu eusina meredih sangkan omongan panyatur méré simpati atawa ngurangan antipati ka pamiarsa. Maksim kasimpati biasana mangrupa omongan asertif jeung éksprésif.

e. Maksim Balabah

Maksim balabah (*generosity maxim*) nyaéta omongan nu eusina meredih sangkan omongan panyatur méré panghormat jeung pamuji ka pamiarsa atawa

ngurangan pamuji keur dirina sorangan. Eusi omonganana ilaharna mangrupa omongan asertif jeung éksprésif (Sudaryat, 2020, kc. 145).

f. Maksim Handap Asor

Maksim handap asor (*modesty maxim*) mangrupa omongan nu eusina meredih sangkan panyatur leuwih loba ngahormat atawa ngabubungah haté pamiarsa ku cara ngurangan basa loma atawa kasar. Maksim handap asor diwangun ku omongan asertif jeung éksprésif.

b) Prinsip Gawé Bareng

Prinsip gawé bareng atawa rempug jukung mangrupa aturan makéna basa dina ngalakukeun paguneman jeung jalma lian. Prinsip gawé bareng dipaké sangkan komunikasi lumangsung sacara harmonis, jeung teu salah paham. Judul anu kurang merenahna tina ieu maksim nyaéta ‘maksim *rayuan*’ (Tarigan, 2021, kc. 79). Prinsip gawé bareng aya opat rupa, nyaéta (1) maksim kuantitas, (2) maksim kualitas, (3) maksim rélevansi, jeung (4) maksim cara.

1. Maksim Kuantitas

Maksim kuantitas jumlah atawa kuantitas (*maxim of quantity*) nyaéta maksim nu nuduhkeun yén kalimah atawa omongan anu dikedalkeun ku panyatur téh ngadeudeul jeung méré kontribusi nu dipikabutuh ku pamiarsa.

2. Maksim Kualitas

Maksim inajén atawa kualitas (*maxim of quality*) nyaéta maksim nu nuduhkeun yén kalimah atawa omongan anu dikedalkeun ti panyatur nyoko kana eusi anu saenyana, jeung teu dijieun-jieun.

3. Maksim Rélevansi

Maksim kasaluyuan atawa rélevansi (*maxim of relevance*) nyaéta maksim nu nuduhkeun yén kalimah atawa omongan téh kudu luyu atawa rélevan jeung pasualan anu keur dicaritakeun.

4. Maksim Cara

Maksim cara atawa ‘pelaksanaan (*maxim of manner*) nyaéta maksim nu nuduhkeun yén kalimah atawa omongan téh kudu langsung, teu *ambigu* jeung teu kaleuleuwih.

#### 2.1.2.4 Fungsi Pragmatik dina Polah Ucap Humoris

Polah ucap miboga opat fungsi, nyaéta (a) fungsi komisif (b) fungsi impositif, (c) fungsi éksprésif, jeung (d) fungsi asértif (Leech dina Sudaryat, 2020b, kc. 51).

- a) Fungsi komisif, nyaéta polah ucap anu gunana pikeun ngedalkeun jangji, tawaran, atawa pananya. Fungsi komisif biasana miharep réson ti pamiarsa nu mangrupa jawaban. Wujud pragmatis komisif nyoko kana rupa-rupa ma'na diantarana (1) ngawawarkeun, (2) nitah, (3) ngajak, (4) meredih, (5) ngahulag, jeung (6) ngantebkeun.
- b) Fungsi impositif, nyaéta polah ucap anu gunana pikeun ngedalkeun paréntah. Wujud pragmatis impositif nyoko kana rupa-rupa ma'na diantarana (1) nitah, (2) ménta, (3) ngadesek, (4) miharep, (5) nyarékan, (6) ngajak, (7) ngageuri, (8) ngajurung, jeung (9) ngawawadian.
- c) Fungsi éksprésif, nyaéta polah ucap anu gunana pikeun kedaling haté atawa sora bituna rasa, jeung ngébréhkeun sikep kana kaayaan. Wujud pragmatis ékspresif nyoko kana rupa-rupa ma'na diantarana (1) nyarékan, (2) ngawilujengkeun, (3) cumeluk, (4) kagét/reuwas, (5) tumamprak, (6) karumusaan, (7) bungah, (8) kanyeri, (9) mupuas, (10) geuluh, jeung (11) keuheul.
- d) Fungsi asértif, nyaéta polah ucap anu gunana pikeun ngébréhkeun bebeneran informasi. Bebeneran informasi dina kalimah miboga tilu wujud, nyaéta (1) kalimah analitis nu mangrupa bebeneran eusina aya dina runtuyan kecap-kecapna, (2) kalimah kontradiktif, nu mangrupa bebeneran eusina teu luyu jeung eusi runtuyan kecap-kecapna, jeung (3) kalimah sintétis, nu mangrupa bebeneran eusina gumantung kana fakta di saluareun basa.

