

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa secara umum dapat berfungsi sebagai alat untuk berinteraksi, berkomunikasi, menyampaikan gagasan, pikiran, konsep, dan perasaan. Manusia menggunakan bahasa untuk mengungkapkan sesuatu yang mereka pikirkan. Bahasa juga mempermudah seseorang untuk mengungkapkan perasaan satu sama lain. Bahasa terbagi menjadi dua yaitu bahasa tulis dan bahasa tuturan. Bahasa tulis merupakan objek primer ilmu linguistik sedangkan bahasa tuturan merupakan objek sekunder ilmu linguistik (Verhaar, 2008: 7). Unit terkecil dalam bahasa adalah morfem dan unit terbesar setelah kalimat adalah wacana.

Wacana pada umumnya dipahami sebagai satu bahasa yang lebih besar dari kalimat, suatu wacana dapat berbentuk lisan dan tulis, dan wacana dapat direalisasikan dalam bentuk percakapan, paragraf dan sebagainya. Selain itu, wacana juga terikat dengan konteks. Konteks wacana dibentuk dari berbagai unsur, seperti situasi, pembicara, pendengar, waktu, tempat, adegan, topik, peristiwa, bentuk amanat, kode, dan sebagainya (Moeliono, 1988: 34).

(Kridalaksana, 1993: 184) menyatakan bahwa wacana adalah satuan bahasa terlengkap dan satuan gramatikal tertinggi dalam gramatikal. Namun, dalam realisasinya wacana merupakan karangan utuh seperti novel, buku, seri, ensiklopedia, paragraf, kalimat, frasa dan kata yang membuat amanat lengkap. Wacana sebagai sarana komunikasi antarpenerintah memudahkan masyarakat untuk

mendapatkan informasi yang lebih luas. Hal tersebut membuat manusia menjadi lebih kreatif dalam berbagai hal. Kekreatifan manusia dapat menciptakan variasi bahasa yang dibutuhkan untuk kelancaran komunikasi, sehingga dapat diwujudkan dalam bentuk humor.

Peneliti tertarik untuk mengkaji sebuah komik humor yang menggunakan mimik wajah orang yaitu komik humor "*Rage Face*" dan "*Meme Comic*". Sebenarnya banyak komik yang menyajikan hal menyegarkan dalam konsep humor, akan tetapi "*Rage Face*" dan "*Meme Comic*" berbeda dari komik pada umumnya. Komik merupakan kumpulan gambar yang dapat mengekspresikan maksud dan tujuan melalui dialog dan ekspresi mimik. Menurut Kornreich dan Schimmel bahwa bentuk grafis simbolis sangat membuka peluang seseorang untuk lebih mengekspresikan diri terhadap emosi yang ditekankan. Komunikasi dalam bentuk simbolis membuat kartunis maupun pembaca tidak merasa cemas, takut, dan terancam karena mengaitkan hal-hal yang berbau porno.

Penelitian yang berjudul "Penggunaan Wacana Humor dalam Komik Humor *Rage Face* dan *Meme Comic*" ini dibuat karena peneliti menemukan berbagai bentuk wacana humor pada komik "*Rage Face*" dan "*Meme Comic*" yang diciptakan oleh ilustrator. Penelitian tersebut dilakukan karena tidak banyak peneliti membahas tentang wacana humor yang terdapat pada komik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijabarkan, maka rumusan masalah dalam penelitian tersebut adalah bagaimanakah pembentukan wacana humor

dalam “*Rage Face*” dan “*Meme Comic*” serta situasi konteks yang melatarbelakangi terbentuknya wacana humor tersebut?

1.3 Tujuan Masalah

Tujuan penelitian merupakan penjabaran dari rumusan masalah penelitian. Tujuan penelitian tersebut adalah untuk mendeskripsikan mengenai bentuk wacana humor dalam komik humor “*Rage Face*” dan “*Meme Comic*” serta situasi konteks yang melatarbelakangi terbentuknya wacana humor tersebut.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dalam penulisan skripsi ini dibagi menjadi dua manfaat yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis.

