

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab terakhir penelitian tesis ini, peneliti membaginya menjadi dua bagian. Bagian pertama berisi simpulan dari keseluruhan hasil penelitian yang telah dilakukan dan bagian terakhir bab ini adalah saran.

5.1 Simpulan

Penelitian ini merupakan sebuah analisis terhadap pernyataan humor yang dituturkan oleh *comic* dalam *stand up comedy* Indonesia dengan menggunakan teori praanggapan. *Stand up comedy* merupakan salah satu genre komedi yang dibawakan secara langsung oleh satu orang pelawak (*comic*) secara monolog. Seorang *comic* harus memiliki kreativitas berbahasa agar lawakannya menciptakan kelucuan bagi penonton.

Agar pernyataan-pernyataan yang disampaikan dapat dipahami oleh penonton dan menciptakan efek lucu, *comic* harus mempunyai asumsi awal mengenai efek yang mungkin timbul pada penonton terhadap pernyataan-pernyataan yang disampaikannya. Asumsi awal dari penutur sebelum membuat pernyataan inilah yang kemudian menjadi praanggapan. Hal ini karena sebelum menuturkan pernyataan, *comic* memiliki praanggapan dengan tujuan agar apa yang dituturkannya dapat dipahami secara bersama serta memunculkan efek lucu pada penerima humor. Dengan kata lain, praanggapan memiliki kontribusi yang nyata dalam proses penciptaan humor pada *stand up comedy*. Penelitian ini merumuskan jenis-jenis praanggapan yang muncul dalam pernyataan humor dan kontribusi praanggapan dalam membantu terciptanya humor pada *Stand up comedy* Indonesia.

Data dari penelitian ini menunjukkan ada enam jenis praanggapan dalam pernyataan *comic* pada *stand up comedy* Indonesia. Jenis-jenis praanggapan tersebut yaitu eksistensial sebanyak 184, faktual sebanyak 18, leksikal sebanyak 82, struktural sebanyak 11, non-faktual sebanyak 3, dan kontrafaktual sebanyak

11. Jumlah keseluruhan praanggapan yang muncul pada 20 pernyataan *comic* sebanyak 309 praanggapan. Dengan demikian, peneliti menyimpulkan bahwa praanggapan eksistensial dan praanggapan leksikal sebagai jenis praanggapan yang paling banyak muncul dalam pernyataan *comic* dianggap paling berkontribusi dalam proses penciptaan humor.

Praanggapan eksistensial tidak menjadi kontributor utama dalam proses penciptaan humor dalam *stand up comedy*. Hal ini dikarenakan praanggapan eksistensial hanya menyebutkan entitas-entitas dalam pernyataan *comic*. Salah satu yang menjadi penyebab praanggapan eksistensial sering muncul dalam *stand up comedy* karena *comic* sebagai pelawak tunggal sering melibatkan dirinya sendiri sebagai sebuah entitas yang dibicarakan dalam *stand up* dengan cara monolog.

Praanggapan leksikal juga merupakan jenis praanggapan yang cukup banyak muncul dalam pernyataan humor *comic* dalam *stand up comedy* Indonesia. Hal ini karena praanggapan leksikal menggunakan cara tersirat dalam menyampaikan materi humor. Cara tersirat dalam menyampaikan pernyataan humor inilah yang memiliki potensi lebih besar dalam menimbulkan efek lucu bagi penerima humor. Praanggapan leksikal ini yang paling memiliki kontribusi dalam membantu menciptakan humor dalam *Stand up comedy* Indonesia. Kontribusi praanggapan leksikal ini dapat terlihat dalam proses kognitif, mekanisme semantis, dan dari segi kontekstual.

Kontribusi praanggapan leksikal terhadap proses kognitif dalam penciptaan humor terlihat dari perspektif yang dipertentangkan secara tersirat. Hal ini tidak terlepas dari *bisociation* atau *twoplanned* yang menyebabkan kontradiksi makna yang diterima oleh penerima humor. Kontradiksi makna dari praanggapan leksikal inilah yang pada akhirnya dapat memicu tercapainya unsur humor dan menyebabkan terciptanya kelucuan bagi penerima humor. Pada awalnya penerima humor mengharapkan yang diceritakan *comic* adalah sebuah realita/ logika. Dalam prosesnya, *comic* secara kreatif merumuskan praanggapan lain yang berbeda dengan yang dipikirkan oleh penerima humor. Efek kejut karena

perbedaan perspektif yang dikontradiksikan inilah yang pada akhirnya menciptakan kelucuan bagi penerima humor.

