

**IMPLIKATUR KONVENSIONAL DALAM STRUKTUR *JOKE*
ACARA *STAND UP COMEDY INDONESIA SEASON 5* DI KOMPAS TV
DAN IMPLIKASINYA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA
DI SMA**

(Skripsi)

**Oleh
Delta Yuliana**



**PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
JURUSAN BAHASA DAN SENI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2017**

ABSTRAK

IMPLIKATUR KONVENSIONAL DALAM STRUKTUR JOKE ACARA STAND UP COMEDY SEASON 5 DI KOMPAS TV DAN IMPLIKASINYA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SMA

oleh

DELTA YULIANA

Masalah penelitian ini adalah implikatur konvensional konvensional dalam struktur *joke* acara *stand up comedy Indonesia season 5* di Kompas TV dan implikasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SMA. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan implikatur konvensional dalam struktur *joke* acara *stand up comedy Indonesia season 5* di Kompas TV dan implikasinya dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SMA.

Penelitian ini menggunakan desain deskriptif kualitatif. Sumber data dalam penelitian ini adalah video *Stand Up Comedy Indonesia season 5* di Kompas TV. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik simak bebas libat cakap kemudian teknik catat. Teknik simak bebas merupakan teknik yang di dalamnya peneliti hanya bertindak sebagai peneliti, dan tidak terlibat dalam percakapan.

Berdasarkan penelitian, menunjukkan bahwa ditemukan implikatur konvensional pada struktur *joke* yang digunakan komika dalam acara *Stand Up Comedy Indonesia season 5* di Kompas TV. Implikatur konvensional ditemukan dalam struktur *joke* acara *Stand Up Comedy Indonesia Season 5* di Kompas TV meliputi bagian *set up* yang merupakan bagian awal dari sebuah *joke* yang tidak lucu. Implikatur konvensional ditemukan pada cara kerja *joke* yakni *1st story* dan *2nd story*, *set up* dan *1st story*. Implikatur konvensional di dalam *joke* yang digunakan komika ditemukan pada tiga mekanisme yaitu *1st story* dengan *2nd story* yaitu *target assumption*, *reinterpretasi*, dan *connector*, sedangkan fungsi implikatur dalam struktur *joke* memiliki tiga fungsi yaitu sebagai sarana penghibur, sarana mengkritik atau mengejek, dan sarana menyampaikan atau menjelaskan sesuatu secara lebih populer/menarik. Implikasi pembelajaran implikatur konvensional struktur *joke* dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SMA yaitu pada materi

pembelajaran siswa kelas X semester ganjil pada KD 4.2 memproduksi teks anekdot baik secara lisan maupun tulisan.

Kata kunci : implikatur konvensional, struktur joke, stand up comedy.

**IMPLIKATUR KONVENSIONAL DALAM STRUKTUR JOKE
ACARA STAND UP COMEDY INDONESIA SEASON 5 DI KOMPAS TV
DAN IMPLIKASINYA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA
DI SMA**

Oleh

DELTA YULIANA

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2017**

Judul Skripsi : **IMPLIKATUR KONVENSIONAL DALAM STRUKTUR JOKE ACARA STAND UP COMEDY INDONESIA SEASON 5 DI KOMPAS TV DAN IMPLIKASINYA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SMA**

Nama Mahasiswa : **Delta Yuliana**

No. Pokok Mahasiswa : 1213041019

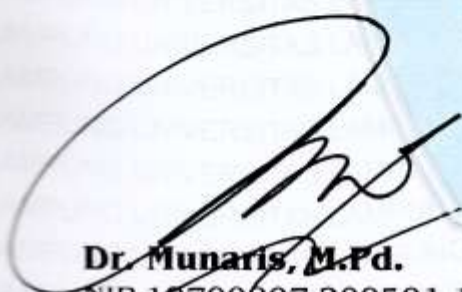
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing



Dr. Munaris, M.Pd.

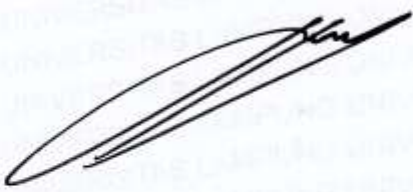
NIP.19700807 200501 1 001



Bambang Riadi, S.Pd., M.Pd.

NIP 19840630 201404 1 002

2. Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni



Dr. Mulyanto Widodo, M.Pd.

NIP 19620203 198811 1 001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua

: **Dr. Munaris, M.Pd.**



Sekretaris

: **Bambang Riadi, S.Pd., M.Pd.**

.....

Penguji

Bukan pembimbing : **Dr. Siti Samhati, M.Pd.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Muhammad Fuad, M. Hum.

NIP 19590722 198603 1 003

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **18 Januari 2017**

SURAT PERNYATAAN

Sebagai civitas akademik Universitas Lampung, Saya yang bertanda tangan di bawah ini.

Nama : Delta Yuliana
NPM : 1213041019
Judul Skripsi : Implikatur Konvensional dalam Struktur *Joke* Acara *Stand Up Comedy Indonesia Season 5* di Kompas TV dan Implikasinya dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan, dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan narasumber di organisasi tempat riset;
2. dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka;
3. saya menyerahkan hak milik atas karya tulis ini kepada Universitas Lampung, dan oleh karenanya Universitas Lampung berhak melakukan pengelolaan atas karya tulis ini sesuai dengan norma hukum dan etika yang berlaku;
4. dan pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Lampung.

Bandar Lampung, 18 Januari 2017
Yang membuat pernyataan.




Delta Yuliana
NPM 1213041019

RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Harapan Rejo pada tanggal 18 Juli 1994 putri pertama dari pasangan Bapak Wagimin dan Ibu Rumijah, S.Pd. Penulis memulai pendidikan pada tahun 2000 di SD Negeri 1 Harapan Rejo yang diselesaikan pada tahun 2006, kemudian melanjutkan pendidikan SMP Negeri 1 Seputih Agung dan selesai pada tahun 2009, dan melanjutkan sekolah di SMA Negeri 1 Seputih Agung yang diselesaikan pada tahun 2012.

Penulis terdaftar sebagai mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, melalui jalur tes Seleksi Ujian Mandiri pada tahun 2012. Pengalaman mengajar didapatkan penulis ketika melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SMP Negeri 3 Sukau dan KKN Kependidikan Terintegrasi Unila di Pekon Jagaraga, Kecamatan Sukau, Kabupaten Lampung Barat.

MOTTO

قَوْمٌ حَتَّىٰ لَكَ بِأَنَّ اللَّهَ لَمْ يَكُ مُغَيِّرًا نِّعْمَةً أَنْعَمَهَا عَلَىٰ ذَا
يُغَيِّرُ وَأَنَّ اللَّهَ سَمِيعٌ عَلِيمٌ يَغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ

Sesungguhnya Allah sekali-kali tidak akan merubah sesuatu nikmat yang telah dianugerahkan-Nya kepada sesuatu kaum, hingga kaum itu merubah apa yang ada pada diri mereka sendiri.

(Q.S. An-Anfal, 8: 53)

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan.

(Q.S. Al-Insyirah, 6: 94)

PERSEMBAHAN

Mengucap *alhamdulillah* dan penuh rasa syukur atas segala rahmat yang diberikan Allah SWT, kupersembahkan karya ini kepada orang-orang tersayang.

1. Ibu dan Bapakku tercinta, kalian berdua adalah semangat terbesar dalam hidupku, terima kasih atas segala dukungan dan kasih sayang yang telah diberikan.
2. Adik-adikku tercinta, Deby Permana dan Pangki Aprila Perdana. Terima kasih kalian selalu memberikan dukungan dan semangat luar biasa untukku.
3. Keluarga besarku yang selalu mendukung, mendoakan, dan membantu keberhasilan penulis.
4. Almamater tercinta.

SANWACANA

Syukur *Alhamdulillah* penulis haturkan ke hadirat Allah SWT karena atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Implikatur Konvensional dalam Struktur *Joke Acara Stand Up Comedy Indonesia Season 5* Di Kompas TV dan Implikasinya dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SMA.” Shalawat teriring salam semoga tetap tercurah kepada Rasul yang agung Nabi Muhammad *Shalallahu alaihi wa salam*, semoga keluarga, sahabat, dan para pengikutnya mendapatkan syafaatnya di hari kiamat kelak.

Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Universitas Lampung. Dalam penelitian skripsi ini, penulis banyak menerima bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, penulis menghaturkan terima kasih setulus-tulusnya kepada pihak-pihak berikut ini.

