

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Komunikasi merupakan kegiatan interaksi yang tidak dapat lepas dari manusia. Interaksi yang terjadi dapat dilakukan antar individu dengan individu atau individu dengan kelompok. Komunikasi secara terminologis merupakan sarana untuk menyampaikan pernyataan seseorang kepada orang lain. Secara paradigmatis, komunikasi adalah cara untuk menyampaikan pesan seseorang kepada orang lain baik secara langsung maupun tidak langsung. (Nurhadi, 2017).

Salah satu bentuk komunikasi ialah percakapan. Dalam percakapan harus ada penutur dan lawan tutur untuk melakukan interaksi. Menurut Rustono dalam Nugraheni (2011) percakapan merupakan sebuah interaksi yang sering terjadi di mana dua pihak atau lebih terlibat untuk mencapai suatu tujuan. Tujuan dalam percakapan tersebut adalah untuk mengungkapkan pendapat, mengajukan pertanyaan dan bertukar informasi. Dalam percakapan terkadang terjadi aktivitas humor. Humor banyak digunakan untuk mencairkan suasana yang sedang sedih, digunakan sebagai media untuk mengakrabkan, digunakan untuk mengkritik secara halus, ataupun digunakan sebagai pereda stres.

Wijana (2003, 10) juga menjelaskan bahwa pengertian humor ialah rangsangan verbal serta visual secara langsung yang bertujuan untuk menimbulkan senyuman serta gelak tawa baik pendengar atau orang yang

melihatnya. Humor merupakan tuturan yang ditimbulkan melalui kata-kata yang menghibur atau lucu, sehingga pendengar tertawa dan tersenyum dalam kebahagiaan. Nelson dalam Selviani (2018, 30) berpendapat bahwa humor ialah salah satu alat yang efektif untuk mendapatkan status. Seseorang akan tertawa diakibatkan pembicaraan secara tiba-tiba menyadari bahwa dirinya superior atau orang lain inferior. Humor terdiri dari dua aspek yaitu aspek tindakan verbal yang dilakukan melalui mulut serta aspek nonverbal yaitu dengan gerakan tubuh yang lain merupakan stimulasinya, aktivitas kognitif dan intelektual sebagai alat persepsi dan evaluasi serta respon yang dilihat dari ekspresi senyum maupun tawa. Dari kedua pengertian tersebut maka humor bisa dikatakan sebagai tuturan yang dapat memancing seseorang tertawa karena terhibur dengan kelucuan perkataannya dan dapat menunjukkan superioritas dari seseorang.

Humor sebagai tuturan berarti juga bisa dikatakan berbentuk tindak ujar. Tindak ujar dipelajari dalam kajian ilmu yang disebut pragmatik. Leech (1993, 8), mengemukakan bahwa pragmatik adalah studi tentang makna yang terkait dengan situasi ujar. Situasi ujar tersebut dapat mencakup penutur dan lawan tutur, konteks tuturan, tujuan tuturan, tuturan sebagai bentuk tindakan atau aktivitas dan tuturan sebagai produk tindak verbal.

Bahasa dikaji secara pragmatik artinya adalah bahasa diperlakukan dengan memperhatikan konteksnya, yakni penggunaan pada peristiwa komunikasi. Peristiwa komunikasi akan berjalan lancar jika pembicara dan lawan bicara dapat bekerjasama dengan baik. Kerjasama yang dimaksud adalah apa yang dibicarakan

oleh penutur sesuai dengan yang dibicarakan oleh mitra tutur, sehingga pesan dapat tersampaikan dengan jelas dan baik. Oleh karena itu, penulis memilih Prinsip Kerjasama karena dalam humor yang akan dibahas dalam penelitian ini biasanya melanggar prinsip kebahasaan yaitu Prinsip Kerjasama. Penelitian ini perlu dilakukan untuk memperjelas pelanggaran Prinsip Kerjasama dalam tuturan humor bahasa Jepang dan untuk memperkenalkan bentuk-bentuk humor yang terjadi karena pelanggaran Prinsip Kerjasama tersebut.

Prinsip Kerjasama (*cooperative principle*) merupakan prinsip yang harus diperhatikan oleh penutur dan lawan tutur agar proses komunikasi berjalan dengan lancar. Menurut Grice untuk melaksanakan Prinsip Kerjasama harus menggunakan empat maksim percakapan yaitu maksim kuantitas, maksim kualitas, maksim relevansi dan maksim pelaksanaan.

