

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Era internet hadir memberikan kemudahan bagi manusia untuk memenuhi kebutuhan hidup, salah satunya pemenuhan kebutuhan hiburan. Wijana (1996: 1) menjelaskan bahwa hiburan dalam bentuk humor memegang peranan penting bagi keberlangsungan hidup masyarakat.

Kebutuhan hiburan dalam bentuk humor dapat diakses kapanpun dan dimanapun dengan menggunakan jaringan internet. Salah satunya mengakses konten humor dalam bentuk digital secara daring (*online*).

Humor dalam kajian bahasa merupakan salah satu jenis wacana yang sering digunakan untuk menghasilkan kelucuan dan mengundang tawa. Kelucuan sebuah humor dapat disebabkan oleh bahasa yang digunakan. Wijana (2004: 37) menjelaskan bahwa humor merupakan rangsangan yang menyebabkan seseorang tertawa atau tersenyum dalam kebahagiaan. Efek tertawa atau tersebut itulah tujuan yang ingin dicapai oleh humor.

Soedjatmiko (dalam Wijana 2004: 20) memaparkan bahwa humor dapat didekati dengan pendekatan pragmatik. Humor di tingkat wacana diciptakan lewat penyimpangan prinsip kerja sama dan prinsip kesopanan. Umumnya, terjalannya komunikasi yang baik dan lancar antara penutur dan lawan tutur harus mematuhi prinsip-prinsip tersebut. Uniknya, demi menimbulkan kelucuan atau humor prinsip-prinsip tersebut sengaja tidak dipatuhi.

Komik merupakan gabungan antara gambar dan kata-kata, keduanya saling berinteraksi untuk membentuk suatu cerita. Interaksi tersebut dihubungkan melalui urutan panel. Panel merupakan salah satu karakteristik dari komik. Saraceni (2003: 7) memaparkan bahwa komik mempunyai komponen berupa panel (*the panel*), bingkai (*the gutter*), balon (*the balloon*), dan tulisan (*caption*). Bahasa di dalam komik sama halnya bahasa yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu komik digital yang menggunakan humor sebagai metode penyampaianya adalah *Sepulang Sekolah*. Komik digital *Sepulang Sekolah* menjadi kontributor pada *Line Webtoon* Indonesia sejak 2 Oktober 2016. *Line Webtoon* merupakan sebuah *platform* penerbitan digital tidak berbayar (gratis) bagi para pembuat komik (komikus) untuk menampilkan karya mereka kepada para penyuka komik. Komik digital *Sepulang Sekolah* dibuat oleh Koi dan Jui sebagai penulis cerita dan Dhan Akhir sebagai komik artis.

Cerita di dalam komik digital *Sepulang Sekolah* mengenai kehidupan di sekolah dan setelah berakhirnya kegiatan belajar mengajar. Tokoh utama dalam komik digital *Sepulang Sekolah* adalah anak Sekolah Menengah Atas (SMA) bernama Koi dan Jui. Kedua tokoh tersebut bersahabat dan selalu melakukan suatu hal yang konyol.

Komik digital *Sepulang Sekolah* termasuk dalam jenis kartun komik. Wijana (2004: 11) memaparkan bahwa kartun komik merupakan salah satu jenis komik yang berisi komentar humoris mengenai peristiwa sosial atau masalah aktual. Sama halnya dengan komik digital *Sepulang Sekolah*, sebagian besar tema-tema yang disajikan mengenai kehidupan sosial, budaya siswa atau pelajar di

Indonesia, seperti persahabatan, kenakalan khas remaja, dan cinta monyet, serta fenomena sosial yang terjadi di Indonesia.

Komik digital *Sepulang Sekolah* menggabungkan unsur verbal dan visual berupa gambar latar belakang yang mendukung konteks percakapan antartokoh. Wacana humor dalam komik digital *Sepulang Sekolah* dimunculkan melalui tuturan antartokoh. Tuturan antartokoh dominan menggunakan bahasa pergaulan remaja. Banyak ditemukan tuturan antartokoh yang sengaja dibuat tidak relevan sehingga menimbulkan kelucuan atau humor. Berikut salah satu contoh kelucuan atau humor yang dimunculkan dalam komik digital *Sepulang Sekolah*.