1. Dr. Munaris, M.Pd., selaku pembimbing 1 yang telah membimbing, membantu, dan memberi saran serta motivasi yang sangat bermanfaat bagi penulis;
2. Bapak Bambang Riadi, M.Pd., selaku pembimbing II yang telah membimbing, membantu, dan memberi saran yang sangat bermanfaat bagi penulis;

3. Dr. Siti Samhati, M.Pd., selaku penguji yang telah memberikan nasihat, arahan, saran, dan motivasi kepada penulis;
4. Ibu Eka Sofia Agustina, M.Pd., selaku pembimbing akademik;
5. Drs. Ali Mustofa, M.Pd., selaku dosen bahasa dan sastra Indonesia yang telah membantu dan memberi saran yang bermanfaat bagi penulis;
6. Dr. Munaris, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia;
7. Dr. Mulyanto Widodo, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
8. Dr. Muhammad Fuad, M.Hum., Dekan FKIP Universitas Lampung, beserta stafnya;
9. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan ilmu yang sangat bermanfaat;
10. Orang tua tercinta, Bapak Wagimin dan Ibu Rumijah, S.Pd., yang tak pernah berhenti mendoakan, tulus memberikan cinta, kasih sayang, semangat, motivasi dalam bentuk moral maupun material untuk menyelesaikan skripsi ini;
11. Adik-adikku tercinta, Deby Permana dan Pangki Aprila Perdana yang telah memberikan semangat dan doa;
12. Keluarga besarku yang senantiasa menantikan kelulusanku dengan memberikan motivasi, dorongan, semangat, dan doa;

13. Sahabat-sahabatku, Tri Wahyuni, Astuti Alawiyah, Fitri Nursilawati, Indah Yuni Wulandari yang menemaniku sejak awal, baik suka dan duka, dan saling memberi motivasi;
14. Teman-teman terbaikku, Kurnelia Mustika Dewi, Ajeng Safitri, dan Zulistya Annisa yang telah memberikan dorongan dan semangat;
15. Teman-teman Batrasia Angkatan 2012, Resi Bisma Sari, Dwi Seftiani, Deasy Triani Saputri, Fitria Asmawati, Wahyuni, Rahmad Arifin, Desti Wulandari, dan Luluk Ulasma;
16. Teman-teman KKN Kependidikan Terintegrasi (Dewi Evitri, Iqbal Habibie, Febi Yuandini, Elizabeth Sukma Dewi, Apriyanda Kusuma Wijaya, Izatunnisa, dan Milati Eka Rini) atas kebersamaan dan kenangan selama di Pekon Jagaraga, Kecamatan Sukau, Kabupaten Lampung Barat;
17. Kakak-kakak tingkat Batrasia yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu;
18. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah membantu penulis menyelesaikan skripsi ini;
19. Almamater tercinta, Universitas Lampung.

Semoga Allah SWT selalu memberikan yang lebih besar untuk Bapak, Ibu, dan rekan semua. Hanya ucapan terima kasih dan doa yang bisa penulis berikan. Kritik dan saran selalu terbuka untuk menjadi kesempurnaan di masa yang akan datang.

Semoga skripsi ini bermanfaat untuk kemajuan pendidikan, khususnya Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Amin.

Bandar Lampung, Januari 2017

Penulis,

Delta Yuliana

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	ii
HALAMAN JUDUL	iv
HALAMAN PERSETUJUAN	v
HALAMAN PENGESAHAN	vi
SURAT PERNYATAAN	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
MOTTO	ix
PERSEMBAHAN	x
SANWACANA	xi
DAFTAR ISI	xv
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
DAFTAR SINGKATAN	xx
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Manfaat Penelitian	7
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	8
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Implikatur Sebagai Subkajian Pragmatik	9
2.2 Implikatur Konvensional	11
2.3 Indikator implikatur Konvensional	14
2.4 Humor	14
2.5 Fungsi Implikatur dalam Humor	18
2.5.1 Humor sebagai Sarana menghibur	18
2.5.2 Indikator Humor sebagai Sarana menghibur	19
2.5.3 Humor sebagai Mengejek atau Mengkritik	19
2.5.4 Indikator Humor sebagai Mengejek atau Mengkritik	20
2.5.5 Humor sebagai Sarana untuk Menyampaikan atau Menjelaskan Sesuatu Secara Lebih Populer atau Menarik ..	20
2.5.6 Indikator Humor sebagai Sarana untuk Menyampaikan atau Menjelaskan Sesuatu Secara Lebih Populer atau Menarik	21

2.6 <i>Stand Up Comedy</i>	21
2.7 Sejarah <i>Stand Up Comedy</i> dan <i>Stand Up Comedy</i> Indonesia	24
2.8 Istilah dalam <i>Stand Up Comedy</i>	25
2.9 Struktur <i>Stand Up Comedy</i>	28
2.9.1 Struktur Dasar <i>Joke</i>	28
2.9.2 Indikator Struktur Dasar <i>Joke</i>	29
2.9.3 Yang Dilakukan Sebuah <i>Joke</i>	29
2.9.4 Indikator yang Dilakukan Sebuah <i>Joke</i>	30
2.9.5 Cara Kerja <i>Joke</i>	30
2.9.5.1 1 st <i>Story</i> dan 2 nd <i>Story</i>	30
2.9.5.2 Indikator 1 st <i>Story</i> dan 2 nd <i>Story</i>	31
2.9.5.3 <i>Set Up</i> dan 1 st <i>Story</i>	31
2.9.5.4 Indikator <i>Set Up</i> dan 1 st <i>Story</i>	32
2.9.5.5 <i>Punch</i> dan 2 nd <i>Story</i>	32
2.9.5.6 Indikator <i>Punch</i> dan 2 nd <i>Story</i>	33
2.9.6 Mekanisme <i>Joke Structure</i>	33
2.9.6.1 <i>Target Assumption</i>	34
2.9.6.2 Indikator <i>Target Assumption</i>	34
2.9.6.3 <i>Reinterpretasi</i>	35
2.9.6.4 Indikator <i>Reinterpretasi</i>	36
2.9.6.5 <i>Connector</i>	36
2.9.6.6 Indikator <i>Connector</i>	36
2.10 Teknik dalam <i>Stand Up Comedy</i>	36
2.11 Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA	41

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian	45
3.2 Sumber Data	46
3.3 Teknik Pengumpulan Data	46
3.4 Teknik Analisis Data	47

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Pembahasan	50
4.1.1 Implikatur Konvensional	51
4.1.1.1 Implikatur Konvensional dalam Struktur Dasar <i>Joke</i>	51
4.1.1.2 Implikatur Konvensional Cara Kerja <i>Joke</i>	54
4.1.1.3 Implikatur Konvensional Mekanisme <i>Joke</i> <i>Structure</i>	60
4.1.1.4 Implikatur Konvensional dalam Teknik <i>Stand Up Comedy</i>	67
4.1.2 Fungsi Implikatur Konvensional	75
4.1.2.1 Fungsi Implikatur Konvensional sebagai Sarana Penghibur	75
4.1.2.2 Fungsi Implikatur Konvensional sebagai Sarana Mengkritik atau Mengejek	78

4.1.2.3 Fungsi Implikatur Konvensional sebagai Sarana Menyampaikan atau Menjelaskan Sesuatu Secara Lebih Populer/Menarik.....	80
4.1.3 Implikasi Implikatur Konvensional dalam Struktur <i>Joke Acara Stand Up Comedy Indonesia Season 5</i> di Kompas TV dan Implikasinya dalam Pembelajaran Bahasa Indonesi di SMA.....	84

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan.....	95
5.2 Saran	96

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

3.1	Indikator Implikatur Konvensional dalam Struktur <i>Joke</i>	47
-----	--	----

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 : Tabel Struktur <i>Joke</i>	100
Lampiran 2 : Korpus Data Analisis Implikatur Konvensional dan Fungsi Implikatur dalam Struktur <i>Joke</i> Bagian <i>Set Up</i>	101
Lampiran 3 : Korpus Data Analisis Implikatur Konvensional dan Fungsi Implikatur dalam Struktur <i>Joke</i> Bagian <i>1 Story</i>	146
Lampiran 4 : Korpus Data Analisis Implikatur Konvensional dan Fungsi Implikatur dalam Struktur <i>Joke</i> Bagian <i>Target Assumption</i>	177
Lampiran 5 : Korpus Data Analisis Implikatur Konvensional dan Fungsi Implikatur dalam Struktur <i>Joke</i> Bagian <i>Connector</i> ...	189
Lampiran 6 : Korpus Data Analisis Implikatur Konvensional dan Fungsi Implikatur dalam Struktur <i>Joke</i> Bagian <i>Reinterpretasi</i>	192
Lampiran 7 : Korpus Data Analisis Implikatur Konvensional dan Fungsi Implikatur dalam Struktur <i>Joke</i> Bagian <i>2 Story</i>	198
Lampiran 8 : Transkripsi dalam Acara <i>Stand Up Comedy Season 5</i> Di Kompas TV	208
Lampiran 9: Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia Sekolah Menengah Atas (SMA).....	231
Lampiran 10: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	234
Lampiran 11: Bahan Ajar Memproduksi Teks Anekdot.....	245

DAFTAR SINGKATAN

Dt	: Data
SU	: <i>Set Up</i>
1St	: <i>1st Story</i>
TA	: <i>Target Assumption</i>
Co	: <i>Connector</i>
Re	: <i>Reinterpretasi</i>
2St	: <i>2nd Story</i>
S	: Show ke-

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Komunikasi adalah proses pertukaran informasi antar individual melalui simbol, tanda, atau tingkah laku yang umum (Chaer dan Agustina, 2010: 17). Agar proses komunikasi dapat berlangsung dengan baik diperlukan komponen-komponen yang mendukung proses komunikasi seperti pihak yang berkomunikasi, informasi yang dikomunikasikan, dan alat yang digunakan dalam komunikasi harus ada dalam proses komunikasi tersebut.

Alat yang digunakan dalam proses komunikasi adalah bahasa. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Chaer dan Agustina (2010: 14) bahwa bahasa adalah alat untuk berinteraksi atau alat untuk berkomunikasi, dalam arti alat untuk menyampaikan pikiran, gagasan, konsep, atau juga perasaan. Dengan demikian, bahasa memiliki peran sangat penting bagi manusia untuk menjalani kehidupan sosial.

Nababan (dalam Sudaryat, 2009: 120) menjelaskan pragmatik berkenaan dengan penggunaan bahasa secara efektif dan wajar untuk berkomunikasi dalam situasi tertentu. Pragmatik mengkaji empat hal yang meliputi deiksis, praanggapan, tindak tutur dan implikatur. Deiksis mempelajari ungkapan bahasa yang rujukannya berganti-ganti bergantung siapa yang berbicara, dimana dia berbicara,

dan kapan dia berbicara. Praanggapan menelaah anggapan yang dimiliki oleh masih-masing orang yang terlibat pembicaraan atau penuturan. Tindak tutur menelaah tindakan yang dilakukan penutur dalam berbicara. Implikatur adalah suatu ujaran yang mengandung informasi atau maksud yang tersembunyi dan dapat ditafsirkan menjadi beberapa pengertian. Sesuai dengan empat hal di atas, peneliti memilih implikatur sebagai kajian penelitian.

