

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Cerpen merupakan sebuah cerita pendek yang dituliskan oleh seseorang dengan berbagai imajinasi yang ada. Banyak sekali orang yang membaca sebuah cerpen. Mereka membaca cerpen sebagai sebuah hiburan ataupun untuk mencari imajinasi lain.

Pembaca cerpen tidak memandang usia. Selain itu, pembaca cerpen juga tidak memandang pangkat, derajat, ataupun status. Semua orang bisa membaca cerpen. Namun, pastinya dengan genre yang berbeda.

Genre yang terdapat dalam cerpen sangat beragam. Ada cerpen yang bergenre romantis, kekeluargaan, persahabatan, ataupun komedi. Berbagai genre tersebut memiliki pembaca masing-masing.

Pada zaman kekinian, cerpen sudah mulai berkembang pesat. Banyak sekali orang gemar menulis cerpen ataupun membacanya. Cerpen yang dipilih tidak hanya berlatarkan Indonesia. Cerpen yang berlatarkan luar negeri sudah sangat banyak digemari, khususnya di Indonesia.

Saat ini, cerpen yang berlatarkan Korea lebih banyak dicari. Para remaja sangat tertarik membaca hal-hal yang berhubungan dengan Korea seiring berkembangnya *korean wave* di Indonesia.

Kenyataannya, orang-orang kali ini mulai menyukai hal-hal yang berbau Korea. Hal tersebut berdampak juga pada kegemaran membaca seseorang. Mereka menjadi lebih menyukai membaca sebuah bacaan dengan latar negara Korea Selatan ataupun karena bacaan tersebut menggunakan tokoh seorang idola Korea.

Sebuah bacaan dengan latar Korea Selatan atau dengan pemain seorang idola Korea dapat ditemukan dalam cerpen *fanfiction*. Cerpen *fanfiction* merupakan sebuah cerita fiksi yang dibuat oleh penggemar berdasarkan kisah,

karakter, atau *setting* yang sudah ada. Saat ini, banyak sekali remaja yang sedang gemar menulis maupun membaca cerpen *fanfiction* (FFIndo, 2010).

Cerpen *fanfiction* memiliki beberapa genre. Ada cerpen *fanfiction* yang bergenre *romance*, *yadong*, *friendship*, ataupun *comedy* (FFIndo, 2010). Genre tersebut memiliki banyak peminat, baik pembaca maupun penulis.

Hal tersebut dibuktikan dengan banyaknya komentar yang dituliskan oleh pembaca ketika selesai membaca cerpen *fanfiction*. Pembaca tersebut lebih banyak datang dari kalangan remaja. Sayangnya, remaja tersebut lebih senang membaca cerpen *fanfiction*. Hanya sedikit orang saja yang berniat untuk mencoba menuliskan kreativitasnya dalam cerpen *fanfiction*.

Respons yang diberikan remaja ketika membaca cerpen *fanfiction* juga beragam. Respons tersebut akan sangat baik ketika pemeran utama dalam cerpen *fanfiction* merupakan idola dari pembaca. Jadi, respons pembaca tersebut bergantung pada suasana hati para pembaca.

Banyaknya media sosial yang memuat cerpen *fanfiction*, membuktikan juga banyaknya penulis yang membuat cerpen *fanfiction*. Sebagai contoh, di blog yang menjadi bahan penelitian ini, hampir setiap minggu selalu diterbitkan cerpen *fanfiction* dari penulis yang berbeda.

Cerpen *fanfiction* yang berlatar Korea pasti menyisipkan bahasa-bahasa Korea di dalamnya. Bahasa yang digunakan adalah bahasa sehari-hari yang biasa digunakan untuk percakapan. Leksikon yang biasanya digunakan dalam cerpen *fanfiction* misalnya *annyeong haseyo* (halo, apa kabar?), *andwae* (tidak), *kamsha hamnida* (terima kasih), dan *saranghae* (aku cinta padamu).

Semua cerpen *fanfiction* menggunakan bahasa Korea sebagai bumbu dalam ceritanya. Hal tersebut menguatkan bahwa latar cerita tersebut berada di Korea. Selain itu, bahasa yang digunakan dalam cerpen *fanfiction* juga bergantung pada genrenya. Jika genrenya romantis, maka akan banyak sekali leksikon yang menunjukkan keromantisan.