「こうした経緯の中、グライスによって「協調の原理（*Cooperative Principle*）」が提唱された（Grice, 1975）。協調の原理は、4つの会話の格率（*Four Maxims*）から構成されている。「量の公理（*Quantity*）：適切な量の情報を提供せよ。多すぎても少なすぎてもいけない」「質の公理（*Quality*）：真であると信じていることを言え。偽であるとわかっていることを言ってははいけない」「関連性の公理（*Relation*）：関係の無いことを言ってははいけない」「様式の公理（*Manner*）：不明確な表現や曖昧なことはいけない」である。」（Arimistu, 2010, 62）

Koushita ikisatsu no naka, Grice ni yotte "kyouchou no genri (Cooperative Principle) ga teishou sareta (Grice, 1975). Kyouchou no genri wa, yotsu no kaiwa no kakuritsu (four maxims) kara kousei sareteiru. 'ryou no kouri (Quantity) : tekisetsuna ryou no jouhou wo teikyou seyo. Oo sugite mo sukuna sugite mo ikenai' 'shitsu no kouri (Quality) : shin de aru to shinjite iru koto wo ie. Nise de aru to wakatte iru koto wo itte wa ikenai' 'kanrensei no kouri (Relation) : kankei no nai koto wo itte wa ikenai' 'youshiki no kouri (Manner) : fumeikakuna hyougen ya aimaina koto wa ikenai' de aru.

‘Dalam konteks ini, Grice mengusulkan "Prinsip Kerja Sama" (Grice, 1975). Prinsip kerja sama terdiri dari empat peringkat percakapan (Empat Maksim). "Maksim Kuantitas: memberikan jumlah informasi yang tepat. Tidak boleh terlalu banyak atau terlalu sedikit." “Maksim Kualitas: katakan apa yang Anda yakini benar. Jangan katakan apa pun yang Anda tahu itu salah. " "Maksim Relasi: jangan katakan apa pun yang tidak ada hubungannya" “Maksim Pelaksanaan : seharusnya tidak boleh ambigu.”’

Menurut Leech (1993, 120) dalam percakapan ada kalanya terdapat tuturan yang menyulitkan penutur, sehingga membuat tuturan tidak lancar dan tujuan tuturan tersebut menjadi tidak jelas. Namun, ketidakjelasan tersebut sering kali digunakan oleh banyak orang.

Berikut ini adalah contoh dari pelanggaran Prinsip Kerjasama dalam percakapan humor bahasa Jepang:

ヨシタケ :俺が体験した怖い話はね。い。。い。。痛い痛い痛い。

Ore ga taiken shita kowai hanashi wa ne. I. I. itai itai itai....

Aku punya pengalaman seram. Uwaaa, sakit! Sakit! Sakit!

ヒデノリ :てめえ それは怖い話じゃなくて 痛い話だろか

Temee, sore ha kowai hanashijanakute itai hanashi daroka

Brengsek.. Itu bukan cerita seram tapi cerita menyakitkan.

(Prakoso, 2013, 9)

Dalam tuturan di atas ditemukan pelanggaran Prinsip Kerjasama yaitu pelanggaran Prinsip Kerjasama maksim relevansi. Menurut Grice, maksim relevansi peserta percakapan diperlukan untuk memberikan peran yang berkaitan dengan masalah yang menjadi topik pembicaraan. Sedangkan bentuk humor yang termasuk dalam data di atas adalah *self-enhancing humor*, yaitu dimensi dimana kita dapat menertawakan diri sendiri seolah-olah sedang bercanda ketika sesuatu

yang buruk menimpa kita. Dari contoh tersebut dapat diketahui bahwa para tokoh humor melakukan pelanggaran kerjasama secara sengaja untuk mengundang daya tarik penonton dengan tujuan agar penonton ataupun mitra tutur dapat tertawa.