1.4.1 Manfaat Teoretis

Manfaat dari penelitian tersebut adalah untuk menambah kajian mengenai komik humor dalam objek penelitian khususnya ilmu linguistik di bidang analisis wacana. Penelitian ini diharapkan dapat membantu menambah referensi penelitian untuk penelitian selanjutnya tentang wacana yang berupa tuturan dalam sebuah komik.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian tersebut bermanfaat bagi pembaca dan masyarakat umum untuk mengetahui bentuk-bentuk wacana humor yang terdapat dalam “*Rage Face*” dan “*Meme Comic*”. Sehingga pembaca terutama ilustrator agar dapat menciptakan komik humor yang menarik. Penelitian tersebut juga dapat menunjukkan cara-cara membentuk wacana humor pada komik baik bagi pembaca maupun bagi peneliti.

1.5 Tinjauan Pustaka

Peneliti menemukan berbagai referensi penelitian yang mengkaji mengenai analisis wacana . Peneliti hanya menggunakan beberapa referensi yang berkenaan dengan wacana humor pada skripsi. Hal tersebut dapat membantu dan mempermudah peneliti dalam penelitian ini. Peneliti juga bermaksud untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari penelitian sebelumnya. Referensi tersebut diantaranya:

Penelitian pada acara televisi di JTV “Bayu Skak” oleh Paramita menganalisis bentuk-bentuk humor yang diciptakan oleh Bayu sebagai tokoh utama. Acara tersebut berkonsep *video monolog* yang menceritakan pengalaman Bayu mengenai berbagai persoalan yang sedang terjadi. Tuturan-tuturan yang disampaikan oleh Bayu banyak mengandung unsur-unsur humor. Acara “Bayu Skak” yang ditayangkan oleh stasiun lokal yaitu surabaya, sehingga bahasa yang sering digunakan adalah bahasa Jawa-Surabaya. Dalam penelitian tersebut, penulis menemukan bentuk-bentuk humor yang meliputi campur kode, plesetan, perubahan singkatan, sindiran dan lainnya.

Penelitian tersebut membantu peneliti untuk dapat menemukan bentuk-bentuk humor yang sama dengan tuturan-tuturan yang terdapat pada acara “Bayu Skak”. Beberapa diantaranya adalah sindiran dan permainan kata, sebab bentuk humor tersebut sering ditemukan pada sebuah acara komedi ataupun komik.

Penelitian menggunakan objek tuturan humor juga dilakukan oleh Nurus (2014) yang mengkaji pembentuk wacana humor yang terdapat pada acara YKS. YKS merupakan acara komedi yang digemari masyarakat pada jamannya.

Bentuk-bentuk humor berasal dari tuturan para pemain YKS seperti Wendi, Soimah, Denny dan lainnya. Tuturan yang dikeluarkan para pemain tidak jarang untuk berinteraksi dengan penonton.

Hasil analisis bentuk wacana humor dalam penelitian tersebut hanya mengacuh pada situasi konteks yang melatarbelakanginya. Hal tersebut menjadi kekurangan pada penelitian ini, sebab bentuk humor tersebut memiliki maksud dan tujuan yang dapat dipaparkan lebih mendalam.

Sebelumnya, penelitian pada acara komedi sudah dilakukan oleh Bellianawati pada acara OVJ. Sitkom tersebut berhasil menarik perhatian banyak orang karena humor yang diciptakan memiliki kekhasan tersendiri. Hal itu ditunjukkan pada bentuk-bentuk humor yang ditemukan oleh peneliti meliputi sindiran, permainan kata, parodi lagu, penciptaan singkatan, meniru gaya berbicara, penggunaan istilah-istilah, plesetan, pantun, kekhasan di dalam pemakaian nama, kekhasan dalam penggunaan gaya koreksio, penggunaan campur kode, pemanfaatan properti serta penyimpangan dalam penggunaan kostum.

Dalam hasil analisis tersebut terdapat bentuk-bentuk humor yang tidak termasuk dalam kajian wacana yaitu penyimpangan penggunaan kostum dan pemanfaatan properti. Bentuk-bentuk tersebut mengacuh pada simbol dan tanda yang dapat dikaji dengan menggunakan kajian yang berbeda. Hal tersebut menjadikan sedikit kekurangan pada penelitian bentuk wacana humor OVJ.

Pemaparan di atas menunjukkan bahwa kajian analisis wacana humor banyak dilakukan pada wacana tuturan. Penelitian tersebut menggunakan objek

penelitian tentang wacana humor yang terdapat pada acara komedi. Sebab tuturan tersebut mudah untuk diidentifikasi sebagai bentuk humor. Tuturan-tuturan yang dikeluarkan para pemain tidak jarang menimbulkan kelucuan dan gelak tawa penonton.