Berbeda dengan cerpen *fanfiction* yang bergenre *comedy*. Cerpen ini menggunakan bahasa yang sangat lucu dan bisa membuat pembaca tertawa.

Risna Desiana Sahman, 2014

Variasi Bahasa Humor dalam Kumpulan Cerpen Fanfiction Comedy

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |

Dalam cerpen *fanfiction comedy*, *author* (penulis) selalu menceritakan sesuatu yang lucu untuk menghibur pembaca. *Author* (penulis) yang membuat cerpen *fanfiction comedy* selalu memiliki ide-ide yang kreatif dalam karyanya. Selain ide ceritanya, tuturan-tuturan yang diciptakan juga sangat unik dan lucu.

Terdapat banyak tuturan unik yang selalu digunakan dalam sebuah cerpen *fanfiction comedy*. Dalam cerpen *fanfiction comedy*, tuturan yang digunakan selalu dibumbui peristiwa yang lucu. Salah satu tuturan humor yang terdapat dalam cerpen *fanfiction comedy* adalah sebagai berikut.

“Baiklah ibu akan berikan tugas kepada kalian, tugas perdana di layar kaca Indonesia

**korban iklan* tugasnya membuat puisi tentang sesuatu yang amat kalian sayangi, mudah kan?” kata ibu Hehe tersenyum*

“Gak ah bu,males!” kata Yesung ketus

“Iya nih, ga seru. Masa dikasih tugas mulu,” ucap Kangin

“Iya, kerjaan rumah aja belum selesai.” Tambah Ryeowook

“Emang ngapain lo di rumah?” Tanya Donghae

“Gue suruh mijitin lantai, parah banget kan?” Jelas Ryeowook

Hah? Gila!

semua murid menangis mendengar penjelasan Wook, bentar deh kok menangis? Tertawa maksudnya,hehe

“Oh iya bu,ga usah ada tugas aja ya? Biar sama-sama ga capek?” bujuk Yesung

jangan ikuti ajaran ini ya,ckckk

“Ya ampun nak, capek kan juga untuk kalian...” ujar bu hehe

“Udah deh bu, kasih duit dong jangan kasih tugas mulu.” protes Kyuhyun

“He-eh, kalo dikasih makanan juga ga papa,” celetuk Shindong

plakk,makanan mulu

“Kalian kan masih sekolah jadi kalian harus belajar. Kita ini memang wajar mendapat tugas, ini untuk kebaikan kalian, bla bla bla...” Siwon mulai ceramah

5 menit

10 menit

20 menit

para murid tidur sambil tutup kuping

“ ...Mohon maaf apabila ada kata-kata yang salah, mohon maklum adanya.” Ujar Siwon di akhir ceramahnya.

Paragraf tersebut merupakan salah satu tuturan yang lucu dalam cerpen *fanfiction comedy* berjudul “*Puisi Untuk yang Tercayang (?)*”. Tuturan tersebut

menjadi lucu ketika murid-murid membantah perintah Ibu Hehe. Hal tersebut terlihat dalam tuturan berikut.

“Gak ah bu, males!” kata Yesung ketus

“Iya nih, ga seru. Masa dikasih tugas mulu,” ucap Kangin

“Iya, kerjaan rumah aja belum selesai.” Tambah Ryeowook

“Emang ngapain lo di rumah?” Tanya Donghae

“Gue suruh mijitin lantai, parah banget kan?” Jelas Ryeowook

Hah? Gila!

semua murid menangis mendengar penjelasan Wook, bentar deh kok menangis? Tertawa maksudnya, hehe

“Oh iya bu, ga usah ada tugas aja ya? Biar sama-sama ga capek?” bujuk Yesung.

Selain itu, Siwon juga terus saja ceramah sehingga membuat murid lain kesal. Ada juga kata-kata author yang menimpali sebagai alat untuk berkomunikasi dengan pembacanya. Hal tersebut terlihat dalam tuturan berikut.