Pelanggaran Prinsip Kerjasama tidak hanya ada dalam percakapan sehari-hari, juga terdapat pada acara-acara yang ditayangkan di berbagai media. Tidak terkecuali pada acara hiburan (*variety show*) Jepang yang memiliki banyak penggemar. Salah satu acara hiburan Jepang yang memiliki banyak penggemar yaitu NOGIBINGO. NOGIBINGO merupakan sebuah acara hiburan milik *idolgroup* Jepang, Nogizaka46. Acara ini dipandu oleh Ijiri Okada yang juga sering memandu acara hiburan AKB48. Acara ini tayang setiap hari Selasa pukul 01:29-01:59 JST di stasiun TV NTV. NOGIBINGO pertama kali tayang pada 3 Juli 2013 sebagai bagian dari ‘*Nogizaka46 x HKT48 Kanbagumi Battle*’. Acara ini memiliki 10 musim dan 117 episode. Setiap musimnya acara ini memiliki tema yang berbeda-beda. Seperti pada musim keempat yang bertema ‘berubah’. Para anggota akan berubah sesuai tantangan yang diberikan. Penulis memakai *variety show* NOGIBINGO karena NOGIBINGO termasuk salah satu *variety show* terfavorit di Jepang. Hal ini terbukti dari panjangnya penayangan NOGIBINGO karena mulai dari tahun 2013 sampai tahun 2018 tayang di televisi Jepang. Tidak hanya itu, banyak brand ternama Jepang yang telah mensponsori acara ini. Seperti Best Denki, Eco Marine Power, Link Airs, Polyphony Digital, Zenrin, StarFlyer, dan banyak lagi. Ditambah lagi, dalam *variety show* ini banyak terdapat pelanggaran Prinsip Kerjasama, yang dapat menimbulkan humor. Dari banyaknya

season dan episode, penulis hanya menggunakan NOGIBINGO *season* 1 dan NOGIBINGO *season* 10 yang tayang pada tahun 2013 dan 2018. Penulis memilih NOGIBINGO *season* 1 karena *season* ini berbeda dengan *season* 10, *season* ini menggunakan format studio tradisional dan anggota Nogizaka46 yang muncul juga banyak sehingga MC tidak hanya fokus pada satu orang. Alasan penulis memilih NOGIBINGO *season* 10 karena pada *season* ini berbeda dari *season* sebelumnya dan bukan menggunakan format studio tradisional di mana banyak anggota Nogizaka46 yang muncul, pada *season* ini hanya ada 4 anggota Nogizaka46 yang muncul setiap episodenya. *Season* ini anggota Nogizaka46 dapat memilih tempat yang ingin mereka kunjungi.

Dalam penelitian ini, penulis memfokuskan untuk mencari bentuk tuturan yang melanggar Prinsip Kerjasama dalam percakapan langsung pada *variety show* NOGIBINGO serta bentuk humor yang terjadi karena pelanggaran maksim prinsip kerja sama yang terjadi pada *variety show* NOGIBINGO.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut :

1. Apa bentuk pelanggaran Prinsip Kerjasama dalam *variety show* NOGIBINGO?
2. Apa saja bentuk humor yang terjadi karena pelanggaran maksim Prinsip Kerjasama dalam *variety show* NOGIBINGO ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menjelaskan bentuk pelanggaran Prinsip Kerjasama dalam *variety show* NOGIBINGO.
2. Menjelaskan bentuk humor yang terjadi karena pelanggaran Prinsip Kerjasama dalam *variety show* NOGIBINGO.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ada dua, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis, seperti penjelasan berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari hasil penelitian yang diharapkan adalah dapat menambah pengetahuan tentang ilmu kebahasaan (linguistik), khususnya di bidang pragmatik terkait pelanggaran Prinsip Kerjasama. Agar pembaca lebih memahami pelanggaran Prinsip Kerjasama dalam humor Jepang, dan agar pembaca dapat mengenal bentuk-bentuk humor yang ada akibat pelanggaran tersebut.

1.4.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang diharapkan penulis dalam penelitian ini yaitu agar pembaca dapat memahami humor Jepang yang terjadi akibat Prinsip Kerjasama.