Secara sederhana implikatur adalah makna tidak langsung atau makna tersirat. Implikatur berarti suatu yang diimplikasikan dalam suatu percakapan. Mei (dalam Nadar, 2009: 60) menjelaskan bahwa implikatur "*implicature*" berasal dari kata kerja *to imply*, sedangkan kata bendanya adalah *implication*. Kata kerja ini berasal dari bahasa latin *plicare* yang berarti *to fold* "melipat," sehingga untuk mengerti apa yang dilipat atau disimpan tersebut haruslah dilakukan dengan cara membukanya. Memahami yang dimaksudkan oleh seorang penutur, lawan tutur harus selalu melakukan interpretasi pada tuturan-tuturannya. Interpretasi yang dilakukan untuk memahami makna tuturan yang mengandung implikatur.

Menurut Yule (2006: 69-78), terdapat lima macam implikatur yaitu implikatur percakapan, implikatur percakapan umum, implikatur berskala, implikatur percakapan khusus, dan implikatur konvensional. Peneliti memilih implikatur konvensional yaitu implikatur yang diperoleh langsung dari makna kata, bukan dari prinsip percakapan. Pada umumnya, orang sudah mengetahui dan memahami maksud atau implikasi suatu hal tertentu.

Humor merupakan keadaan atau gejala yang dapat menimbulkan efek tertawa. Hal ini sering dijumpai di dalam kehidupan sehari-hari. Humor dilakukan oleh

seseorang atau kelompok orang untuk melampiaskan perasaan tertekan dan bertujuan untuk mengurangi berbagai ketegangan yang ada di sekeliling manusia. Tuturan yang termasuk humor ada yang disampaikan secara jelas dan langsung dapat ditangkap maksudnya. Dengan demikian, humor langsung merangsang orang untuk tertawa, tetapi sering terdapat humor yang penyampaian maksudnya secara terselubung atau yang disebut dengan implikatur.

Stand up comedy merupakan salah satu dari jenis humor yang berkembang di masyarakat. Humor tersebut dibawakan dengan cara bertutur dan mengandalkan gerakan tubuh. Humor jenis ini berpotensi untuk menambah wawasan yang luas dengan karakter komediannya. Perkembangan *stand up comedy* di Indonesia sekarang ini bukan hanya sebagai pertunjukan komedi. Namun, dijadikan pula sebagai program pencarian bakat komedi. Salah satunya adalah ajang perburuan talenta *stand up comedy* pertama di Indonesia yang disiarkan Kompas TV. Kompetisi yang pertama kali digelar tahun 2011 ini telah memasuki musim yang ke-5 pada awal tahun 2015. Ajang pencarian bakat ini sangat berbeda dengan ajang pencarian bakat yang lain.

Komika membawakan cerita singkat yang lucu dengan cara *bermonolog*. Komika saat melakukan lelucon atau *joke* (dalam istilah *stand up*) berdiri dari dua, yaitu *set up* dan *punch* yang berhubungan langsung dengan harapan dan kejutan (*Expectation and Surprise*). *Joke* mempunyai cara kerja yaitu *1st story* dan *2nd story*, *set up* dan *1st story*, dan *punch* dan *2nd story*. Sebuah *joke* yang dilakukan finalis *stand up* atau komika harus memahami tiga mekanisme untuk membangun dan menghubungkan *1st Story* dengan *2nd Story* yaitu *target*

assumption, *reinterpretasi*, dan *connector*. Materi *stand up comedy* harus berformat *set up* dan *punch*. *Set up* adalah bagian yang tidak lucu dari sebuah *joke* atau *bit*. *Set up* berfungsi untuk memancing penonton agar mereka penasaran. Saat mendengarkan *set up* suatu *bit*, penonton memikirkan *1st story*, yaitu bayangan atau pikiran penonton mengenai *set up* suatu *bit*. Kemudian, *punch* adalah bagian yang lucu dari sebuah *joke*. *Punch* berfungsi untuk menyodorkan kejutan kepada penonton. Saat mendengarkan *punch* suatu *bit*, penonton memikirkan *2nd story*, yaitu bayangan atau pikiran penonton mengenai *punch* suatu *bit*.

SUCI (*Stand Up Comedy Indonesia*) menjadi sangat menarik terutama bagi peneliti karena *stand up comedy* adalah lawakan yang lebih banyak mengandalkan kemampuan berbahasa komika daripada gerakan tubuh. Komika berhumor dengan membawakan karakter bahasa masing-masing. Misalnya mengombinasikan materi *stand up* yang berhubungan dengan logat daerah asal komika, pengalaman, dan kehidupan sosial. Komika berusaha membuat penonton tertawa dengan permainan kata yang mengundang tawa.

Penelitian yang berkaitan dengan implikatur pernah dilakukan oleh Widyantoro pada tahun 2013 dengan judul “Implikatur Percakapan dalam Proses Belajar-Mengajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas X SMA Negeri 9 Bandarlampung Tahun Pelajaran 2012/2013 dan implikasinya pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA,” Lismayana pada tahun 2015 dengan judul “Implikatur Percakapan dalam Transaksi Jual Beli di pasar Bambu Kuning Bandar Lampung dan implikasinya pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA,” dan Nelly Yustinawati pada tahun

2015 dengan judul “Implikatur pada Wacana Kolom Pojok dalam Surat Kabar Lampung Post dan implikasinya pada Pembelajaran Teks Anekdote di SMA.” Selain itu, penelitian mengenai *stand up comedy* pernah dilakukan Fitria Asmawati pada tahun 2016 dengan judul “Struktur *Joke* Komika Cemen pada *Stand Up Comedy Academy* dan strateginya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA dengan menggunakan metode *edutainment*.”

Alasan penting peneliti melakukan penelitian tentang implikatur konvensional pada *stand up comedy Indonesia season 5* karena peneliti ingin mengungkapkan makna atau maksud yang terkandung dalam struktur *joke* yang akan digunakan sebagai materi ajar dalam pembelajaran teks anekdot. Dengan penelitian ini, peneliti menggunakan hasil penelitian untuk mengungkap makna tersembunyi dan menyandingkannya dengan pembelajaran teks anekdot. Penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya yaitu terletak pada kajian yang diteliti dan waktu penelitian. Penelitian sebelumnya cenderung hanya mengkaji implikatur berdasarkan jenis-jenis tuturannya, sedangkan dalam penelitian ini implikatur tidak mengkaji implikatur berdasarkan jenis-jenis tuturannya. Namun, mengkaji implikatur yang terdapat dalam struktur *joke*. Perbedaan juga terletak pada waktu penelitian, penelitian sebelumnya dilaksanakan pada tahun 2013, 2014, dan 2015, sedangkan penelitian ini dilakukan pada tahun 2016.

Kegiatan pembelajaran dalam Kurikulum 2013 yang dilakukan guru di kelas meliputi tiga tahap, yaitu perencanaan pembelajaran yang menggambarkan prosedur dan pengorganisasian pembelajaran (RPP), pelaksanaan pembelajaran meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup, dan penilaian

pembelajaran yang dilakukan berdasarkan penilaian autentik (*Authentic Assessment*). Kegiatan pembelajaran ini yang dapat menekankan bagaimana cara agar tercapainya tujuan pembelajaran tersebut.

Implikasi penelitian ini tertuang dalam Kurikulum 2013 yang digunakan pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Atas (SMA) lebih tepatnya pada KD 4.2 memproduksi teks anekdot baik secara lisan maupun tulisan. Materi ajar yang digunakan meliputi contoh anekdot yang dikutip dari *joke Stand Up Comedy* yang berisi abstraksi, orientasi, krisis, reaksi, dan koda. Dalam KD 4.2 tersebut siswa diharapkan dapat memproduksi teks anekdot baik secara lisan maupun tulisan dengan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.

Berdasarkan itulah peneliti tertarik meneliti implikatur konvensional dalam struktur *joke* acara *Stand Up Comedy Indonesia season 5* di Kompas TV dan implikasinya dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SMA.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat dirumuskan bahwa yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimanakah implikatur konvensional dalam struktur *joke* acara *stand up comedy Indonesia season 5* di Kompas TV?
2. Bagaimanakah fungsi implikatur dalam struktur *joke* acara *stand up comedy Indonesia season 5* di Kompas TV?

3. Bagaimanakah penggunaan implikatur konvensional dalam struktur *joke* acara *stand up comedy Indonesia season 5* di Kompas TV dalam pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Atas?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan implikatur konvensional dalam struktur *joke* acara *stand up comedy Indonesia season 5* di Kompas TV.
2. Mendeskripsikan fungsi implikatur dalam struktur *joke* acara *stand up comedy Indonesia season 5* di Kompas TV.
3. Mengimplikasikan penggunaan implikatur konvensional dalam struktur *joke* acara *stand up comedy Indonesia season 5* di Kompas TV dalam pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Atas.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Manfaat teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk memperkaya khazanah ilmu pengetahuan terhadap implikatur konvensional dalam struktur *joke* acara *stand up comedy*.

b. Manfaat Praktis

Penelitian ini dapat dijadikan alternatif bahan ajar di SMA yaitu membantu guru dalam memilih bahan materi dalam membelajarkan siswa, serta untuk

membantu guru dalam memahami tuturan baik lisan maupun tulisan dalam proses pembelajaran.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang Lingkup penelitian adalah sebagai berikut.

- (1) Sumber data penelitian ini adalah video tayangan acara *Stand Up Comedy Indonesia Season 5*.
- (2) Data penelitian ini adalah implikatur konvensional dalam struktur *joke*.
- (3) Penelitian dibatasi pada tuturan komika yang mengandung implikatur konvensional dan fungsi implikatur dalam struktur *joke*.
- (4) Waktu penelitian Tahun 2016.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Implikatur sebagai Subkajian Pragmatik

Implikatur merupakan salah satu bagian terpenting dalam kajian pragmatik. Hal tersebut dijelaskan oleh Levinson (dalam Nadar, 2009: 61) bahwa implikatur sebagai salah satu gagasan atau pemikiran terpenting dalam pragmatik. Salah satu alasan penting yang diberikannya adalah implikatur memberikan penjelasan eksplisit tentang cara bagaimana dapat mengimplikasikan lebih banyak dari pada yang dituturkan.