Penelitian ini menggunakan objek wacana tulis dalam komik humor “*Rage Face*” dan “*Meme Comic*”. Pada penelitian sebelumnya lebih banyak menggunakan wacana tuturan karena lebih mudah diidentifikasi. Bentuk-bentuk wacana humor yang ditemukan pada komik berbeda dengan acara komedi.

1.6 Landasan Teori

1.6.1 Wacana

Wacana menurut Cook (dalam Eriyanto, 2006: 9) ada tiga hal yang sentral dalam pengertian wacana yaitu teks, konteks dan wacana. Teks adalah semua bentuk bahasa, bukan hanya kata-kata yang tercetak pada lembar kertas, tapi juga semua jenis ekspresi, komunikasi, ucapan, musik, gambar, efek, suara, dan sebagainya. Konteks adalah semua situasi dan hal yang berada di luar teks dan mempengaruhi pemakaian bahasa, seperti partisipan dalam bahasa, situasi tempat teks tersebut diproduksi, fungsi yang dimaksudkan dan sebagainya. Wacana gabungan antara teks dan konteksnya.

Menurut Moeliono dkk (1988: 34) hubungan antarunsur yang dibentuk wacana adalah rentetan kalimat yang berkaitan sehingga terbentuknya makna serasi di antara kalimat-kalimat itu. Wacana adalah rentetan kalimat yang menghubungkan proposisi yang lain membentuk satu kesatuan.

Samsuri (1988: 1) mengatakan wacana adalah rekaman kebahasaan yang utuh tentang peristiwa komunikasi. Komunikasi dapat berupa lisan dan bahasa tulisan. Wacana juga mengamsusikan adanya penyapa dan pesapa. Wacana dapat mempelajari bahasa dalam pemakaian yang bersifat pragmatik.

Menurut Hymes (dalam Djajasudarma, 2012: 25) konteks adalah unsur-unsur yang berhubungan dengan unsur-unsur pada setiap komunikasi bahasa.

Unsur-unsur tersebut meliputi:

1. Latar (*setting/scene*), latar tersebut mengacuh pada tempat atau ruang dan waktu terjadinya percakapan.
2. Peserta (*participants*), peserta tersebut mengacuh kepada peserta percakapan yaitu pembicara dan pendengar atau lawan bicara.
3. Hasil (*ends*), hasil tersebut mengacuh pada hasil percakapan dan tujuan percakapan. Misalnya pada seseorang pendidik dengan peserta didik, hasil dari percakapan tersebut ketika peserta didik menerima pesan yang disampaikan oleh pendidik melalui ilmu yang disampaikan. Baik atau tidaknya hasil percakapan tersebut ditentukan oleh peserta didik.
4. Amanat (*message*), amanat tersebut mengacuh pada bentuk dan isi amanat. Bentuk tersebut dapat berupa surat, esai, iklan, pemberitahuan, pengumuman, dan lain sebagainya.
5. Cara (*key*), cara tersebut mengacuh pada saat melaksanakan percakapan, misalnya “dengan cara bersemangat”, “menyala-nyala”, atau “dengan cara santai”, dan “tenang menyakinkan”

6. Saran (*instrument*), saran tersebut mengacuh pada bentuk bahasa baik lisan maupun tulisan dan juga mengacuh pada variasi bahasa yang digunakan.
7. Norma (*norms*), norma tersebut mengacuh pada perilaku peserta percakapan. Misalnya pada situasi “diskusi” para peserta percakapan saling memberi tanggapan yang membentuk percakapan dua arah, kemudian pada “perkuliahan” peserta percakapan membentuk percakapan satu arah. Pernyataan di atas demikian tersebut menyatakan bahwa percakapan tersebut terdapat norma “diskusi” dan “perkuliahan”.
8. Jenis (*genre*), jenis tersebut mengacuh pada kategori, seperti sajak, teka-teki, pantun, kuliah dan doa.

1.6.2 Klasifikasi Wacana

Menurut Djajasudarma (1994: 6), jenis wacana dapat dikaji dari segi eksistensinya (realitasnya), media komunikasi, cara pemaparan, dan jenis pemakaian.