“Kalian kan masih sekolah jadi kalian harus belajar. Kita ini memang wajar mendapat tugas, ini untuk kebaikan kalian, bla bla bla...” Siwon mulai ceramah

5 menit

10 menit

20 menit

para murid tidur sambil tutup kuping

“...Mohon maaf apabila ada kata-kata yang salah, mohon maklum adanya.” Ujar Siwon di akhir ceramahnya.

Ada juga *author* yang tidak menggunakan Korea sebagai latar dari cerpen *fanfiction comedy*. Namun, tetap menggunakan pemain dari idola Korea Selatan. Kehidupan seorang idola Korea Selatan dibuat berbalik sehingga menimbulkan kesan lucu untuk pembacanya.

Hal tersebut terlihat dalam cerpen *fanfiction comedy* yang berjudul *Puisi Untuk yang Tercayang (?)*. *Author* tidak menggunakan Korea sebagai latar tempat dari cerpen *fanfiction comedy*. Hal tersebut dibuktikan dengan tidak adanya campur kode serta tidak ada penjelasan tempat yang berhubungan dengan Korea. Namun, pemain dalam cerpen *fanfiction comedy* tersebut tetap menggunakan idola Korea, yaitu Super Junior.

Risna Desiana Sahman, 2014

Variasi Bahasa Humor dalam Kumpulan Cerpen Fanfiction Comedy

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |

Satu hal lagi yang membedakan cerpen *fanfiction comedy* dengan yang lain adalah dari segi judul. Biasanya cerpen *fanfiction genre* lain menggunakan judul dengan menggunakan bahasa Inggris atau bahasa Korea. Cerpen *fanfiction comedy* berbeda. *Author* menggunakan bahasa Indonesia sehingga timbul kesan lucu dan membuat ciri khas sendiri.

Judul-judul cerpen *fanfiction comedy* misalnya seperti “*Puisi Untuk yang Tercayang (?)*”, “*Ujung-Ujungnya Malah Bilang Saranghae*”, “*Percakapan Ambigu Ala 21Bang*”, dan “*Ide Konyol Luhan*”. Judul-judul tersebut memakai bahasa Indonesia dan menjadi salah satu ciri khas tersendiri untuk cerpen *fanfiction comedy*.

Penelitian ini mengkaji tuturan dalam cerpen *fanfiction comedy*, pola berbahasa dalam cerpen *fanfiction comedy*, serta respons pembaca terhadap cerpen *fanfiction comedy* dengan menggunakan teori sosiolinguistik. Penelitian ini menitikberatkan strategi berbahasa. Strategi berbahasa dipilih karena cerpen *fanfiction comedy* mengandung unsur-unsur bahasa yang unik dan lucu yang sangat kreatif dari seorang *author*. Strategi berbahasa dalam penelitian ini dimaksudkan pada strategi bertutur yang menimbulkan kelucuan.

Respons pembaca dalam penelitian ini dianalisis dengan menggunakan angket. Angket disebarakan kepada laki-laki dan perempuan yang menyukai *kpop* yang berdomisili di Kota Bandung. *Gathering* yang dilakukan di Kota Bandung pada bulan Maret dan April 2014 akan menjadi tempat untuk menyebarkan angket penelitian.

Sebelumnya belum pernah ada penelitian yang berkaitan dengan cerpen *fanfiction comedy*. Namun, penelitian yang menggunakan sampel cerpen *fanfiction* pernah dilakukan oleh Selvia (2013). Penelitian yang dilakukan tentang tindakan remaja yang gemar membaca cerpen *fanfiction* khususnya yang bergenre *yadong*. Selain itu, penelitian lain juga dilakukan oleh Wardani (2014) yang berjudul, “Resepsi Pembaca terhadap Teks Homoerotika dalam *Slash Fanfiction*”. Terakhir, Guldenpfennig (2011), juga pernah melakukan penelitian dengan

Risna Desiana Sahman, 2014

Variasi Bahasa Humor dalam Kumpulan Cerpen Fanfiction Comedy

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |

menggunakan sampel cerpen *fanfiction*. Hanya saja, cerpen *fanfiction* yang digunakan berlatar negara Jepang.