Perumusan praanggapan leksikal juga berkontribusi dalam proses penciptaan humor melalui mekanisme semantis. Permainan atau pemilihan kata (*joke punning*) juga dapat menjadi salah satu wujud aplikasi linguistik yang sering kali digunakan oleh *comic* dalam menciptakan humor.

Hal lain yang juga dapat menimbulkan efek lucu adalah ketaksaaan linguistik yang diciptakan *comic*. Ketaksaaan linguistik dapat terlihat dari adanya tumpang tindih makna (antonim) praanggapan pada tuturan terakhir yang bergantung pada referensi praanggapan dari tuturan sebelumnya tanpa memperhatikan maknanya benar atau salah (*semantically empty*). Ketaksaaan sering kali muncul karena banyak pernyataan *comic* disampaikan secara tersirat untuk menimbulkan efek lucu.

Dari segi kontekstual *comic* sering kali membuat praanggapan leksikal dengan melibatkan prinsip kerja sama yang melanggar maksim percakapan. Praanggapan tersebut menimbulkan sebuah implikatur yang disajikan sebagai sebuah paradoks sehingga dalam pemahaman penerima humor dapat menciptakan efek lucu pada penerima humor.

Secara umum, peneliti menyimpulkan praanggapan leksikal memiliki kontribusi yang sangat penting dalam pernyataan humor *stand up comedy* Indonesia. Maka dari itu, dalam setiap pernyataan *comic* selalu muncul praanggapan leksikal. Hal ini disebabkan karena dalam *stand up comedy* sebuah pernyataan akan dapat disebut lucu jika ada makna lain yang berbeda dan bertentangan yang di sampaikan tersirat oleh *comic*. Bahkan jenis praanggapan lain yang muncul dalam pernyataan *comic* tidak akan dapat menciptakan efek lucu, jika tidak ada kemunculan praanggapan leksikal dalam pernyataan yang sama.

5.2 Saran

Peneliti menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penelitian ini. Data dalam penelitian ini hanya dibatasi dengan menggunakan 20 pernyataan *comic*. Dengan melihat simpulan yang di dapat dalam menganalisis praanggapan menyatakan bahwa praanggapan leksikal yang mempunyai kontribusi paling penting dalam proses penciptaan humor. Begitu juga data yang menyebutkan bahwa dari keseluruhan pernyataan yang di analisis, seluruhnya memunculkan praanggapan leksikal. Untuk itu, sebaiknya penelitian berikutnya dapat memuat data yang lebih banyak yang memungkinkan tidak munculnya praanggapan leksikal pada pernyataan *comic*. Dengan begitu dapat dideskripsikan juga bagaimana humor yang diciptakan tanpa adanya praanggapan leksikal.

Lebih daripada itu, penelitian ini dilakukan dengan membatasi penelitian hanya pada praanggapan dalam *stand up comedy* Indonesia. Sebagai opsi penelitian lanjutan, peneliti selanjutnya dapat menganalisis praanggapan dalam *stand up comedy* dari dua bahasa yang berbeda. Nantinya dapat dideskripsikan bagaimana jenis-jenis praanggapan yang muncul dari *stand up comedy* dari dua bahasa yang berbeda. Lalu apakah ada persamaan dan perbedaan kontribusi praanggapan dalam pernyataan humor pada *stand up comedy* dari dua bahasa yang berbeda. Pada akhirnya kemudian dapat diketahui apakah perbedaan bahasa dapat mempengaruhi jenis dan kontribusi praanggapan pernyataan humor dalam *stand up comedy*.

Penelitian ini merupakan kajian praanggapan terhadap *stand up comedy* Indonesia. Untuk lebih memperkaya penelitian yang berkenaan dengan wacana humor dalam perspektif linguistik, sebaiknya penelitian selanjutnya melakukan penelitian terhadap *stand up comedy* Indonesia dengan menggunakan teori yang berbeda sehingga hasil penelitiannya nanti dapat menjadi pembanding penelitian ini dan penelitian *stand up comedy* yang lainnya.

Hasil penelitian ini juga dapat bermanfaat bagi *comic* dalam penyusunan materi lawakan. Melalui penelitian ini, *comic* agar dapat lebih memperhatikan praanggapan sebagai dasar dalam penyusunan materi humor. Dengan demikian,

pernyataan-pernyataan yang disampaikan oleh *comic* dapat dipahami bersama oleh penonton dan tujuan humor dapat tercapai tanpa harus menuturkan segala pernyataan dengan rinci.