

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Humor memiliki kaitan yang erat dengan hal-hal lucu dan menyenangkan yang dapat membuat seseorang bisa tertawa dan merasa terhibur, serta dapat menjadi wahana untuk memberi jarak pada permasalahan sehari-hari. Pernyataan tersebut sejalan dengan pernyataan Wibowo (2013) yang menyatakan bahwa secara verbal ataupun nonverbal, humor dapat berfungsi sebagai pemberi rangsangan untuk mengundang senyum dan tawa bagi penikmatnya. Sejalan dengan pendapat tersebut, Suaib dkk (2019) menyatakan bahwa humor dapat muncul karena keinginan seseorang untuk membebaskan diri dari kekangan dan himpitan kesusahan, melihat kemalangan yang diderita orang lain, atau keganjilan yang muncul karena perbedaan antara konsep yang dipikirkan dengan kenyataan yang dihadapi.

Salah satu bentuk humor yang kerap ditemukan saat ini adalah wacana humor dalam bentuk konten video humor yang diunggah di beberapa aplikasi media sosial. Budiyanto (2005, hlm. 45) menyatakan bahwa wacana humor merupakan humor yang bersifat verbal, yang penciptaanya dilakukan melalui mengolah aspek-aspek linguistik seperti bunyi, kata, frasa, dan kalimat, terutama pada aspek semantiknya, dengan mengadakan penyimpangan-penyimpangan kaidah maupun logika. Budiyanto juga menambahkan bahwa dengan melakukan penyimpangan-penyimpangan kaidah maupun logika pada topik yang dibicarakan tersebut dapat memunculkan kekeliruan yang menggelitik atau membuat pendengar menjadi tertawa. Pernyataan tersebut dapat memberi semacam gambaran bahwasanya tidak menutup kemungkinan jika pada konten wacana humor yang ditemukan pada saat ini terdapat strategi tertentu yang digunakan untuk menambah efek lucu dan humor pada tuturan yang diujarkan pada konten wacana humor tersebut.

Wacana humor yang hadir dalam bentuk konten video kerap kali dianggap sebagai media hiburan bagi masyarakat. Hal tersebut disebabkan karena pada dasarnya, manusia hidup dengan naluri kuat untuk mencari kegembiraan dan

hiburan. Manusia memiliki naluri untuk mencari kegirangan, kesenangan, kegembiraan, dan hiburan yang tertanam saat masih kecil (Hendarto, 1990, hlm. 26). Dewasa ini, menikmati wacana humor adalah salah satu cara yang dilakukan oleh seseorang untuk mencari hiburan, karena pada wacana humor tersebut terdapat tuturan verbal yang mampu membuat seseorang tertawa dan merasa terhibur.

Pesatnya perkembangan teknologi membuat konten wacana humor bisa ditemukan dengan mudah. Konten wacana humor yang saat ini kerap ditemukan dengan mudah adalah dalam bentuk tayangan video. Media yang kerap digunakan oleh masyarakat sebagai media hiburan adalah aplikasi TikTok. Aplikasi TikTok menyuguhkan beragam konten video yang dapat diakses melalui gawai yang terhubung dengan koneksi internet. Nugroho (2018) menjelaskan bahwa aplikasi TikTok adalah sebuah jaringan sosial dan platform (program) video musik dari Tiongkok yang diluncurkan pada September 2016. Sepanjang tahun 2018 hingga 2019 lalu, aplikasi TikTok mengklaim sebagai aplikasi yang paling banyak diunduh oleh pengguna internet, yakni sebanyak 45,8 juta kali unduhan. Angka tersebut mengalahkan aplikasi populer lain yang telah ada sebelumnya, seperti YouTube, WhatsApp, Facebook Messenger, dan bahkan Instagram (Fatimah, 2018). Nugroho, dkk (2018) juga menyatakan bahwa pengguna aplikasi TikTok di Indonesia adalah didominasi oleh generasi milenial, usia sekolah, atau biasa dikenal sebagai generasi Z. Menurut Wijaya & Mashud (2020), aplikasi TikTok menawarkan konten yang lebih bebas, lucu, dan terkesan receh. Dari pernyataan tersebut, peneliti menangkap bahwa aplikasi TikTok adalah aplikasi hiburan yang digemari oleh masyarakat luas sehingga cocok untuk dijadikan sebagai objek dari penelitian kali ini.

Fungsi lain dari media hiburan adalah sebagai arena komunikasi, dan informasi yang mudah di akses oleh masyarakat dengan bantuan koneksi internet. Sebagai wadah komunikasi, konten video di aplikasi TikTok juga berpotensi dalam memunculkan banyak fenomena kebahasaan yang dapat dijadikan sebagai bahan kajian, salah satunya dengan cara menganalisis konten yang ada pada kedua aplikasi tersebut. Konten video pada aplikasi TikTok kerap diisi oleh jenis konten yang beragam. Konten-konten tersebut dibuat dengan tujuan tertentu agar bisa

mendapatkan perhatian dari masyarakat sebagai audiens atau biasa disebut sebagai warganet.