Jenis-jenis wacana sebagai berikut:

1. Realitas Wacana

Realitas wacana dalam hal ini adalah eksistensi wacana yang berupa verbal dan nonverbal. Rangkaian kebahasaan verbal atau *language exist* (kehadiran kebahasaan) dengan kelengkapan struktur bahasa, mengacuh pada struktur apa adanya; nonverbal atau *language likes* mengacuh pada wacana sebagai rangkaian nonbahasa (rangkaiannya isyarat atau tanda-tanda yang bermakna).

2. Media Komunikasi

Wujud wacana sebagai media komunikasi berupa rangkaian ujaran lisan dan tulis. Media komunikasi wacana lisan, wujudnya dapat berupa sebuah percakapan atau dialog lengkap dan penggalan percakapan. Wacana dengan media komunikasi tulis dapat berwujud sebuah teks, sebuah alinea dan sebuah wacana.

3. Cara Pemaparan

Pemaparan wacana sama dengan tinjauan isi, cara penyusunan, dan sifatnya. Berdasarkan pemaparan, wacana meliputi naratif, prosedural, hortatori, ekspositori, dan deskriptif.

4. Jenis Pemakaian

Jenis pemakaian wacana berwujud monolog, dialog dan polilog. Wacana monolog merupakan wacana yang tidak melibatkan bentuk percakapan atau pembicaraan antara dua pihak yang berkepentingan. Wacana yang berwujud dialog berupa percakapan atau pembicaraan antara dua pihak. Wacana polilog melibatkan partisipan pembicaraan di dalam konservasi.

1.6.3 Analisis Wacana

Menurut Stubbs (dalam Eriyanto, 1983: 1) analisis wacana merupakan suatu kajian yang meneliti atau menganalisis bahasa yang digunakan secara alamiah, baik dalam bentuk tulis maupun lisan. Selain itu, Stubbs juga menjelaskan bahwa analisis wacana menekankan kajian penggunaan bahasa dalam konteks sosial, khususnya dalam interaksi antarpemuter. Cook (dalam Eriyanto, 1986: 6-7) sependapat dengan Stubbs bahwa analisis wacana merupakan

kajian yang membahas tentang wacana sedangkan wacana merupakan bahasa yang digunakan untuk berkomunikasi.

1.6.4 Humor

Humor merupakan sebuah penyimpangan sesuatu yang ditertawakan atau hal bodoh yang sedang atau pernah dilakukan semua orang atau bahkan binatang sekalipun. “*Rage Face*” dan “*Meme Comic*” hadir dengan bentuk dan jenis baru. Masyarakat yang jenuh dengan aktivitas sehari-hari tentunya menginginkan suatu hal yang dapat menghibur mereka yaitu dengan humor. Humor dapat berupa simbol, gambar tuturan hingga tulisan.

(Wijana, 2003: 37) mengatakan bahwa humor adalah tuturan yang ditimbulkan melalui ucapan yang menghibur atau lucu, sehingga pendengar tertawa dan tersenyum dalam kebahagiaan. Humor terdiri dari aspek tindakan verbal yang dilakukan oleh alat penutur yang biasa kita sebut mulut dan aspek nonverbal yaitu dengan gerakan tubuh lain yang merupakan stimulasinya, aktivitas, kognitif dan intelektual sebagai alat persepsi dan evaluasi serta respon yang dilihat dari ekspresi senyum maupun tertawa.

Daeng dan Allan (dalam Wijana, 1991: 1) humor adalah sebuah permainan, bagi orang dewasa permainan adalah sesuatu yang dapat menyegarkan pikiran seperti pergi berekreasi, sedangkan bagi anak-anak permainan baik untuk merangsang dan mengoptimalkan perkembangan sistem motorik seperti sebuah proses belajar. Permainan mempunyai peranan penting dalam hidup bermasyarakat sebagai sarana hiburan untuk meningkatkan kualitas hidup. Berdasarkan pernyataan di atas, bahwa humor digunakan sebagai bentuk untuk

menyampaikan pesan-pesan, kritikan serta saran terhadap problematika yang terjadi di dalam bermasyarakat.

Humor terdiri atas humor positif dan humor negatif. Humor positif merupakan humor yang dapat membangkitkan sesuatu yang baik sehingga mempengaruhi pembaca dengan hal yang baik. Humor negatif merupakan humor yang banyak mengandung unsur SARA (Suku, Agama, Ras, dan Antar Golongan) sehingga berpengaruh buruk. Adapula humor yang mengandung muatan sosial dan kultural.