Warga	: Pak Walikota! Bapak pasti korupsi dana infrastruktur!.
Walikota	: Jangan asal tuduh kalian! Mana buktinya?!
Warga	: Ini buktinya! (menunjuk aspal jalan yang hancur akibat bekas cambukan dari kesenian reog)
Penari Reog	: Kalau memang ini aspal kualitas terbaik, tidak mungkin hancur hanya dengan cambukan seperti ini.

Dapat dilihat tuturan Walikota *Jangan asal tuduh kalian! Mana buktinya?!* mendapat jawaban yang terlihat aneh dan tidak relevan dari Penari Reog *Kalau memang ini aspal kualitas terbaik, tidak mungkin hancur hanya dengan cambukan seperti ini*. Jawaban Penari Reog secara nalar tidak masuk akal karena aspal jalan tidak akan mudah hancur hanya dengan sebuah cambukan.

Wacana di atas bertema kehidupan sosial budaya masyarakat Indonesia, kelucuan atau humor dalam wacana di atas juga dikarenakan komikus mengorelasikan kesenian reog dengan korupsi, walaupun sebenarnya keduanya tidak mempunyai keterkaitan.

Wacana humor dalam komik digital *Sepulang Sekolah* juga mempunyai kekhasan karena beberapa kelucuan atau humor disajikan melibatkan latar belakang pengetahuan secara umum untuk menunjang pemaknaan humor. Dengan kata lain, wacana humor komik digital *Sepulang Sekolah* menggabungkan humor dengan pengetahuan umum. Pembaca tidak sekadar mendapatkan hiburan, tetapi juga wawasan pengetahuan. Seperti yang terdapat dalam wacana humor komik digital *Sepulang Sekolah* berikut.

- Koi : Apaan lagi tuh tanam paksa? Nanem kok dipaksa? Gak pernah maen *Harvest Moon* apa mereka?
- Wandha : Tanam paksa itu peraturan yang dikeluarkan oleh Van Den Bosch di tahun 1830 yang mewajibkan setiap desa menyisihkan 20% tanahnya untuk ditanami komoditi ekspor, khususnya kopi, tebu, dan nila.
Asal lu tau, tanam paksa itu adalah era paling eksploitatif dalam praktek ekonomi pemerintah Hindia Belanda.
- Koi : Wah suram juga ya Indonesia pas jaman itu.
- Wandha : **Gak sih, lebih suram otak lu yang gak pernah dipaksa buat kerja.**

Dapat dilihat kelucuan atau humor dalam wacana humor komik digital *Sepulang Sekolah* di atas terjadi karena tokoh Wandha secara terang-terangan menghina tokoh Koi. Dalam pragmatik hal tersebut berkaitan dengan pelanggaran prinsip kesopanan.

Berkaitan dengan pemaparan yang telah dilakukan pada paragraf sebelumnya, terlihat prinsip percakapan (prinsip kerja sama dan prinsip kesopanan) dalam wacana humor komik digital *Sepulang Sekolah* sengaja tidak diindahkahkan demi menimbulkan kelucuan atau humor. Kesengajaan tersebut menghasilkan implikatur percakapan sebagai penunjang pengungkapan humor.

Masih banyak ditemukan tuturan antartokoh yang menimbulkan kelucuan atau humor melalui pelanggaran prinsip percakapan sehingga penelitian ini dimaksudkan untuk mendeskripsikan pentingnya kesengajaan pelanggaran prinsip percakapan dalam komik digital *Sepulang Sekolah*. yang digunakan sebagai cara untuk menimbulkan kelucuan atau humor.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimanakah bentuk pelanggaran prinsip percakapan yang terdapat dalam wacana humor komik digital *Sepulang Sekolah*?
2. Bagaimanakah wujud implikatur percakapan yang terdapat dalam wacana humor komik digital *Sepulang Sekolah*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berkaitan dengan rumusan masalah yang telah disebutkan sebelumnya, penelitian ini memiliki beberapa tujuan sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan bentuk pelanggaran prinsip percakapan yang terdapat dalam komik digital *Sepulang Sekolah*.
2. Mendeskripsikan wujud implikatur percakapan yang terdapat dalam wacana humor komik digital *Sepulang Sekolah*.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat Teoretis