Sebuah tuturan dapat mengimplikasikan makna yang berbeda dari apa yang dituturkan, atau yang sering disebut dengan makna yang terselubung. Makna yang terselubung tersebut merupakan suatu implikatur. Menurut Grice (dalam Rahardi, 2005: 43) di dalam artikelnya yang berjudul "*logic and Conversation*" menyatakan bahwa sebuah tuturan dapat mengimplikasikan proposisi yang bukan merupakan bagian dari tuturan tersebut. Proposisi yang diimplikasikan itu dapat disebut dengan implikatur percakapan. Pengertian implikatur oleh Borwn dan Yule (1996: 33), implikatur-implikatur adalah segi-segi pragmatis arti dan mempunyai ciri-ciri tertentu yang dapat diidentifikasi. Sebagian di antaranya dituturkan dari arti harfiah atau konvensional ujaran, yang dihasilkan dalam konteks khusus yang sama-sama alami oleh penutur dan pendengar, dan

bergantung kepada penghargaan penutur dan pendengar terhadap asas kerja sama dan petuah-petuahnya.

Istilah implikatur diturunkan dari verba '*to imply*' yang berarti menyatakan sesuatu tidak langsung. Secara etimologis, '*to imply*' berarti membungkus atau menyembunyikan sesuatu yang lain. Oleh karena itu, implikatur adalah sesuatu yang disembunyikan atau secara implisit terdapat dalam penggunaan bahasa secara aktual (Rusminto, 2015: 63).

Berdasarkan berbagai penjelasan tentang implikatur percakapan di atas, penulis menjelaskan implikatur percakapan melalui contoh sebuah tuturan "Nak, ini sudah larut malam!" tuturan tersebut terjadi ketika seorang ibu melihat anaknya yang masih asik menonton televisi hingga larut malam. Tuturan tersebut tidak semata-mata dimaksudkan oleh ibu untuk memberitahu anaknya bahwa sudah larut malam, tetapi mengimplikasikan bahwa ibu memerintahkan anaknya untuk segera tidur karena sudah waktunya untuk beristirahat dan juga ibu tersebut mencemaskan anaknya karena besok harus pergi ke sekolah.

Berdasarkan contoh di atas dapat disimpulkan bahwa penjelasan penulis mengenai implikatur percakapan sejalan dengan penjelasan yang diterangkan oleh Brown dan Yule (1996: 31) bahwa sebuah implikatur menerangkan apa yang mungkin diartikan, disarankan, atau dimaksudkan oleh penutur yang berbeda dengan apa yang sebenarnya dikatakan oleh penutur. Sangat jelas bahwa informasi yang disampaikan oleh penutur lebih banyak dari apa yang dituturkan. Agar terdapat suatu kesepahaman makna antara penutur dan lawan tuturnya maka dari masing-

masing belah pihak harus memiliki pengetahuan yang sama tentang apa yang dituturkan serta didukung dengan konteks yang melatarinya.

2.2 Implikatur Konvensional

Menurut Yule (2006: 69-78) menyatakan bahwa terdapat lima macam implikatur, yaitu implikatur percakapan, implikatur percakapan umum, implikatur berskala, implikatur percakapan khusus, dan implikatur konvensional. Penelitian ini mengkaji tentang implikatur konvensional. Kridalaksana (2008: 91), implikatur konvensional merupakan makna yang dipahami atau diharapkan pada bentuk-bentuk bahasa tertentu, tetapi tidak terungkap. Mulyana (2005: 91) beranggapan bahwa implikatur konvensional adalah pengertian yang bersifat umum dan konvensional.

Definisi yang dikemukakan oleh para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa implikatur konvensional lebih menjelaskan tentang apa yang dimaksud. Jadi, pada umumnya peserta tutur sudah mengetahui tentang maksud atau pengertian mengenai sesuatu hal tertentu. Contoh dari implikatur konvensional adalah sebagai berikut.

(1) Cristiano Ronaldo adalah pemain penuh talenta.

Kata pemain pada wacana (1) berarti “atlet sepak bola.” Pemaknaan ini dipastikan benar, karena secara umum (konvensional), orang sudah mengenal Cristiano Ronaldo sebagai atlet sepak bola. Mulyana (2005: 12) memberikan contoh implikatur konvensional sebagai berikut.

(2) Lestari putri Solo, jadi ia luwes.

Selama ini, kota Solo selalu mendapat predikat sebagai kota kebudayaan yang penuh dengan kehalusan dan keluwesan putri-putrinya. Implikasi yang muncul adalah bahwa perempuan atau wanita Solo umumnya dikenal luwes penampilannya.

Menurut Yule (2006: 78), implikatur konvensional adalah kebalikan dari seluruh implikatur percakapan yang dibahas sejauh ini, implikatur konvensional diperoleh dari makna kata tidak didasarkan pada prinsip kerja sama atau maksim-maksim. Implikatur konvensional dikaitkan dengan pemakaian dan pemaknaan umum. Implikatur konvensional tidak harus terjadi dalam percakapan, dan tidak bergantung pada konteks khusus untuk menginterpretasikannya.

Contoh:

(3) Santi : “Denis *belum* datang ke pesta ini.”

Implikatur konvensional pada contoh (3) ialah situasi pada waktu itu diharapkan berbeda atau mungkin sebaliknya di waktu yang akan datang. Pada contoh di atas penutur menghasilkan suatu implikatur bahwa dia mengharapkan pernyataan “Denis datang ke pesta.”

Seperti halnya *presupposisi* leksikal, implikatur konvensional diasosiasikan dengan kata-kata khusus dan menghasilkan maksud tambahan yang disampaikan apabila kata-kata itu digunakan. Kata penghubung ‘tetapi’ dalam bahasa Inggris adalah salah satu dari kata-kata ini. Penginterpretasian tuturan apapun dari tipe *p tetapi q* akan didasarkan pada kata penghubung *p & q*, ditambah sebuah implikatur dari sebuah ‘kebalikan’ antara informasi dalam *p* tetapi *q*. Dalam (2), kenyataan bahwa ‘Mary menyatakan hitam,’ (= *p*) bertolak belakang dengan

pilihan saya putih (= q), dengan melalui implikatur konvensional ‘tetapi.’ Contoh Implikatur konvensional sebagai berikut.

(4) a. *Mary suggested black, but I chose white.*

(Mary menyarankan warna hitam, tetapi saya memilih warna putih).

b. $p \ \& \ q \ (\ + \ > \ p \text{ is ini contrast to } q)$

($p \ \& \ q \ [\ + \ > \ p$ bertolak belakang dengan q]).

Kata-kata bahasa Inggris yang lain, misalnya ‘bahkan’ dan ‘tetapi’ juga memiliki implikatur konvensional. Apabila kata ‘bahkan’ dimasukkan ke dalam kalimat apapun dan menerangkan suatu peristiwa, ada suatu implikatur yang bertolak belakang dengan yang diharapkan. Jadi, (5) terdapat dua peristiwa yang dilaporkan (yaitu; John akan datang dan dia akan membantu) dengan implikatur konvensional ‘bahkan’ yang menambahkan suatu interpretasi ‘yang bertolak belakang dengan yang diharapkan, dari peristiwa-peristiwa itu (Yule, 2006: 79).

(5) a. *Even John came to the party* (bahkan John datang ke pesta itu).

b. *He even helped tidy up afterwards* (Dia bahkan membantu merapikan setelah itu).

Contoh lain dari implikatur konvensional adalah sebagai berikut.

(6) *Jangan pernah meminjam uang dari Pak Surya. Dia lintah darat.*

Kalimat tersebut menyatakan bahwa secara konvensional ‘Pak Surya’ dan ‘lintah darat’ memiliki suatu hubungan. Lintah darat adalah orang yang suka meminjamkan uang dengan bunga yang tinggi. Dari pernyataan di atas dapat diketahui bahwa Pak Surya adalah orang yang suka meminjamkan uang dengan bunga kembali yang tinggi, atau seorang lintah darat.

2.3 Indikator Implikatur Konvensional

Makna yang dipahami atau diharapkan, tetapi tidak terungkap. Tidak harus terjadi dalam percakapan, bersifat umum dan konvensional, menjelaskan tentang apa yang dimaksud, makna kata tidak didasarkan pada prinsip kerja sama atau maksim-maksim dan tidak bergantung pada konteks khusus untuk menginterpretasikannya.

2.4 Humor

Menurut Wijana (2013: 138), humor lazimnya lebih leluasa diekspresikan dalam kondisi tidak adanya jarak sosial atau situasional antara pembicara dan mitra wicara atau penulis dan pembaca. Berdasarkan teori humor, kelucuan terbentuk dari tiadanya kesejajaran antara apa yang diharapkan, diasumsikan, atau dipraanggapkan dengan apa yang menjadi kenyataan. Menurut Wilson (dalam Wijana, 2013: 149), humor terbentuk karena adanya penyatuan dua atau lebih situasi yang tidak sejajar ke dalam satu objek yang kompleks.