(Rahmanadji, 2007: 218) menyebutkan bahwa humor memiliki fungsi sebagai berikut: 1) Melaksanakan segala keinginan dan segala tujuan, gagasan dan pesan; 2) Menyadarkan orang bahwa dirinya tidak selalu benar; 3) Mengajarkan orang melihat persoalan dari berbagai sudut; 4) Menghibur; 5) Melancarkan pikiran; 6) Membuat orang mentoleransi sesuatu; 7) Membuat orang memahami soal pelik. Pramono (1983) mengatakan humor dapat digolongkan menjadi 1) humor menurut penampilannya, yang terdiri atas: lisan, humor tulisan, humor gambar, dan humor gerak tubuh; 2) menurut tujuan dibuatnya atau pesannya terdiri atas: humor kritik, humor meringankan beban pesan dan humor semata-mata pesan.

1.7 Operasional Konsep

Operasional konsep merupakan bagian penting dalam sebuah penelitian. Bagian tersebut berfungsi untuk menjelaskan istilah-istilah yang digunakan pada penelitian. Operasioanal konsep juga dapat memaparkan pemikiran peneliti mengenai objek yang akan dianalisis sebagai bahan penelitian. Selain itu,

operasional konsep sebagai dasar pijakan untuk menentukan arah penelitian agar hasil penelitian sesuai dengan permasalahan yang diteliti dan menghindari kesalahpahaman dalam menginterpretasikan hasil penelitian. Istilah-istilah tersebut mencakup wacana "*Rage Face*" dan "*Meme Comic*", wacana dan wacana humor.

Rage Face atau biasa disebut dengan *rage guy* merupakan sebuah komik strip *Rage Face* pertama kali muncul pada DevianArt dengan akun bernama Whyne. Karakter pertama dalam komik tersebut bernama Trollface yang memiliki mimik wajah dengan senyum seringai. Tuturan-tuturan dalam komik dapat menghidupkan karakter *rage face* sehingga menimbulkan kelucuan dan membuat pembaca tertawa dan tersenyum. *Meme comic* merupakan komik yang menggambarkan atau meniru peristiwa yang terjadi di tengah masyarakat

Komik merupakan salah bentuk sastra yang berhubungan dengan gambar. Komik juga merupakan sebuah alat komunikasi yang memberi kesempatan untuk berekspresi melalui verbal atau nonverbal. Komik humor adalah bentuk komik dengan menggunakan ungkapan atau dialog yang mengandung humor yang bertujuan untuk menghibur pembaca. Humor tersebut dapat diadaptasi dari berbagai macam peristiwa maupun kejadian yang sedang terjadi dan dibuat bahan lelucon.

Wacana adalah rekaman kebahasaan yang utuh tentang peristiwa komunikasi. Komunikasi dapat berupa bahasa lisan dan bahasa tulisan. Wacana juga mengamsusikan adanya penyapa dan pesapa. Wacana dapat mempelajari bahasa dalam pemakaian yang bersifat pragmatik.

Wacana yang mengandung unsur humor. Bentuk wacana yang menimbulkan kesan lucu, geli dan tertawa bagi lawan bicara atau pembaca melalui pesan yang disampaikan.

1.8 Metode Penelitian

Metode yang dipergunakan dalam penelitian tersebut adalah metode deskriptif kualitatif. Metode penelitian deskriptif adalah metode yang mengumpulkan data-data berdasarkan fakta yang ada dan fenomena pada penentunya (Sudaryanto, 1992: 62). Metode kualitatif adalah metode yang menghubungkan fakta dengan situasi yang terjadi pada saat itu. Jadi metode deskriptif kualitatif adalah metode dengan menyajikan data dari fakta-fakta yang ada dan fenomena yang terjadi yang kemudian dihubungkan dengan situasi peristiwa yang terjadi.

1.8.1 Sumber Data

Data penelitian tersebut berasal dari gambar yang sudah diunduh dari dunia maya. Gambar-gambar tersebut berupa gambar komik humor "*Rage Face*" dan "*Meme Comic*". Peneliti mengunduh gambar tersebut dari akun media sosial facebook dengan nama "Meme dan Rage Face Indonesia". Dalam akun tersebut terdapat banyak gambar-gambar komik yang telah dikirim oleh pembuat komik. Setiap harinya gambar yang dikirim menampilkan karya-karya baru dan berbedabeda.