Manfaat secara teoretis penelitian ini diharapkan dapat memberi sumbangan pengetahuan dan melengkapi penelitian di bidang linguistik khususnya pragmatik. Selain itu, dapat dijadikan acuan untuk penelitian-penelitian terkait mengenai model analisis pragmatik, terutama mengenai teori prinsip percakapan (prinsip kerja sama dan prinsip kesopanan) dan wujud implikatur percakapan dalam bentuk komik bergenre humor.

Manfaat Praktis

Manfaat secara praktis penelitian mengenai wacana humor dalam komik digital *Sepulang Sekolah* diharapkan dapat dijadikan acuan bagi penulis cerita humor seperti pelaku *stand up comedy* dan para pembuat komik (komikus) humor dalam membuat materi yang nantinya akan disampaikan kepada penonton ataupun pembaca dengan memanfaatkan kesengajaan pelanggaran prinsip percakapan sebagai salah satu cara untuk memunculkan kelucuan.

1.5 Operasionalisasi Konsep

Operasionalisasi konsep merupakan bagian penting dari penelitian yang berisi penjabaran istilah-istilah yang ada dalam penelitian. Istilah-istilah tersebut perlu dijelaskan agar mempunyai pemahaman yang sama. Berikut konsep-konsep dalam penelitian ini.

- a. Wacana humor dalam komik digital *Sepulang Sekolah* merupakan wacana yang berisi kelucuan dalam tuturan antartokoh yang bertujuan untuk menghibur pembaca.
- b. Pelanggaran prinsip percakapan dalam wacana humor komik digital *Sepulang Sekolah* merupakan ketidakpatuhan tuturan peserta tutur yang sengaja dilakukan untuk menghasilkan kelucuan atau humor.
- c. Implikatur dalam komik digital *Sepulang Sekolah* merupakan implikasi pragmatis dalam tuturan antartokoh sebagai akibat dari kesengajaan pelanggaran prinsip percakapan (prinsip kerja sama dan prinsip kesopanan).

1.6 Sistematika Penulisan

Penelitian ini dalam penyajiannya diuraikan ke dalam lima bab, masing-masing bab akan dijelaskan sebagai berikut.

Bab I merupakan pendahuluan yang berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, operasionalisasi konsep, dan sistematika penulisan.

Bab II berisi landasan teori dan tinjauan pustaka. Teori yang digunakan dalam menganalisis objek skripsi komik digital *Sepulang Sekolah* antara lain, teori mengenai wacana, teori mengenai humor, jenis humor, teori pragmatik yang meliputi aspek situasi tutur, prinsip percakapan (prinsip kerja sama dan prinsip kesopanan), implikatur percakapan, dan wujud implikatur percakapan.

Bab III merupakan metode penelitian yang dilakukan dalam menganalisis komik digital *Sepulang Sekolah* yang berisi beberapa subbab, antara lain sumber

data, metode pengumpulan data, metode analisis data, dan metode penyajian hasil analisis data.

Bab IV dilakukan analisis data pada objek penelitian yang diambil dari komik digital *Sepulang Sekolah* yang berisi beberapa subbab, antara lain pembahasan mengenai pelanggaran prinsip percakapan yang terdiri dari pelanggaran prinsip kerja sama dan prinsip kesopanan, serta wujud implikatur percakapan dalam wacana humor komik digital *Sepulang Sekolah*.

Bab V merupakan simpulan dan saran yang berisi subbab, antara lain simpulan yang dapat ditarik dari analisis data dan saran berupa anjuran yang berhubungan dengan penelitian ini untuk mengembangkan penelitian selanjutnya.