Konten video pada aplikasi TikTok kerap kali menyuguhkan video-video yang beragam. Dari banyaknya konten yang disuguhkan, terdapat pegiat konten yang bekerja untuk membuat konten-konten yang menarik agar bisa diterima dan dinikmati oleh masyarakat melalui kreatifitas dan ciri khasnya masing-masing. Selain untuk menarik audiens, kekhasan yang dimiliki oleh setiap pegiat konten juga menjadi pembeda antara pegiat konten yang satu dengan pegiat konten yang lainnya. Hal itulah yang menjadi salah satu daya tarik agar konten yang dibuat bisa mendapatkan perhatian dari masyarakat luas.

Salah satu konten yang disukai oleh masyarakat adalah konten yang berisi tentang humor. Humor merupakan kemampuan mental dalam menemukan, mengekspresikan, atau mengapresiasi sesuatu yang lucu atau sesuatu yang benar-benar tidak lazim (Yuniarti, 2017, hlm. 233). Salah satu pegiat konten video humor adalah Podcast Kesel Aje. Podcast Kesel Aje adalah salah satu akun pegiat konten video di aplikasi TikTok yang mulai dikenal oleh masyarakat karena kerap mengunggah konten humor yang berhasil mendapat banyak perhatian dari warganet sebagai audiensnya. Pada akun TikTol-nya, Podcast Kesel Aje berhasil mendapatkan 1 juta pengikut dan 17,5 juta suka. Angka tersebut akan bertambah seiring berkembangnya waktu. Hal tersebut disebabkan karena konten-konten yang dibuat oleh Podcast Kesel Aje kerap menyita perhatian warganet.

Konten video humor yang dibagikan oleh Podcast Kesel Aje tersebut tidak hanya sebagai media hiburan semata, melainkan memiliki fungsi lain, seperti menjadi media penyampaian pesan, atau sebuah gambaran dari kehidupan masyarakat sehari-hari. Pembicara pada akun ini kerap kali membuat konten-konten video humor yang mengangkat permasalahan yang kerap terjadi di masyarakat sehingga masyarakat bisa menerima dengan mudah konten video yang dibuat oleh akun TikTok *Podcast Kesel Aje*. Hal tersebut merupakan salah satu aspek yang membuat konten-konten dari Podcast Kesel Aje berhasil diterima dengan baik oleh masyarakat di ruang digital.

Contoh tuturan yang ada pada konten wacana humor yang diunggah oleh Podcast Kesel Aje adalah sebagai berikut.

- O1 : Eh Bro, *Jaksel* aja *Bro*. Atau gak *Lawless dah*, enak. Ada Hotdog, Burger, Donat, kaos metal. Ayolah!
- O2 : Lha, di *Jaktim* ada Pancong Klender, di Taman Mini ada tutut begadang. Lu kalau mau asik lagi, makan buah di atas *fly over* Pasar Rebo!

Percakapan di atas merupakan salah satu contoh dari tuturan yang ada pada konten wacana humor yang diunggah oleh Podcast Kesel Aje di TikTok. Konten yang memuat tuturan tersebut tersebut berhasil menyita perhatian publik karena efek humor yang dimunculkan. Bila dilihat secara sekilas, tuturan tersebut menciptakan humor melalui tuturan yang tidak relevan. Selain itu, efek lucu tuturan itu juga didukung oleh konteks yang ada pada tuturan, seperti latar belakang dari peserta tuturan yang berbeda sehingga menciptakan tuturan yang kontradiktif.

Melihat dari dari respons warganet terkait konten video yang dibuat oleh akun TikTok “Pdcast Kesel Aje”, humor yang terdapat pada konten-konten video tersebut tidak semata-mata dituturkan tanpa adanya strategi tertentu. Pada konten wacana humor yang kerap diunggah, akun TikTok *Podcast Kesel Aje* kerap menggunakan strategi-strategi tertentu yang bertujuan untuk menyampaikan pesan atau tujuan dari tuturannya, serta membangun efek humor yang menjadi bagian dari tujuan dari tuturannya tersebut. Strategi yang digunakan tersebut terletak pada bahasa verbal yang menjadi kekuatan dari setiap wacana humor yang diunggah dan disampaikan pada audiens. Podcast Kesel Aje kerap mengemas setiap konten wacana humor yang diunggah dalam topik atau cerita yang diangkat menggunakan strategi bahasa verbal yang mampu menciptakan sesuatu yang lucu dan dapat menghibur audiensnya.