Filosofi Perancis pengagas teori ‘hasrat hidup’ (elan vital) Henry Bergson, tawa merupakan perkembangan logika dan rasa sosial. Kita tertawa karena mengetahui seseorang bertingkah laku seperti alat dan menyamakan segala sesuatu secara mekanis. Kebanyakan kita tertawa bersama orang lain, tidak sendirian. Hal tersebut terjadi karena tawa merupakan “stimulus sosial” bagi orang-orang yang lupa akan kekomunitasnya. Selain itu, penelitian membuktikan bahwa humor memberi banyak manfaat bagi orang yang melontarkannya, maupun orang-orang yang di sekitarnya. Humor meningkatkan kebahagiaan dan membuat hubungan

dengan sekeliling lebih dekat. Humor juga berpengaruh terhadap peningkatan kesehatan fisik, antara lain meningkatkan sistem kekebalan tubuh, meningkatkan energi, menghilangkan rasa sakit dan melindungi seseorang terhadap stres. Ada beberapa cara untuk melihat sesuatu dari kacamata humor dan menularkannya pada orang lain.

- a. Menertawakan diri sendiri, berfikir kontemplatif dapat dilakukan dengan cara yang lebih menyenangkan, yaitu melihat sisi humor dari berbagai kejadian yang anda alami sendiri dan menertawakannya. Setelah itu bagilah kisah anda pada orang-orang terdekat untuk melihat reaksi mereka. Anda menyaring kisah-kisah yang dapat dibagi bersama, atau yang kita simpan untuk diri sendiri dengan lebih bijaksana.
- b. Setelah ditimpa suatu masalah, cobalah melihatnya dari kacamata humor. Hal ini dapat merubah perspektif kita terhadap masalah yang ada. Coba kelilingi diri anda dengan penguat yang dapat meningkatkan *mood* anda ke arah yang lebih positif dan menyenangkan. Misalnya lengkapi wallpaper laptop kata-kata atau gambar yang lucu, pasang gambar boneka yang imut di meja kerja anda dengan tulisan yang menggemaskan, atau pasang foto-foto keluarga atau bersama teman-teman saat sedang melakukan hal yang menyenangkan bersama. Jadi, bahasa humor yang dimaksud disini adalah suatu alat komunikasi yang dihasilkan oleh alat ucap pada manusia yakni mulut, yang bertujuan untuk membangkitkan tawa atau senyuman.

1. Humor Sebagai Media

Kata *media* berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah,’ ‘perantara,’ atau ‘pengantar.’ Gerlack dan Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Humor sebagai media berarti dengan humor mampu membangun kondisi siswa agar mampu memperoleh pengetahuan lebih mudah. Hal ini dikarenakan terbangunnya suasana yang hangat di dalam sesi pembelajaran antar siswa dengan guru.

2. Humor Sebagai Alat Komunikasi

Komunikasi merupakan suatu proses penyampaian informasi. Komunikasi dapat dibuat menjadi lebih menarik dengan ‘bumbu’ humor. Humor merupakan alat komunikasi yang bertujuan untuk membangkitkan tawa dan senyuman, humor akan mempermudah komunikasi seseorang dengan orang lain. Ketika guru mengajar di dalam kelas, sebenarnya guru sedang berkomunikasi secara sosial dengan peserta didiknya komunikasi yang sedang dilakukan akan menjadi kering tanpa selingan humor.

Humor dapat membuat komunikasi menjadi lebih terbuka. Pada gilirannya komunikasi terbuka antara guru dan siswa, memungkinkan siswa dapat menanyakan suatu persoalan yang sulit dipecahkan dan

guru dengan mudah mengetahui sekaligus membantu mencari pemecahannya.

3. Humor Sebagai Sarana

Humor adalah sarana paling baik untuk melepaskan segala “*unek-unek*.” Berhumor merupakan aktivitas kehidupan yang sangat digemari sampai menjadi bagian hidup sehari-hari. Humor tidak mengenal kelas sosial dan dapat bersumber dari berbagai aspek kehidupan.

4. Humor Sebagai *Setting*

Suatu kenyataan yang terjadi dalam kehidupan pembelajaran dewasa ini bahkan hasil pembelajaran banyak dipengaruhi oleh proses pembelajaran siswa, perencanaan pembelajaran, dan penataan lingkungan baik belajar maupun sosial dalam kelas, yang selanjutnya akan berdampak pada kualitas hasil belajar siswa.

Pelaksanaan pembelajaran kurang memberdayakan lingkungan belajar, lingkungan belajar siswa disekolah baik di kelas maupun dilingkungan kelas, dan para guru dalam mengajar menggunakan model atau pendekatan pembelajaran mengikuti yang sedang dikembangkan namun tidak dibarengi dengan *setting* kelas yang dituntut oleh model atau pendekatan yang digunakan tersebut. *Setting* humor baik di dalam kelas maupun dilingkungan kelas akan berdampak pada kualitas hasil belajar siswa karena adanya *setting* atau latar yang menyenangkan dalam proses pembelajaran.

Humor terjadi ketika kebutuhan naluri manusia untuk mencari, kesenangan, kegembiraan dan hiburan muncul. Humor *stand up comedy* dimanfaatkan sebagai sarana membawakan pesan membangun, menyampaikan kritik dan problem yang terjadi dimasyarakat yang dimana dikemas dengan balutan humor. Humor ini disajikan dalam bentuk humor tunggal yang dilakukan secara langsung di depan penonton. Pelakunya disebut komik/komika, humor cerdas. Hal ini dituturkan oleh komik dengan latar belakang intelektual yang tinggi, dimana terdapat kreatifitas untuk mengolah tuturanya menjadi humor cerdas dengan tema yaitu problem-problem kekinian.

2.5 Fungsi Humor

Humor merupakan salah satu aktifitas yang paling digemari. Bentuk-bentuknya yang bervariasi membuat semua kalangan dapat menikmati humor kapan pun dan dimana pun berada. Menurut Yunus (dalam Mulyani, 2003: 39), fungsi utama humor dalam kehidupan masyarakat adalah sebagai sarana hiburan. Dalam penelitian ini, peneliti fungsi utama humor dibagi menjadi tiga macam.

2.5.1 Humor Sarana Penghibur

Dalam kehidupan masyarakat wacana humor yang utama berfungsi sebagai media penghibur. Hal ini terjadi karena dengan menikmati humor diharapkan orang dapat tertawa atau setidaknya dapat tersenyum. Hal itu dilakukan untuk menghilangkan rasa penat orang

yang menikmati humor tersebut. Fungsi humor sebagai sarana penghibur dapat dilihat seperti contoh di bawah ini.

Samijan maju langsung sila ngadhepake pak Haji Dullah banjur miwiti ujung. “Kepareng matur dhumateng bapak, sowan kula ingkang sepindhah ngaturaken sembah bekti kula, kaping kalih... uh...uh...uh...uh. Nyuwun... uh lempe...’ Bareng krungu ngono mau kabeh kanca padha ngguyu gergeran. Pak Haji Banjur ngendika, “wis tak apura kabeh, terus dipangan lempere.” (DL No. 36/2003: 37).

Contoh di atas pembaca akan tersentuh rasa lucunya sehingga paling tidak akan tersenyum. Hal itu disebabkan adanya kejadian yang unik yaitu sewaktu silaturahmi di hari raya idul fitri untuk saling mengikrarkan minta maaf atas segala kesalahannya, namun yang terucap bukan minta maaf melainkan minta lempur. Dengan adanya wacana-wacana humor ini diharapkan pembaca paling tidak akan terhibur.

2.5.2 Indikator Humor Sarana Penghibur

Humor diharapkan orang dapat tertawa atau tersenyum.

2.5.3 Humor Sarana Mengkritik atau Mengejek

Kritik atau ejekan yang disampaikan melalui humor biasanya tidak bersifat langsung. Dalam hal ini, orang atau situasi yang dikritik tidak disebutkan secara langsung. Hal itu menyebabkan orang lain dapat tersenyum, kecuali orang yang benar-benar dituju oleh humor tersebut. Fungsi humor sebagai sarana mengkritik atau mengejek dapat dilihat pada contoh di bawah ini.

Ana tembung panglima TNI sing ngucap, “apa iya mung jatuh karo jatuh?” Karepe panglima, saben presiden kok kudu lengser karo dilengserake. Contone Bung karno jatuh saka kursi presiden merga pancen dijatuhake. Bar kuwi Pak Harto, mudhun merga ya dijatuhake. Disusul B.J. Habibie ya dijatuhake. Terus Gus Dur ya jatuh ora saka karepe dhewe. Saiki Megawati apa iya arep dijatuhake maneh? (DLNo. 35/2003: 4).

Contoh di atas mengandung kritik yang ditujukan kepada presiden. Kritikan yang diberikan berupa pertanyaan “Apakah setiap presiden harus jatuh atau dijatuhkan?” dengan membaca wacana di atas orang awam mungkin bisa tertawa atau paling tidak tersenyum mengingat peristiwa yang tercermin dalam wacana di atas. Namun bagi presiden merupakan kritik. Harapan pembuat kritik bagaimana upaya-upaya yang dapat ditempuh presiden untuk memikirkan negara agar tidak dijatuhkan.

2.5.4 Indikator Humor Sarana Mengkritik atau Mengejek

Kritik atau ejekan disampaikan secara tidak langsung, orang atau situasi yang dikritik tidak disebutkan secara langsung, menyebabkan orang lain tersenyum.

2.5.5 Humor Sarana untuk Menyampaikan atau Menjelaskan Sesuatu Secara Lebih Populer/Menarik

Ada saatnya seseorang diharuskan menjelaskan sebuah konsep kepada orang lain yang tidak layak dipaparkan secara apa adanya. Agar memudahkan penyampaian dicari humor yang relevan dengan topiknya. Bisa juga menggunakan seseorang atau sesuatu yang terkenal untuk menyampaikan atau menjelaskan informasi. Menurut Mulyani

(2003: 40), humor sebagai sarana untuk menyampaikan atau menjelaskan sesuatu secara lebih populer atau menarik dapat dilihat seperti contoh di bawah ini.