#### 2.1.3 Daya Humoris

Wacana humor nyoko kana kakuatan wacana atawa tulisan basa Sunda nu matak seuri, banyol, jeung kalucuan. Daya humoris raket patalina jeung métafora, nu ngabandingkeun hiji hal jeung hal séjén nu matak pikaseurieun (Septiadi, 2021; Sudaryat, 2020a). Nurutkeun Sudaryat (2020a), tina hasil analisisna ngébréhkeun yén aya dua belas daya humoris dina basa Sunda, nyaéta:

- 1) Métafora réalistis, nyaéta daya humoris anu kasang tukangna mangrupa réalita nu keur diomongkeun;

- 2) Métafora déskriptif, nyaéta daya humoris anu museur kana babandingan acuan ku cara ngébréhkeun acuan;
- 3) Métafora similitif, nyaéta daya humoris nu useur kana babandingan acuan ku cara nuduhkeun sasaran acuan;
- 4) Métafora kontrasitif, nyaéta daya humoris nu museur kana babandingan patukang tonggongna acuan;
- 5) Métafora éksplanatoris, nyaéta daya humoris nu museur kana babandingan ku pedaran acuan;
- 6) Métafora interprétatif, nyaéta daya humoris nu museur kana babandingan jeung nafsirkeun acuan;
- 7) Métafora sinonimi, nyaéta daya humoris nu museur kana babandingan sasaran ma'na;
- 8) Métafora homonimi, nyaéta daya humoris nu museur kana babandingan bédana acuan;
- 9) Métafora Asimilasi, nyaéta daya humoris nu museur kana babandingan sasaran foném nu béda dina acuan;
- 10) Métafora tarjamahan, nyaéta daya humoris nu museur kana babandingan tarjamahan acuan;
- 11) Métafora pasalia, nyaéta daya humoris nu museur kana kasalahan dina interprétasi ataw napsirkeun acuan;
- 12) Métafora nyimpang (*plesetan*), nyaéta daya humoris nu museur kana ungkara nyimpang (*plesetan*) tina acuan.

## 2.2 Panalungtikan Saméméhna

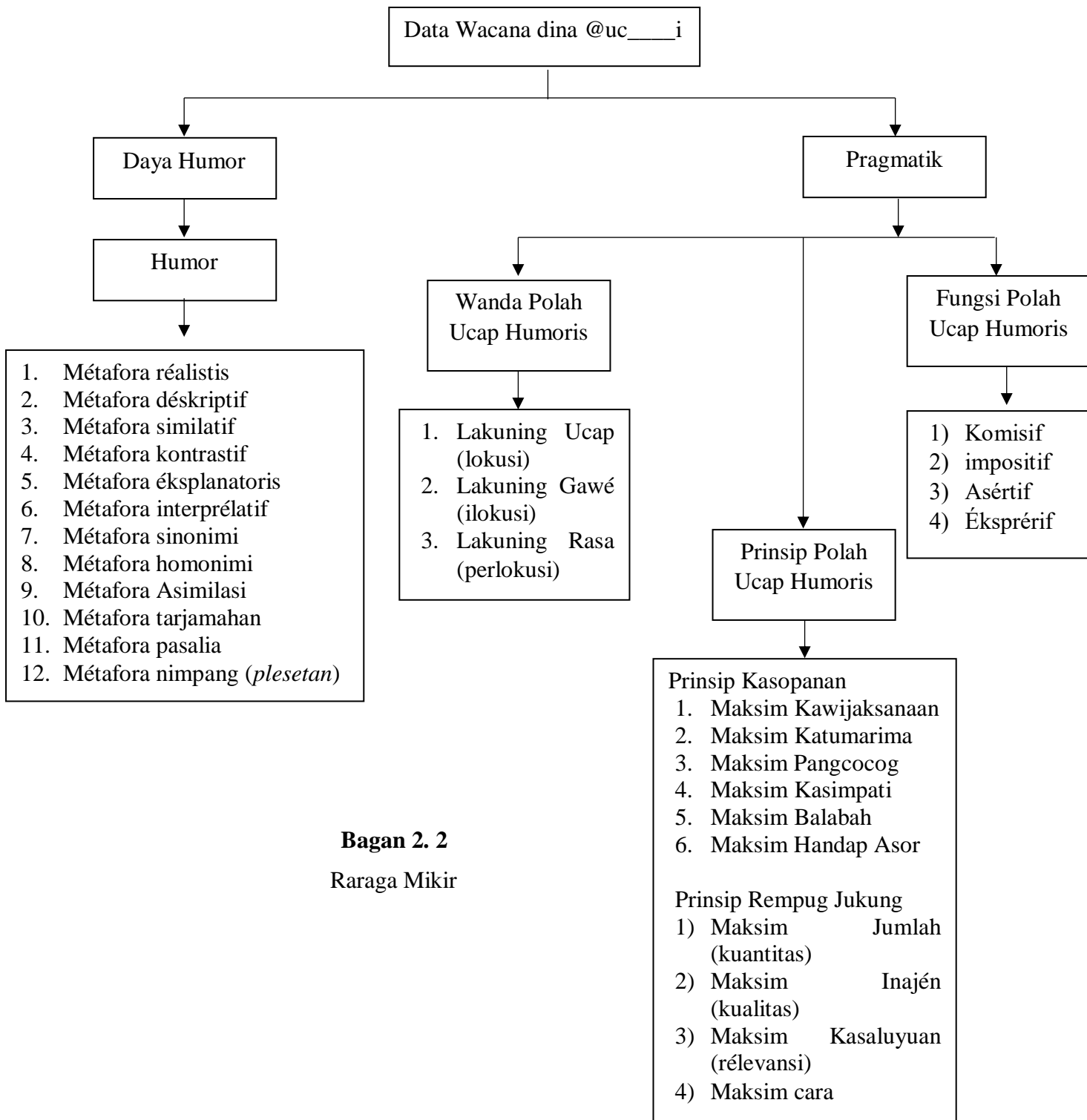
Panalungtikan ngeunaan wacana humoris dina basa Sunda geus réa dilakukeun, diantarana waé nyaéta (1) “Tindak Tutur Humoris dina Naskah Longsér “Géhgér Cigorowék” Karya Dhipa Galuh Purba (Tilikan Sosiopragmatik)” (Maulana, 2019). Ngaguar ngeunaan polah ucap humoris dina prinsip polah ucap humoris nu maké ulikan sosiopragmatik, nu kawilang masih jarang mesék polah ucap humoris dina sosiopragmatik. Hasil panalungtikanana nuduhkeun ayana wacana nu ngarempak kana prinsip gawé bareng jeung prinsip kasopanan. (2) “Polah Ucap jeung daya Humoris dina Akun Resmi Instagram @kangcartoon” (Maulina, 2020). Hasil