Ada beberapa penelitian yang menyerupai penelitian ini. Salah satunya yang dilakukan Rohmadi (2010) tentang strategi penciptaan humor. Selain itu, ada penelitian lain yang dilakukan oleh Rastrinadya (2011) tentang strategi tindak tutur wacana humor. Mengenai penelitian terdahulu akan dijelaskan lebih lanjut dalam bab II.

Berdasarkan penelitian terdahulu, penelitian yang berjudul “Strategi Berbahasa dalam Cerpen *Fanfiction Comedy* (Kajian Sociolinguistik)” berbeda dengan penelitian sebelumnya. Penelitian ini mengupas ihwal bentuk tuturan dalam cerpen *fanfiction comedy*, strategi berbahasa, serta respons dari pembaca cerpen *fanfiction comedy*.

B. Identifikasi Masalah Penelitian

Dalam penelitian ini dilakukan pengidentifikasian masalah. Adapun identifikasi masalahnya sebagai berikut.

1. Remaja lebih menyukai sesuatu yang instan. Mereka biasanya tidak pernah memikirkan tentang asal mula suatu hal. Seperti halnya tentang cerpen *fanfiction comedy*. Para remaja hanya ingin menikmati cerpen tersebut tanpa mengetahui proses pembuatan cerpen *fanfiction comedy* tersebut.
2. Respons yang diberikan oleh remaja untuk cerpen *fanfiction comedy* sangat beragam. Terkadang mereka hanya akan memberikan respons yang baik ketika yang menjadi pemeran utama dalam cerpen *fanfiction comedy* tersebut adalah idolanya. Respons sangat bergantung juga pada suasana hati pembaca.

C. Batasan Masalah Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah, ditemukan beberapa batasan masalah. Batasan masalahnya sebagai berikut.

1. Cerpen *fanfiction* yang digunakan bergenre *comedy*.

Risna Desiana Sahman, 2014

Variasi Bahasa Humor dalam Kumpulan Cerpen Fanfiction Comedy

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |

2. Cerpen *fanfiction* diambil dari sebuah blog Fanfiction2020. Fanfiction2020 merupakan blog yang sangat terkenal di kalangan remaja penyuka *kpop*. Sangat banyak cerpen *fanfiction* dengan berbagai genre dituliskan di sana.
3. Dalam penelitian ini, cerpen *fanfiction* yang dijadikan fokus penelitian adalah cerpen *fanfiction comedy oneshoot* (langsung tamat); diterbitkan pada bulan Juni sampai Desember 2013. Bulan Juni sampai Desember terpilih karena pada bulan-bulan tersebut diadakan lomba penulisan cerpen *fanfiction comedy* sehingga produktivitas cerpen *fanfiction comedy* juga meningkat.
4. Dalam penelitian ini digunakan angket untuk menjawab pertanyaan dari rumusan masalah. Angket akan disebarakan kepada orang-orang yang menyukai *kpop*. Angket akan disebarakan pada laki-laki dan perempuan yang masih duduk di jenjang sekolah menengah dan perguruan tinggi yang berada di Kota Bandung. Sampel tersebut terpilih berdasarkan banyaknya penggemar *kpop* yang berada pada jenjang tersebut baik laki-laki maupun perempuan. Angket akan disebarakan di acara *gathering* yang dilakukan di daerah Kota Bandung dalam jangka bulan Maret-April 2014.
5. Respons pembaca merupakan pendapat yang diberikan para pembaca terhadap tingkat kelucuan cerpen *fanfiction comedy*.

D. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, terdapat beberapa rumusan masalah. Rumusan masalah tersebut adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana peristiwa tutur dalam kumpulan cerpen *fanfiction comedy* berdasarkan teori SPEAKING Hymes?
2. Bagaimana karakteristik variasi bahasa humor dalam kumpulan cerpen *fanfiction comedy*?
3. Bagaimana respons pembaca terhadap cerpen *fanfiction comedy*?