1.5 Tinjauan Pustaka

Penelitian yang membahas tentang pelanggaran kerjasama sudah banyak dilakukan sebelumnya. Penelitian pertama dilakukan oleh Indrayani pada tahun 2018 yang berjudul “Pelanggaran Prinsip Kerjasama dalam *Variety Show* Jepang *Gyouretsu no Dekiru Houritsu Soudanjo*”. Sumber data yang digunakan adalah *variety show* Jepang yang berjudul *Gyouretsu no Dekiru Houritsu Soudanjo*. Metode yang digunakan adalah metode simak dengan teknik simak bebas lihat cakup dan teknik catat. Pada tahap penyajian data menggunakan metode informal. Pada tahap analisis data menggunakan metode padan pragmatik. Teori yang digunakan adalah teori Prinsip Kerjasama yang dikemukakan oleh Grice dan teori tindak tutur ilokusi yang dikemukakan oleh Searle. Hasil dari penelitian ini adalah terdapat 20 data yang melanggar prinsip kerja sama dalam *variety show* tersebut. 7 tuturan yang melanggar maksim kuantitas, 4 tuturan yang melanggar maksim kualitas, 5 tuturan yang melanggar maksim relevansi dan 4 tuturan yang melanggar maksim pelaksanaan. Di antara 20 data yang diperoleh terdapat 1 data yang melanggar lebih dari satu maksim yaitu melanggar maksim kuantitas dan maksim relevansi. Salah satu persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah menggunakan prinsip pelanggaran kerjasama. Tetapi berbeda dengan penelitian penulis karena sumber datanya yang penulis pakai adalah *variety show* humor dengan judul NOGIBINGO, dan penulis juga membahas bentuk humor yang terjadi karena pelanggaran Prinsip Kerjasama.

Penelitian kedua dilakukan oleh Pradita pada tahun 2018 dengan judul “Analisis Pelanggaran Maksim Kualitas pada Film Komedi Jepang *Bokutachi To Chuzai-san No 700 Nichi Sensou*. Teori yang digunakan pada penelitian ini adalah teori Prinsip Kerjasama milik Grice. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif, dan teknik pengumpulan data dengan menggunakan metode simak catat. Sumber data penelitian ini diambil dari film komedi Jepang *Bokutachi To Chuzai-San No 700 Nichi Sensou* 「ぼくたちと駐在さんの700日戦争」 (*700 Days of Battle: Us vs Police*) yang disutradarai oleh Renpei Tsukamoto dan dirilis pada 5 April 2008. Film ini menceritakan tentang kehidupan sehari-hari sekumpulan anak laki-laki SMA yang dipimpin oleh Mamachari (Hayato Ichihara) berusaha membuat seorang polisi atau Chuzai-san (Kuranosuke Sasaki) yang baru saja pindah ke desa mereka tidak betah dan jengkel dengan tingkah nakal mereka. Hasil dari penelitian ini adalah sebanyak 37 tuturan yang melanggar maksim-maksim yang ada dalam Prinsip Kerjasama. Rincian data pelanggaran maksim dalam Prinsip Kerjasama yang dilakukan oleh para tokoh dalam film komedi Jepang *Bokutachi To Chuzai-san No 700 Nichi Sensou* adalah 21 data pelanggaran maksim kualitas, 10 data pelanggaran maksim relevansi, 2 data pelanggaran maksim kuantitas, dan 4 data pelanggaran maksim pelaksanaan. Persamaan dengan penelitian penulis adalah menggunakan pelanggaran Prinsip Kerjasama milik Grice, sedangkan perbedaannya dengan penelitian ini adalah penelitian tersebut menggunakan film komedi sedangkan penulis menggunakan *variety show*, dan penulis juga menambahkan bentuk humor

yang terjadi karena pelanggaran Prinsip Kerjasama yang terjadi untuk melengkapi penelitian.

Penelitian ketiga dilakukan oleh Asami pada tahun 2007 dengan judul 笑いと言用論の関係『伝説の男』はなぜ笑えるの *Warai To Goyoron No Kankei [Densetsu No Otoko] Wa Naze Wareru No Ka* yang artinya Hubungan antara Tawa dan Pragmatik Mengapa “Pria Legendaris” bisa membuat tertawa? Data penelitian ini adalah drama Jepang yang berjudul *Densetsu No Otoko* yang dirilis pada tahun 2004. Penelitian ini bertujuan untuk mencari alasan penyebab pemeran utama tertawa. Teori yang digunakan adalah teori Prinsip Kerjasama yang dikemukakan oleh Grice. Hasil dari penelitian ini terdapat 6 kasus pelanggaran maksim dari *Densetsu No Otoko*. Alasan pemeran utama tertawa dalam film adalah karena ada penyimpangan kecil di setiap acara. Ada beberapa hubungan antara penutur dan lawan tutur yaitu sesuatu yang aneh yang membuat hal tersebut menjadi lucu. Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah menggunakan pelanggaran Prinsip Kerjasama milik Grice, tetapi penulis juga menambahkan bentuk humor yang terjadi karena pelanggaran Prinsip Kerjasama tersebut dilakukan. Sehingga bisa dikatakan penelitian ini melengkapi penelitian sebelumnya.