Pak, bu, aku mau ora sengaja weruh mbah Setro neng kolah. Dheweke lagi pipis. Ning jebulna mbah Setro kuwi lanang pak, wong le pipis ki ngadeg ora ndhodhok. Bapak nate ngendika ta, nek wong lanang karo wong wedok kuwi beda. Aku terus takon bedane kae lho pak. Bapak ngendika maneh ta, yen wong lanang kuwi pipise karo ngadeg, yen wong wedok nek pipis ndhodhok. Lha mbah Setro kae le pipis karo ngadeg. Lha aku kaget banget pak, terus mlayu mulih. (DL No. 37/2003: 36).

Contoh kutipan di atas terungkap bahwa seorang ayah menerangkan kepada anaknya tentang perbedaan orang laki-laki dan perempuan. Untuk mempermudah menjelaskan hal itu kepada anaknya, maka ia mengatakan perbedaan antara orang laki-laki dan perempuan terletak pada cara kencingnya. Dalam hal ini orang laki-laki kalau buang air kecil dengan cara berdiri dan perempuan dengan berjongkok. Hal itulah yang membuat wacana di atas sebagai wacana humor.

2.5.6 Indikator Humor Sarana untuk Menyampaikan atau Menjelaskan Sesuatu Secara Lebih Populer/Menarik

Memaparkan sebuah konsep kepada orang lain yang tidak layak dipaparkan secara apa adanya dan memudahkan penyampaian dicari humor yang relevan dengan topiknya.

2.6 Stand up Comedy

Lawakan tunggal atau komedi tunggal (bahasa Inggris: *stand up comedy*, adalah salah satu genre profesi melawak yang pelawaknya (kadang disebut komika,

bahasa Inggris: *comic*) membawakan lawakannya diatas panggung seorang diri, biasanya didepan pemirsa langsung, dengan cara bermonolog mengenai suatu topik. Orang yang melakukan kegiatan ini disebut pelawak tunggal (bahasa Inggris: *stand up comedian*), komik, atau komik berdiri (komik tunggal). Lawakan mereka biasanya direkam dan kemudian dijual menjadi melalui DVD, internet, atau televisi (Papana, 2012: 4).

Para penampil ini biasanya disebut sebagai *Comic*, *Stand Up Comic*, *Stand Up Comedian*, atau di Indonesia sering disebut komik/komika dan komedian karena kata *comic* sudah menjadi arti *comic* (bacaan yang bergambar) dalam arti yang sebenarnya. Biasanya, para komedian atau komika membawakan cerita singkat yang lucu, *Joke* singkat (disebut dengan *bit*), dan *one-liners*, yang lazimnya tipe ini disebut dengan aksi pertunjukan *monologue*, atau *comedy routine*. Beberapa komika ada yang menggunakan *property* (alat bantu), musik, atau trik sulap untuk melancarkan aksi pertunjukan mereka, tetapi itu merupakan perkembangan dari *stand up comedy* yang umumnya tanpa peralatan, bahkan penampilan kostum atau *make up* “biasa.”

Stand up comedy seringnya ditampilkan di *comedy clubs*, *bars*, *neo-burlesques* (gedung pertunjukan), *colleges* (kampus-kampus) dan gedung teater, tetapi tidak ada batasan dimana seharusnya pertunjukan *comedy* digelar. Sering kali sekarang para komika terkenal mengadakan pertunjukan di gedung besar, *Hall*, *Ballroom*, bahkan *Stadion* atau *Outdoor*. *Clean stand up comedy* seringnya dibawakan oleh seorang komedian profesional di luar tempat pertunjukan yang biasanya, seperti di perkumpulan tertentu, acara-acara korporat (disebut *corporate stand up*

comedy), malam pengumpulan dana, konferensi, bahkan ditempat ibadah. Banyak tempat yang lebih kecil mengadakan kegiatan “*Open Mic*,” dimana siapa saja boleh naik ke atas panggung dan membawakan *stand up*, sebagai usaha untuk *stand up* amatir berlatih, membangun semangat mereka, dan mencari kesempatan untuk dapat terjun ke dunia profesional (Papana, 2012: 4-5).

Stand up adalah suatu seni pertunjukan yang dimaksud untuk langsung memancing tawa dari penonton. Tidak seperti *theatrical comedy*, dimana menciptakan *comedy* dari sebuah drama terstruktur dengan karakter-karakter dan situasi tertentu. *Feedback* dari penonton berlangsung instan dan penting bagi aksi seorang comedian di dalam *stand up comedy*. Para penonton mengharapkan seorang komika untuk menghadirkan tawa yang intens dan para komika ini selalu berada di bawah tekanan besar dalam membawakan dan menyampaikan bahan *stand up* mereka. Tekanan seperti ini terasa mendebarkan dan menyenangkan sekaligus mengancam. *Actor comedian* Will Ferrell menyebut *stand up comedy* sebagai suatu yang “sukar, sunyi, dan kejam” (*hard, lonely, and vicious*).

Jika seorang komika tidak mampu untuk memancing tawa dari penonton, biasanya penonton yang bosan akan mulai mengganggu sang komik, dan aksi ini biasanya disebut dengan ‘*Heckling*.’ Sebuah tanda dari seorang *master stand up comedy* adalah kemampuan untuk tidak hanya menghadapi dan merendam seorang ‘*Heckler*,’ tetapi juga mengatasi dan mengibur penonton dengan serangan balik (*Ripping*). Keterampilan seorang komik biasanya beragam karena biasanya seorang komik tidak hanya tampil saja, tapi sekaligus bertindak sebagai penulis naskah, editor, promotor, produser, bahkan teknisi panggung untuk aksinya

tersebut. Banyak komika menyiapkan diri selama bertahun-tahun untuk mengembangkan materi berdurasi 45 menit, dan biasanya mengulang *bits* berkali-kali dan perlahan menyempurnakan materinya itu (Papana, 2012: 5-6).

Penampilan *stand up comedy* mungkin hanya melibatkan seorang komedian (biasanya disebut *one man/woman show* atau penampilan solo dalam *event korporat*), sedangkan pertunjukan *stand up comedy* biasanya terdiri dari beberapa orang komedian yang tampil dalam *line up* (deretan).

2.7 Sejarah *Stand Up Comedy* dan *Stand Up* Indonesia

Stand up comedy adalah salah satu jenis humor olah logika yang *populer* di Eropa dan Amerika pada abad ke delapan belas atau sembilan belas. Awalnya pertunjukan ini dipertunjukkan di aula pertunjukan musik. Pada tahun 1979 di Inggris terbentuk sebuah kelompok *stand up comedy* gaya Amerika pertama yang didirikan oleh Peter Rosengard. Seiring dengan dibentuknya kelompok ini kemudian mulai bermunculan kelompok-kelompok *stand up comedy* sejenis di berbagai penjuru dunia yang kemudian semakin menancapkan eksistensinya.

Komunitas-komunitas dan pertunjukan *stand up comedy* menyebar ke seluruh dunia termasuk Indonesia. Di kawasan Asia banyak komika terkenal yang muncul dari seni *stand up comedy* ini, contohnya Akmal Saleh dari Malaysia, Paul Ogata dari Singapura, Johnny Lever dari India, Dany Cho dari Korea Selatan. Menurut Pragiwaksono (2012: 33), ada beberapa nama yang tidak bisa lepas dari budaya *stand up comedy* di Indonesia. Menurut Pandji Pragiwaksono dalam *Bukunya Merdeka*. Dalam *Bercanda* ada 7 nama yang tidak terlepas dari *stand*

up comedy di Indonesia. Berikut adalah 7 nama tersebut adalah Warkop, Taufik Savalas, Ramon Papan, Iwel Wel, Indra Yulistira, Agus Mulyadi, Raditya Dika.

Tujuh nama yang tidak terlepas dari *stand up comedy* di Indonesia. Sebelumnya *stand up comedy* kurang mendapat respon dari masyarakat, mungkin pada saat itu masyarakat cenderung lebih suka akan *slapstick* atau "*physical comedy*" daripada *stand up comedy*. Namun, sekarang *stand up comedy* hadir kembali untuk memberi alternatif hiburan di tengah semaraknya hiburan komedi yang terlihat hanya "begitu-begitu saja." Sejak kemunculan *stand up comedy* di Indonesia pecinta *stand up comedy* mengambil bagian dengan membentuk komunitas pecinta *stand up comedy*. Di Indonesia kita kenal dengan *stand up comedy* Indonesia. *Stand up* Indonesia adalah sebuah komunitas yang didirikan oleh beberapa orang yang sebelumnya sudah memiliki ketertarikan dengan dunia *stand up comedy* diantaranya adalah Ernest Prakasa dan Ryan Adriandhy. Mereka adalah dua orang yang dipertemukan dalam audisi *stand up comedy* Indonesia yang diselenggarakan oleh Kompas TV.

2.8 Istilah dalam *Stand Up comedy*

Stand up terdapat istilah-istilah yang sering dipergunakan, antara lain sebagai berikut.

1. *Joke telling*

Joke telling adalah salah satu istilah dalam *stand up comedy*. *Joke telling* yaitu melucu sambil melemparkan anekdot, tebak-tebakan, lelucon yang

dikumpulkan dari berbagai sumber, misalnya dari internet, buku, *broadcast message*, dan lain-lain.

2. *Bit*

Bit adalah materi *stand up* yang terdiri atas *set up* dan *punchline*. Misalnya, terdapat *bit* tentang nama hewan, nama orang, atau *bit* tentang nama-nama jalan yang aneh. *Bit* juga bisa diartikan sama dengan tema. Contoh sebuah *bit* dalam *stand up comedy* adalah sebagai berikut: “Gua ngerasa, sejak ada kamera digital, cewe-cewe tuh jadi suka bikin kesel kalo minta difotoin, tiap abis difotoin, selalu minta diulang, alasannya selalu sama,” “Kayanya pipi aku keliatan gendut deh.” Pada kalimat di atas mempunyai *bit* “Kamera digital,” *set up* atau premisnya adalah ketika sejak adanya kamera digital dan membuat semua wanita ingin meminta difotoin secara berulang-ulang, dan *punchlinenya* adalah kalimat “Kayanya pipi aku keliatan gendut deh.”