panalungtikanana nuduhkeun loba polah ucap nu nyimpang atawa ngarempak kana prinsip komunikasi basa dikasangkutanan ku kaayaan panyatur sarta pola nu digunakeun nyaéta tanya jawab. (3) “Wacana Humoris dina Kontén Youtube @CangehgarrOfficial (Ulukan Sosiopragmatik)” (Septiadi, 2021). Anu rumusan masalahna kumaha wanda polah ucap humoris, fungsi polah ucap humoris, daya humoris jeung pola interaksi panyatur nu aya dina kontén youtube @Cangehgarr Official. Ieu panalungtikan ngagunakeun métode deskriptif kualitatif tina ngaregepkeun, transkripsi tina wangun lisan kana tulisan, nyeiun papasingan luyu jeung wanda polah ucap humoris, fungsi polah ucap humoris, daya humoris sarta pola interaksi pragmatikna, jeung ngadeskripsikeun hasil panalungtikanana. Hasil panalungtikanana meunangkeun 60 data wacana humoris anu dianalisis luyu jeung wanda polah ucap humoris, fungsi polah ucap humoris, daya humoris sarta pola interaksi pragmatikna.

Ieu panalungtikan ampir sarua jeung panalungtikan nu dilakukeun ku Maulina (2020) jeung Septiadi (2021), ari bédana jeung panalungtikan saméméhna nyaéta objék panalungtikanana. Sumber data ieu panalungtikan nyaéta wacana humoris nu aya dina média sosial *instagram* @uc\_\_\_\_i.

### 2.3 Raraga Mikir

Wanda polah ucap humoris, prinsip plah ucap humoris, fungsi polah ucap humoris, jeung daya humoris jadi puseur dina ieu panalungtikan. Data wacana dina kontén *reels instagram* @uc\_\_\_\_i nu jadi sumber data utama anu ditalungtik. Tuluy panalungtik nyieun papasingan data wacana dumasar kana wanda polah ucap humoris nu ngawengku lokusi, ilokusi, jeung perlokusi. Prinsip polah ucap humoris diantarana prinsip kasopnanan nu ngawengku maksim kawijaksanaan, katumarima, pangcocog, balabah, jeung handap asor, prinsip gawé bareng nu ngawengku maksim kuantitas, kualitas, rélevansi, jeung cara. Fungsi polah ucap humoris nu ngawengku fungsi komisif, impositif, éksprésif, jeung asértif. Daya humoris nu ngawengku métafora réalistis, déskriptif, similitif, kontrasif, éksplanatoris, interprétatif, sinonimi, homonimi, asimilasi, tarjamahan, pasalia, jeung nyimpang (*plesetan*). Sangkan leuwih jéntré kana ieu panalungtikan, dihandap ieu di handap dipidangkeun baganna.



**Bagan 2. 2**  
Raraga Mikir