Adapula penelitian yang menggunakan objek NOGIBINGO, salah satunya penelitian yang dilakukan oleh Larasati pada tahun 2020 dengan judul “Analisis *Kandoushi* Dalam *Variety Show* NOGIBINGO!8” Teori yang digunakan pada penelitian ini adalah teori *kandoushi* milik Kondoh dan Komori (2012).

Kandoushi (感動詞) adalah kata yang mengungkapkan secara langsung maksud dari panggilan, jawaban, ajakan, maupun peringatan, baik berhubungan dengan kesenangan, kesedihan, kebingungan, kekhawatiran dan lainnya. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif. Penelitian ini dilakukan dengan teknik pengumpulan data menggunakan teknik simak dan catat. Sumber data penelitian ini diambil dari NOGIBINGO!8 dari episode 1 sampai 11. NOGIBINGO!8 merupakan musim kedelapan dari acara varietas milik *idolgroup* Jepang, Nogizaka46, yang berjudul NOGIBINGO!. NOGIBINGO!8 terdiri dari 11 episode. Acara ini dipandu oleh seorang komedian Jepang, Ijiri Okada, dan anggota tetap yang mengisi NOGIBINGO!8 adalah semua anggota generasi 3 dari Nogizaka46, yaitu Itou Riria, Iwamoto Renka, Mukai Hazuki, Umezawa Minami, Ozono Momoko, Kubou Shiori, Sakaguchi Tamami, Satou Kaede, Nakamura Reno, Yamashita Mizuki, Yoshida Ayano Christie dan Yoda Yuki. Selain itu, acara ini juga mengundang beberapa bintang tamu yang berbeda di setiap episodenya. Hasil dari penelitian ini adalah 72 data *kandoushi* berdasarkan jenis dan maknanya terdiri dari 42 data *kandou*, 5 data *yobikake*, 14 data *outou*, 11 data *aisatsu*. Jenis *kandou* merupakan jenis yang paling banyak digunakan oleh para penutur di *variety show* NOGIBINGO!8. Hal ini menunjukkan bahwa masyarakat Jepang sangat ekspresif saat bercakap-cakap. Persamaan dengan penelitian penulis adalah keduanya menggunakan objek penelitian NOGIBINGO!, sedangkan perbedaannya dengan penelitian ini adalah penelitian tersebut menganalisis

kandoushi sedangkan penulis menganalisis pelanggaran Prinsip Kerjasama, dan penulis juga menganalisis bentuk humor yang terjadi karena pelanggaran tersebut.

1.6 Landasan Teori

Teori yang digunakan untuk memecahkan masalah penelitian yang telah ditetapkan sebelumnya ada dua, yaitu teori Prinsip Kerjasama Grice (1975) dan teori humor dari Martin (2007). Kedua teori ini dipilih karena sesuai dengan rumusan masalah yang diangkat. Karakter humor yang kelucuannya dapat timbul ketika melihat kesalahan yang dilakukan oleh orang lain, ejekan dari kelemahan orang lain, kesedihan dan kemandungan orang lain, yang menjadi bahan tertawaan. Semua kelucuan ini dapat dianalisis menggunakan pelanggaran Prinsip Kerjasama dari Grice dan bentuk humor dari Martin. Teori Prinsip Kerjasama terdiri dari empat maksim yaitu maksim kuantitas, maksim kualitas, maksim relevansi dan maksim cara. Selanjutnya, untuk menganalisis bentuk humor yang terjadi karena pelanggaran Prinsip Kerjasama *variety show* NOGIBINGO menggunakan teori humor dari Martin (2007, 53-54) yaitu *Affiliative Humor* (Bentuk Candaan Spontan Terhadap Situasi), *Self-enhancing Humor* (Bentuk Pandangan Humoris Mengenai Hidup), *Aggressive Humor* (Bentuk Humor dengan Sindiran atau Ejekan), dan *Self-defeating Humor* (Humor Menghina Diri Sendiri).