Joke di atas merupakan contoh sebuah *bit* sederhana, karena kita masih bisa menambahkan *punchline* kedua, ketiga dan seterusnya untuk memperkuat *joke* tersebut.

3. *Set*

Set adalah satuan *show stand up* kita yang terdiri atas sejumlah *bit*. Misalnya, semua *bit* digabungkan menjadi sebuah rangkaian maka akan mempunyai *set* berdurasi tiga puluh menit.

4. *Set up*

Set up adalah bagian awal *joke* yang tidak lucu dari sebuah *bit*, biasanya premis dari *bit* tersebut. Misalnya: “Aa Gatot Bradjamusti

(ketua PARFI) katanya pernah main film misteri, ada yang pernah nonton? Atau pernah lihat promonya? Belum? Sama. Di situ letak misterinya.” Pada kalimat di tersebut, *set up* atau premisnya adalah ketika menanyakan film misteri Aa Gatot Bradjamusti, dan *punchlinenya* adalah kalimat “sama. Disitulah letak misterinya.”

5. *Punchline*

Punchline adalah bagian yang lucu dari sebuah *bit*. Biasanya membalikkan premis atau memberikan sesuatu yang mengejutkan sebagai penutup dari *set up* atau premis tadi. Karena efek mengejutkannya itu maka disebut *punch*. Misalnya: “Merokok bisa menyebabkan impotensi, nyimeng bisa merusak sel otak dan menyebabkan pikiran lemot (lelet/lama). Ngapain orang merokok coba? Kalau gue disuruh milih, gue mendingan lemot daripada impoten. Setidaknya gue masih bisa bikin anak, walaupun . . . lama.”

Fakta tentang merokok dan mengisap ganja adalah premis yang ditawarkan kepada penonton. *Punchlinenya* adalah ketika berhasil memberikan *shock* di belakang dengan kalimat “Gue mendingan lemot dari pada impoten. Setidaknya gue masih bisa bikin anak, walaupun lama.”

6. *Kill*

Kill adalah ketika kita sukses membuat penonton tertawa sepanjang *set* kita. Misalnya, “Malam ini si Ryan nge-kill!.”

7. *Bomb*

Bomb adalah ketika gagal membuat penonton tertawa atau garing. Misalnya, “kasihan si Pandji, barusan nge-*bomb* gitu pas *stand up* di comberan”.

2.9 Struktur *Stand Up Comedy*

Stand up comedy adalah seni pertunjukan dimana hanya ada satu orang dalam satu panggung yang membicarakan hal-hal lucu dan bertujuan membuat mengundang tawa penonton. *Stand up comedy* tidak bisa hanya sekedar lucu tetapi juga menggunakan teknik-teknik dalam *stand up comedy*. Tulisan ini akan dibagi dalam dua bagian, yang pertama “Struktur Dasar *Joke*” dan yang kedua “Teknik dalam *Stand Up Comedy*.”

2.9.1 Struktur Dasar *Joke*

Dalam bahasa Indonesia *joke* bisa diterjemahkan sebagai lelucon, kelakar, guyonan menggambarkan tindakan (kata-kata dan gerak) yang lucu. *Joke* ada yang mengundang gelak tawa yang riuh, tetapi ada juga yang tidak berhasil mengundang senyum (Papana, 2012: 82). Orang biasa mengenali *joke* baik ketika berhasil membuat mereka tertawa atau tidak, karena dalam beberapa aturan dan ciri penonton bisa langsung menentukan sebuah *joke*.

- a. Sebuah *joke* terdiri dari 2 bagian: *set up* dan *punch*. *Set up* adalah bagian pertama dari *joke* yang mempersiapkan tawa. Bagian ini berisi cerita dengan target seorang penonton mengharapkan sesuatu.
- b. *Punch* adalah bagian kedua dari *joke* yang berisi tawa. Bagian ini berisi

kalimat yang mem”belok”kan harapan pada *set up*. Tawa tercipta karena pembelokan ini. Contoh : Gue gak homo! Cowok gue yang homo! “Gue gak homo” adalah *set up* yang menunjukkan penolakan terhadap tuduhan bahwa dia adalah homo. “Cowok gue yang homo” adalah *punch line* yang “ternyata” dia adalah homo. Menghasilkan tawa karena membelokkan *statement ‘set up.’*

2.9.2 Indikator Struktur Dasar *Joke*

Struktur dasar *joke* terdiri dari dua bagian yaitu *set up* dan *punch*. *Set up* adalah bagian awal *joke* yang tidak lucu. *Punch* adalah bagian *joke* yang mematahkan *set up* (bagian lucu).

2.9.3 Yang Dilakukan Sebuah *Joke*

Set up dan *punch* berhubungan langsung dengan harapan dan kejutan (*Expectation and Surprise*). Bila ingin berhasil sebagai sebuah *joke*, haruslah mampu mengejutkan penonton dan masalahnya penonton tidak akan dikejutkan, kecuali dibuat berharap sesuatu terlebih dahulu. Itulah yang diperbuat sebuah *joke* yaitu mengakibatkan penonton mengharapakan sesuatu dan kemudian mengejutkan penonton dengan hal yang lain. Definisinya adalah *Set up* menciptakan harapan dan *punch* menyodorkan kejutan.

2.9.4 Indikator yang Dilakukan Sebuah *Joke*

Sebuah *joke* (*set up* dan *punch*) berhubungan langsung dengan harapan dan kejutan (*Expectation and Surprise*).

2.9.5 Cara kerja *Joke*

Menurut Papana (2012: 84-87), *stand up* didalamnya terdapat cara kerja *Joke*, antara lain.

2.9.5.1 *1st Story* dan *2nd Story*

Set up dari sebuah *joke* membangun apa yang disebut dengan *1st story* yaitu menciptakan suatu harapan dipikiran kita, kemudian *punch* mengejutkan kita dengan apa yang disebut *2nd story* yaitu yang walaupun sesuai dengan *set up*, tetapi apa yang diungkapkan mengejutkan dan berbeda dengan apa yang kita pikirkan atau harapkan.

Jika sebuah *joke* tidak mempunyai 2 *story lines*, maka itu bukanlah sebuah *joke*. Jadi, jika tidak mengungkapkan *2nd story lines*, maka yang akan didapatkan adalah sebuah “*single-story story*,” tapi itu bukanlah *joke*. Jika tidak ada *2nd story*, maka tidak akan ada unsur kejutan. Jika tidak ada unsur kejutan, maka itu bukanlah sebuah *joke*.

2.9.5.2 Indikator *1st Story* dan *2nd Story*

1st Story (asumsi dan imajinasi yang ditangkap penonton/pendengar dari *set up*) dan *2nd Story* (asumsi yang bertolak belakang dengan *1st Story* dan asumsi dari *punch*).

2.9.5.3 *Set Up* dan *1st story*

Kedua unsur *1st story* dan *2nd story* dan *set up and 1st story* melakukan fungsi yang sangat berbeda dalam struktur *joke*. Sebagai bagian pertama dalam sebuah *joke*, *set up* adalah kata-kata atau aksi yang biasanya membuat penonton memiliki harapan (*ekspektasi*) akan sesuatu. Lalu, berdasarkan *set up* itu, *1st story* adalah rincian (detail) dari gambaran yang dibayangkan oleh penonton yang mereka harapkan adalah sungguh-sungguh terjadi. Digambarkan dengan contoh *joke* kuno dibawah ini:

“Selama 40 tahun saya menikah dan jatuh cinta dengan wanita yang sama. Kalau sampai istri saya tahu, pasti dia akan membunuh saya.”
Sewaktu komika mengatakan: “Selama 40 tahun saya menikah dan jatuh cinta dengan wanita yang sama.” Itu adalah *set up*. Lalu, saat mendengar *set up* ini, imajinasi penonton tergiring ke *1st story*. Sejak *1st story* dibentuk di dalam pikiran penonton (dimana saya tidak bisa menjelaskan persis apa yang dibayangkan oleh setiap individu), versi lain adalah: orang ini sangat mencintai dan setia pada istrinya. Selama 40 tahun bersama mereka membangun hidup

yang saling pengertian dan bahagia. Pria ini tidak pernah menipu istrinya dan berencana menghabiskan hidupnya bersama sang istri.

Demikian pemikiran *1st story* yang terbentuk di rata-rata penonton. Seperti yang bisa dilihat *1st story* menyangkut lebih banyak detail daripada *set up*. Cerita yang lebih besar ini terbangun dengan membuat asumsi tentang informasi di dalam *set up*. Jadi *1st story* berisi lebih banyak informasi daripada *set up*.

2.9.5.4 Indikator *Set Up* dan *1st story*

Set up adalah bagian awal *joke* yang tidak lucu, sedangkan *1st story* adalah asumsi dan imajinasi yang ditangkap penonton/pendengar dari *set up*

2.9.5.5 *Punch and 2nd story*

Hubungan antara *punch* dan *2nd story* sama dengan hubungan antara *set up* dan *1st story*. Sebagai bagian dari kedua dari sebuah *joke*, *punch* adalah kata-kata atau aksi yang digunakan untuk mengejutkan penonton. Berdasarkan *punch* penonton membayangkan *2nd story* yang rinci (detail) yang sejalan dengan *set up*. Contohnya: “Kalau sampai istri saya tahu, pasti dia akan membunuh saya.” Versi tentang *2nd story* adalah “Pria ini hidup dalam perkawinan yang buruk tetapi ia tidak pernah bercerai. Untuk menemukan kebahagiaan lain ia jatuh cinta dengan wanita simpanan dan berhasil

berhubungan gelap selama 40 tahun dan ia hidup penuh kekuatiran akan diketahui istrinya yang bisa membuat hidupnya lebih menderita.