Strategi yang digunakan pada konten wacana humor yang dibuat oleh penutur pada akun Podcast Kesel Aje merujuk pada pengaplikasian dari konsep-konsep pragmatik. Konsep-konsep tersebut tidak lain berfungsi untuk membangun atau mendukung penciptaan efek humor dan penyampaian maksud dari tuturan Podcast Kesel Aje. Menurut Wijana (2004, hlm. 6), salah satu bentuk penciptaan wacana humor yaitu melalui penciptaan tuturan yang tidak mematuhi norma-norma pragmatik bahasa, yang terdiri atas prinsip kerja sama (cooperative

principle) Grice dan prinsip kesopanan (*politeness principle*) Leech. Sesuai dengan pernyataan Wijana, strategi pragmatik yang digunakan pada Podcast Kesel Aje cenderung pada pelanggaran prinsip kerja sama yang diikuti dengan konsep-konsep pragmatik lain di dalamnya.

Pada beberapa konten yang diunggah oleh Podcast Kesel Aje, terdapat tuturan-tuturan yang menggunakan konsep-konsep dari pragmatik, seperti pelanggaran prinsip kerja sama, permainan konteks pembicaraan, serta mengundang penafsiran antara pembicara dengan pendengarnya melalui kesamaan pengetahuan yang dimiliki oleh kedua belah pihak. Dari strategi-strategi pragmatik yang kerap digunakan tersebut, terciptalah efek lucu pada beberapa konten wacana humor yang diunggah.

Alasan mengapa objek ini dipilih sebagai topik penelitian adalah karena adanya beberapa faktor yang mendukung topik ini layak untuk dijadikan sebagai bahan penelitian. Siniar pada aplikasi Spotify dan konten video pada aplikasi TikTok yang menjadi media hiburan mulai berkembang secara massif dan mulai diterima dan disukai oleh banyak masyarakat sebagai audiensnya. Beragam siniar dan konten video pada kedua aplikasi tersebut berperan sebagai media hiburan di masyarakat yang dapat berpotensi untuk memunculkan fenomena kebahasaan yang menarik untuk dikaji, salah satunya adalah pada konten wacana humor yang dibuat oleh pegiat konten yang berhasil mendapatkan perhatian masyarakat melalui konten wacana humor yang diunggahnya. Pada penelitian kali ini, peneliti akan mengkaji strategi penciptaan pada wacana humor dari sudut pandang pragmatik pada konten wacana humor Podcast Kesel Aje.

Penelitian semacam ini bukanlah penelitian yang pertama dilakukan. Peneliti melihat bahwa terdapat beberapa penelitian lain yang serupa telah dilakukan sebelumnya oleh peneliti lain. Penelitian serupa lain yang sudah dilakukan diantaranya adalah penelitian Indah Ita (2018) yang berjudul “Strategi Humor Pada Acara Stand Up Comedy”. Pada penelitiannya, Indah berusaha mengungkapkan strategi pragmatik apa saja yang digunakan oleh penutur dalam acara Stand Up Comedy dalam menciptakan efek humor saat bertutur di atas panggung. Hasil analisis pada penelitian tersebut menunjukkan hasil bahwa terdapat beberapa strategi pragmatik yang dominan dalam membangun efek humor pada

acara Stand Up Comedy. Strategi pragmatik tersebut diantaranya adalah praanggapan, pelanggaran maksim, dan implikatur.

Penelitian lain yang serupa juga dilakukan oleh Najamuddin (2021) dengan penelitian yang berjudul “Wacana Humor Dalam *Stand Up Comedy* (Kajian Pragmatik Grice)”. Pada penelitiannya ini, Najamuddin berhasil mengungkap bahwa penyimpangan maksim kualitas dan kuantitas merupakan strategi penciptaan humor pada acara Stand Up Comedy. Penelitian Najamuddin ini menunjukkan hasil berupa adanya pelanggaran prinsip kerja sama pada (1) maksim kuantitas yang meliputi informasi yang disampaikan kurang informatif dan melebihi yang dibutuhkan, (2) maksim kualitas meliputi mengatakan sesuatu yang diyakini salah dan menyatakan sesuatu yang tidak dapat dibuktikan secara memadai, (3) maksim relevansi meliputi pemberian informasi yang tidak relevan dengan konteks tuturan, dan (4) maksim cara meliputi tuturan yang tidak jelas dan memiliki makna ganda. Temuan lain adalah makna pesan sosial yang terkandung pada wacana humor tersebut, seperti kritik pada sikap pemerintah, penyadaran, kesetaraan, dan kritik pada institusi pendidikan.