1.7 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode deskriptif kualitatif. Menurut Bogdan & Biklen, S dalam Rahmat (2009, 2-3)

metode kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data berupa ucapan atau tulisan dan perilaku orang yang diamati. Metode ini digunakan dalam penelitian ini karena penulis melakukan analisis dengan cara mengamati data berupa ucapan dari percakapan pemeran utama dalam acara *variety show* berjudul NOGIBINGO. Sumber data dalam penelitian ini diambil dari percakapan yang terdapat dalam *variety show* NOGIBINGO. Penelitian ini dilakukan dalam tiga tahap yaitu pengumpulan data, analisis data dan penyajian hasil analisis data.

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode observasi. Menurut Sugiyono (2015, 204) observasi merupakan sebuah kegiatan untuk memuat penelitian terhadap suatu objek. Jika dilihat pada proses pendataan, observasi dibedakan menjadi dua yaitu partisipan dan non-partisipan. Jenis observasi yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi non-partisipan. Observasi non-partisipan merupakan suatu proses mengamati pengamat tanpa ikut serta dalam kehidupan orang yang diamati dan secara terpisah berkedudukan sebagai pengamat (Margono, 2005, 161-162). Metode observasi ini dilakukan penulis dengan cara melakukan pengamatan atau observasi pelanggaran Prinsip Kerjasama yang terdapat dalam *variety show* NOGIBINGO.

Metode ini juga didukung dengan metode teknik catat untuk mencatat setiap kalimat yang mengandung pelanggaran Prinsip Kerjasama dan bentuk humor untuk dianalisis. Penulis juga perlu mengulang adegan-adegan yang dianggap sulit dan memeriksa pencatatan agar tidak terjadi kesalahan dalam

pengumpulan data. Adapun langkah-langkah pengumpulan data yang diterapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Menyimak seluruh data yang berasal dari sumber data yaitu kutipan dialog para tokoh *variety show* NOGIBINGO yang merupakan kalimat pelanggaran Prinsip Kerjasama.
- b. Memilih dan memilah data, yakni kutipan dialog para tokoh *variety show* NOGIBINGO yang sudah digolongkan sebagai pelanggaran Prinsip Kerjasama, kemudian dipilah menjadi kategori maksim kuantitas, maksim kualitas, maksim relasi, dan maksim pelaksanaan. Kemudian dipilah lagi menurut bentuk humor menggunakan teori Martin menjadi 4 bagian Martin (2007, 53-54) yaitu *Affiliative Humor* (Bentuk Candaan Spontan terhadap Situasi), *Self-enhancing Humor* (Bentuk Pandangan Humoris Mengenai Hidup), *Aggressive Humor* (Bentuk Humor dengan Sindiran atau Ejekan), dan *Self-defeating Humor* (Humor Menghina Diri Sendiri).
- c. Mengidentifikasi konteks situasi tuturan untuk mempermudah proses analisis.

1.7.2 Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode agih. Metode agih merupakan metode yang alat penentuannya adalah bagian dari bahasa yang diteliti (Sudaryanto dalam Junawaroh 2015, 49). Penelitian ini menggunakan teknik bagi unsur langsung (BUL) yaitu dengan cara memilah satuan *lingual* datanya menjadi beberapa bagian dan unsur yang bersangkutan

dipandang langsung (Sudaryanto dalam Aprilani, 2017, 11). Analisis data yang dilakukan penulis yaitu dengan cara mengolah data yang telah dikumpulkan, dan menganalisisnya berdasarkan teori dari Grice dan Martin untuk menganalisis pelanggaran Prinsip Kerjasama dan bentuk humor yang terjadi karena tuturan pelanggaran tersebut.

1.8 Sistematika Penelitian

Sistematika penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini terbagi menjadi empat bab dengan rincian sebagai berikut

Bab I berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, tinjauan pustaka, landasan teori, metode penelitian yang digunakan, dan sistematika penelitian.

Bab II berisi tentang gambaran umum objek penelitian dan teori yang digunakan untuk menganalisis data. Terdiri atas, teori Prinsip Kerjasama, bentuk humor dan penjelasan tentang acara NOGIBINGO.

Bab III berisi tentang hasil pemaparan analisis data yang meliputi tuturan yang melanggar maksim Prinsip Kerjasama dalam acara NOGIBINGO dan bentuk humor yang terjadi karena pelanggaran maksim Prinsip Kerjasama dalam acara NOGIBINGO.

Bab IV berisi tentang simpulan berdasarkan hasil penelitian serta saran dari penulis terkait penelitian selanjutnya