Peneliti mengambil beberapa gambar yang sudah mewakili bentuk humor yang banyak digunakan pada "*Rage Face*" dan "*Meme Comic*". Data gambar

yang terkumpul berjumlah 56 gambar dengan bentuk wacana humor yang berbeda.

1.8.2 Metode Pengumpulan Data.

Metode pengumpulan data meliputi metode simak dan metode catat (Sudaryanto, 1993: 133). Metode yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah metode simak. Metode simak tersebut dilakukan dengan cara menyimak bahasa tuturan yang terdapat dalam komik "*Rage Face*" dan "*Meme Comic*".

Tahap awal pengumpulan data, peneliti mengunduh beberapa gambar komik "*Rage Face*" dan "*Meme Comic*" dari bulan september hingga januari. Hal tersebut dikarenakan meme komik yang dikirim memiliki bentuk humor yang sama. Setelah gambar terkumpul, peneliti memilah-milah gambar –gambar tersebut sesuai dengan bentuk wacana humor.

Hasil dari gambar yang sudah dipilah, peneliti menggunakan metode simak dengan membaca setiap wacana yang terdapat pada komik. Metode simak tersebut dibutuhkan kelebihan intelektual dari sang peneliti untuk menempatkan bentuk humor sesuai dengan wacana humornya.

1.8.3 Metode Analisis Data

Metode analisis data yang dipergunakan dalam penelitian tersebut memakai teori Hymes mengenai konteks adalah unsur-unsur yang berhubungan dengan unsur-unsur pada setiap komunikasi bahasa. Unsur-unsur tersebut meliputi latar, peserta, hasil, amanat, cara, saran, norma dan jenis.

Data –data gambar yang sudah dikumpulkan kemudian dianalisis dengan menggunakan teori Hymes. Metode tersebut untuk mengetahui konteks yang

melatarbelakangi bentuk wacana humor yang terdapat dalam “*Rage Face*” dan “*Meme Comic*”. Peneliti menggunakan sudut pandang pembaca dan sudut pandang dalam posisi sebagai peneliti yang dapat membantu menemukan letak kelucuan dan unsur-unsur yang terkandung pada komik.

1.8.4 Metode Pemaparan Hasil Analisis Data

Pemaparan hasil analisis data merupakan tahap akhir dalam penelitian tersebut. Menurut (Sudaryanto, 1993: 144) metode pemaparan terdapat dua cara yaitu penyajian formal dan informal. Penyajian formal adalah metode pemaparan dengan menggunakan angka-angka dan simbol-simbol. Penyajian formal adalah metode pemaparan dengan menggunakan kata-kata sederhana dan bahasa yang mudah dimengerti.

Penelitian tersebut menggunakan metode pemaparan formal dan informal. Peneliti memaparkan hasil analisis data dengan metode deskriptif kualitatif yaitu dengan mengumpulkan fakta-fakta yang ada dan fenomena yang terjadi. Metode deskriptif tersebut disajikan secara formal dengan menggunakan bahasa yang mudah dimengerti, sehingga dapat mengetahui konteks yang terdapat dalam komik. Penyajian informal berkaitan dengan karakter yang digunakan dalam komik yang berkesinambungan dengan wacana komik.

1.9 Sistematika Penelitian

Penelitian ini disusun dalam empat bab. Bab tersebut dibagi atas bab pendahuluan, bab gambaran umum objek penelitian, bab analisis data dan bab simpulan. Sistematika penelitian tersebut dapat dirinci sebagai berikut:

Bab I berisi mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan masalah, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, landasan teori, operasional konsep, metode penelitian dan sistematika penelitian.

Bab II berisi mengenai gambaran umum objek penelitian yang meliputi wacana "*Rage Face*" dan "*Meme Comic*", *Rage Face*, *Meme* dan *Rage Face* dan *Meme Comic* asli Indonesia.

Bab III berisi mengenai analisis data. Data tersebut membahas mengenai bentuk wacana humor yang terdapat dalam komik "*Rage Face*" dan "*Meme Comic*"

Bab IV berisi merupakan penutup dari penelitian ini berupa simpulan dan saran.