E. Tujuan Penelitian

Risna Desiana Sahman, 2014

Variasi Bahasa Humor dalam Kumpulan Cerpen Fanfiction Comedy

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |

Berdasarkan rumusan masalah di atas, terdapat beberapa tujuan penelitian, yakni mendeskripsikan:

1. bentuk peristiwa tutur dalam kumpulan cerpen *fanfiction comedy* berdasarkan teori SPEAKING Hymes;
2. strategi berbahasa dalam kumpulan cerpen *fanfiction comedy*;
3. respons pembaca terhadap cerpen *fanfiction comedy*.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik manfaat teoretis maupun manfaat praktis. Adapun uraiannya adalah sebagai berikut.

a) Manfaat Teoretis

Secara teoretis, manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagi Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, hasil penelitian ini dapat dijadikan sumbangan penelitian bagi kajian sosiolinguistik, dalam hal memperkenalkan cerpen *fanfiction*
2. Bagi kajian Sosiolinguistik, penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi peneliti lain yang tertarik pada bidang kajian yang sama, khususnya tentang strategi berbahasa dalam cerpen *fanfiction comedy*, dan merupakan referensi awal bagi para peneliti lain yang akan meneliti tentang cerpen *fanfiction*.

b) Manfaat Praktis

Secara praktis, manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagi peneliti, penelitian ini dapat menambah wawasan tentang strategi berbahasa dalam cerpen *fanfiction comedy*.
2. Bagi pembaca, penelitian ini dapat memberikan informasi secara tertulis maupun referensi tentang strategi berbahasa dalam cerpen *fanfiction comedy*.

E. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut.

Risna Desiana Sahman, 2014

Variasi Bahasa Humor dalam Kumpulan Cerpen Fanfiction Comedy

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |

1. BAB I Pendahuluan

Pendahuluan merupakan pengantar dari sebuah penelitian. Isi dari pendahuluan adalah sebagai berikut.

a) Latar Belakang Masalah

Latar belakang masalah berisi alasan peneliti tentang penelitian yang akan dilakukan. Dalam latar belakang masalah disinggung tentang cerpen *fanfiction* juga tentang penelitian terdahulu.

b) Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah berisi tentang pengidentifikasian masalah penelitian yang akan dilakukan.

c) Batasan Masalah

Berisi tentang batasan-batasan sampel atau objek yang dilakukan untuk memfokuskan penelitian yang akan dilakukan.

d) Rumusan Masalah

Berisi beberapa pertanyaan tentang penelitian yang akan dilakukan.

e) Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah hasil yang ingin dicapai dalam penelitian.

f) Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dibagi atas dua bagian, yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis.

2. BAB II Landasan Teoretis dan Tinjauan Pustaka

Berisi landasan teoretis berisi teori-teori untuk membantu menjawab rumusan masalah yang sudah dirumuskan. Landasan teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah sosiolinguistik, cerpen, cerpen *fanfiction*, humor, serta campur kode. Selain itu, ada juga pembahasan mengenai penelitian terdahulu yang pernah dilakukan.

3. BAB III Metode Penelitian

Metodologi penelitian berisi tentang metode yang dipakai untuk penelitian ini. Dijelaskan secara mendalam tentang berbagai metodologi yang digunakan.

4. BAB IV Pembahasan dan Analisis

Risna Desiana Sahman, 2014

Variasi Bahasa Humor dalam Kumpulan Cerpen Fanfiction Comedy

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |

Pada tahap ini akan diungkap dan dianalisis semua pertanyaan yang ada dalam rumusan masalah. Pembahasan dalam penelitian ini akan menjawab tentang bentuk tuturan komedi dalam cerpen *fanfiction comedy*, pola berbahasa dalam cerpen *fanfiction comedy*, serta respon pembaca terhadap cerpen *fanfiction comedy*.

5. BAB V Simpulan dan Saran

Pada tahap ini akan disimpulkan semua analisis yang sudah dilakukan di bab sebelumnya, disebutkan juga saran untuk penelitian yang lebih baik di masa mendatang.

6. Daftar Pustaka

Daftar pustaka berisi daftar sumber-sumber rujukan yang digunakan dalam penelitian.

7. Lampiran

Berisi lampiran data-data yang dipakai dalam penelitian.

8. Riwayat Hidup

Berisi biografi penulis.