Ibraheem dan Abbas melakukan kajian yang serupa (2016) dengan judul “A Pragmatic Study of Humor”. Penelitian ini yang telah dilakukan ini bertujuan dalam mengungkap strategi pragmatik dalam humor Shakespeare’s Measure for Measure. Penelitian ini menggunakan pisau analisis pelanggaran prinsip maksim-maksim dari teori prinsip kerja sama milik Grice dan teori keganjilan pada humor milik Kant. Hasil analisis pada penelitian ini menunjukkan bahwa pelanggaran maksim pada prinsip kerja sama Grice berhasil menciptakan situasi humor pada suatu konteks percakapan pada objek yang diteliti.

Pada contoh-contoh penelitian di atas, penelitian strategi wacana humor di media sosial hanya pernah dilakukan pada aplikasi Instagram, sisanya, penelitian-penelitian tersebut dilakukan pada media hiburan seperti di acara televisi nasional. Pada penelitian kali ini, peneliti ingin meneliti strategi wacana humor dengan menggunakan sumber yang berbeda, yaitu pada aplikasi TikTok. Selain itu, peneliti juga tidak hanya mencari salah satu prinsip dari pragmatik seperti yang telah dilakukan pada penelitian sebelumnya. Peneliti ingin mencari strategi pragmatik yang ada pada objek yang dipilih sebagai bahan penelitian ini.

B. Masalah Penelitian

1. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini akan diuraikan sebagai berikut.

- 1) TikTok menjadi aplikasi baru yang digemari oleh masyarakat secara luas sebagai media hiburan dan berpotensi memunculkan fenomena bahasa yang menarik;
- 2) *Podcast Kesel Aje* adalah sebuah akun yang kerap mendapat banyak respons positif dari warganet berkat video yang diunggah pada aplikasi TikTok;
- 3) Konten yang dibuat oleh *Podcast Kesel Aje* adalah konten yang termasuk pada wacana humor yang menarik untuk dikaji, dan
- 4) Terdapat strategi pragmatik dalam penciptaan humor pada konten video yang diunggah oleh akun *Podcast Kesel Aje* di aplikasi tikTok.

2. Batasan Masalah

Berdasarkan pada identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini akan dibatasi pada persoalan berikut.

- 5) Penelitian ini akan berfokus pada konten video humor yang diunggah oleh akun *Podcast Kesel Aje* pada aplikasi TikTok;
- 6) Sumber data yang akan diambil dari akun *Podcast Kesel Aje* pada aplikasi TikTok dari bulan Desember 2021 hingga Mei 2022;
- 7) Data penelitian ini hanya akan mengambil data dengan bentuk video pada konten video yang diunggah oleh akun *Podcast Kesel Aje* pada aplikasi TikTok, dan
- 8) Pendekatan yang akan digunakan pada penelitian kali ini adalah menggunakan teori-teori yang termasuk pada konsep pragmatik.

3. Rumusan Masalah

Masalah yang terdapat pada penelitian ini diantaranya sebagai berikut.

- 1) Apa strategi pragmatik yang digunakan oleh akun TikTok *Podcast Kesel Aje* dalam menciptakan humor?
- 2) Apa fungsi pragmatis dari strategi humor yang digunakan pada konten yang diunggah oleh akun TikTok *Podcast Kesel Aje*?
- 3) Apa makna dari tuturan yang mengandung strategi humor pada konten yang diunggah oleh akun TikTok *Podcast Kesel Aje*?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini diantaranya adalah:

- 1) mengungkap strategi pragmatik yang digunakan oleh akun TikTok *Podcast Kesel Aje* dalam menciptakan humor.
- 2) mendeskripsikan fungsi pragmatis dari strategi humor yang digunakan pada konten yang diunggah oleh akun TikTok *Podcast Kesel Aje*.
- 3) mendeskripsikan makna dari tuturan yang mengandung strategi humor pada konten yang diunggah oleh akun TikTok *Podcast Kesel Aje*
- 4) mengungkap strategi pragmatik apa yang paling dominan muncul pada konten yang diunggah oleh akun TikTok *Podcast Kesel Aje*.

D. Manfaat Penelitian

Setiap penelitian harus memiliki manfaat bagi pembacanya. Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat dari segi teoretis dan praktis.

1) Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis dari penelitian ini adalah dapat memberikan pengetahuan tentang kajian linguistik, terlebih pada bidang kajian pragmatik yang mencakup tentang strategi pragmatik dalam tuturan pada siniar di ruang digital.

2) Manfaat Praktis

Manfaat praktis untuk penelitian ini adalah agar penelitian ini dapat menambah pemahaman baru tentang kajian pragmatik, khususnya pada penelitian strategi pragmatik dalam tuturan pada siniar di ruang digit