2nd story jauh lebih detail daripada *punch* dan imajinasi masing-masing individu diantara penonton pasti berbeda-beda, karena kata-kata dalam *punch* ‘berbelok’ jauh dari yang diasumsikan dalam *set up*, maka terjadilah kejutan (*surprise*) dan semakin jauh perbedaan antar asumsi dan kejutan akan semakin kuat sebuah *joke* dapat memancing tawa.

2.9.5.6 Indikator *Punch and 2nd story*

Punch adalah bagian yang lucu/biasanya bertolak belakang dengan *set up*, sedangkan *2nd story* adalah asumsi yang bertolak belakang dengan *1st Story* dan asumsi dari *punch*

2.9.6 Mekanisme *Joke Structure*

Menurut Dean (2012: 23-31), terdapat dua *interpretasi* terhadap satu hal. Dua mekanisme pertama dalam *joke structure* adalah *target assumption* dan *reinterpretasi* ini adalah mekanisme yang saling berhubungan, *target assumption* adalah inti dari *1st story*, sementara *reinterpretasi* menjadi nyawa dari *2nd story*. *Target assumption* memberikan *interpretasi* yang sesuai *ekspektasi*, sementara *reinterpretasi* memunculkan *interpretasi* yang berlawanan dengan *ekspektasi*.

2.9.6.1 *Target Assumption*

Pada saat kita mendengar *set up*, kita membangun *1st story* dengan cara menciptakan berbagai asumsi. Salah satu dari asumsi ini akan menjadi *target assumption*. Membedakan *target assumption*, dengan asumsi lainnya adalah ia mampu memenuhi dua kriteria unik.

- a. *Target Assumption* adalah asumsi kunci yang menjadi dasar terbentuknya *1st story*. Asumsi yang harus diciptakan untuk membayangkan sebuah cerita, ada satu asumsi kunci yang memberikan makna yang spesifik terhadap *1st story*. Tanpa asumsi kunci ini, cerita yang terbentuk akan meleset, sehingga *joke* menjadi gagal.
- b. *Target assumption* adalah asumsi yang dipatahkan oleh *punch*. Setiap *joke* yang menggunakan *set up* dirancang untuk memanipulasi penonton sehingga membayangkan *1st story* dan membuat asumsi. Tetapi, *punch* memunculkan memunculkan *2nd story* yang tidak terduga yang menunjukkan bahwa asumsi yang ada dibenak penonton atau *target assumption* itu tadi ternyata salah.

2.9.6.2 Indikator *Target Assumption*

Inti dari *1st Story*, *interpretasi* yang sesuai *ekspektasi*, dan asumsi kunci yang mendasari *1st Story*.

2.9.6.3 Reinterpretasi

Reinterpretasi dari sebuah joke dalam stand up meliputi sebagai berikut.

a. *Joke dengan punch*

Set up dapat menciptakan *ekspektasi* ketika penonton sedang membangun *1st story* dengan cara membuat berbagai asumsi. Lalu, *punch* mematahkan asumsi kunci (*target assumption*) dengan memunculkan *2nd story*. *Punch* dapat melakukan ini dengan cara menampilkan *interpretasi* mengejutkan terhadap *setup*. *Interpretasi* mengejutkan ini disebut *reinterpretasi*. Ada dua peraturan saat membuat *reinterpretasi*.

1. *Reinterpretasi* adalah ide yang menjadi landasan lahirnya *2nd story*.

Sama halnya seperti *target assumption* menciptakan *1st story*, *reinterpretasi* menciptakan *2nd story*.

2. *Reinterpretasi* memunculkan *interpretasi* yang tidak terduga terhadap kunci yang mendasari *target assumption*.

Di dalam *set up* ada kunci yang mengarahkan penonton ke *target assumption*.

b. *Joke tanpa punch*

Ada beberapa *joke* yang tidak membutuhkan *punch* untuk diekspresikan. Penonton dapat dengan mudah menyimpulkan *punch*-nya sendiri karena *set up* yang sudah menerangkan dengan jelas. Meski sebuah *joke* tidak secara gamblang menyampaikan *punch*, prinsip dasar dari *target assumption* dan *reinterpretasi* tetaplah berlaku. Tujuan dari *reinterpretasi*

adalah mematahkan *target assumption* dengan *reinterpretasi* tidak terduga akan melahirkan kejutan. Saat *joke* mematahkan asumsi orang, mereka akan tertawa.

2.9.6.4 Indikator *Reinterpretasi*

Nyawa dari 2nd *Story* dan berlawanan dengan ekspektasi (berlawanan dengan asumsi yang ada dalam *target assumption*).

2.9.6.5 Connector

Connector adalah sebuah hal yang diinterpretasikan dengan minimal dua macam cara. Menginterpretasikan *connector* dengan cara yang pertama akan menghasilkan *target assumption*, sementara menginterpretasikannya dengan cara yang lain akan menghasilkan *reinterpretasi*.

2.9.6.6 Indikator *Connector*

Sesuatu yang menciptakan *target assumption* dan *reinterpretasi* secara bersamaan. Selain itu, *connector* bisa mematahkan *target assumption* dan menghadirkan *reinterpretasi* yang baru

2.10 Teknik dalam *Stand Up Comedy*

Menurut Pragiwaksono (2012: 154-163), teknik dalam *Stand Up Comedy* meliputi: *one liner*, *call back*, *rule of three*, *act out*, *impersonation*, *comparisons*, *riffing*, *gimmick*, dan *heckler*.

1. *One Liner*

One liner adalah *bit* singkat yang terdiri dari satu sampai tiga kalimat saja. *One liner* susah karena *set up* yang dihantarkan harus secepatnya memancing harapan penonton. Contohnya adalah “Katanya Aa' Gatot Brajamusti pernah main film misteri. Ada yang pernah nonton? Sama, saya juga tidak pernah. Di situlah letak misterinya.”

Indikator *Liner*

Bit singkat, terdiri satu sampai tiga kalimat, dan harus cepat memancing harapan penonton

2. *Call Back*

Call back adalah teknik yang sangat menarik dengan menggunakan *punch* dari *set up* yang sudah disampaikan dulu dan *set up* lain beberapa *bit* berikutnya. Pada dasarnya komika melakukan *call back* sewaktu ia menyebutkan *joke* yang berisi kata atau informasi yang berkesan dari *joke* sebelumnya. Contoh: *joke1 (set up1, punch1) - joke2 (set up2, punch2) - joke3 (set up3, punch3) - joke4 (set up, punch1)*.

Contoh *call back* yang digunakan oleh Ernest Prakasa:

Bit 1 : Sekarang era digital, dan menurut gue bohong lewat BBM atau SMS

itu lebih gampang dari pada bohong *face to face*. Salah satu kebohongan paling sering dilakukan orang bahkan Cuma 3 huruf: “OTW.” Temen lo udah BBM lo dengan panik: “PING!!! Bro, dimana lo, gue udah sampe nih!” trus lo bales: “OTW bro!” Padahal baru bangun tidur, masi kriyep-kriyep sambil garuk-garuk biji.

Bit 2 : Kalo Tuhan punya twitter, ada yang minta folbek ga ya? Kalo iya,

Mungkin Tuhan akan jawab: “OK, tapi kita kopdar dulu ya.” Trus

Tuhan twit ke @Malaikat_Pencabut_Nyawa: “Bro tolong dijemput bro.” Trus malaikatnya bales: “OTW bro!”

Indikator *Call Back*

Punch dari *set up* yang sudah disampaikan terlebih dahulu dari beberapa *bit* berikutnya dan berisi kata atau informasi yang berkesan dari *joke* sebelumnya.

3. *Rule of Three*

Rule of three adalah teknik tiga angka. *Set up* yang digunakan adalah dua kalimat awal, yang ketiga adalah *punch*. Jadi, normal, normal, gila. Contoh: “Ngajarin Raditya Dika ngelawak itu kayak ngajarin Melly bikin lagu, Dedy cara main sulap, atau ngajarin Syahrini cara bedakan” (Ryan).

Indikator *Rule of Three*

Teknik tiga angka, *set up* yang digunakan adalah dua kalimat awal, yang ketiga adalah *punch*.

4. *Act Out*

Act out adalah menunjukkan cara *stand up* dengan gerakan. *Act out* sering digunakan dalam *stand up comedy* karena mudah dan keberhasilan tinggi. Biasanya *act out* sebagai *punch*-nya. Contoh: “Kalau laper jangan ngetweet, apa berharap tiba-tiba keluar makanan dari laptopnya” (kemudian menunjukkan gerakan makanan keluar dari laptop).

Indikator Act Out

Menunjukkan cara *stand up* dengan gerakan dan biasanya *act out* sebagai *punch-nya*.

5. Impersonation

Impersonation adalah menirukan sosok yang sudah terkenal. Teknik ini biasanya mengambil gaya bicara, gerakan, atau kata-kata khas. Contoh: “Hay guuuyysss!” (Mc Danny *impersonation* Ikang Fauzi).

Indikator Impersonation

Menirukan sosok yang sudah terkenal, mengambil gaya bicara, gerakan, atau kata-kata khas.

6. Comparisons

Comparisons adalah *joke* dengan membandingkan sesuatu dengan suatu yang lainnya. Contoh: “Mahasiswa STIS beda signifikan saat habis keluar uang ID dan sebelum keluar uang ID. Habis keluar uang ID diajak jalan “oke, ayo langsung” kalau sebelum keluar uang ID “waduh, lagi ada tugas nih.”

Indikator Comparisons

Membandingkan sesuatu dengan suatu yang lainnya.

7. Riffing

Riffing adalah mengajak penonton untuk berinteraksi. Biasanya menjadikan penonton sebagai objek *joke*. Hati-hati menggunakan *riffing* karena sering gagal atau mungkin menyinggung perasaan penonton. Contoh: (Pandji melihat

penonton menggunakan kaos MU dengan nama Rooney) “Di belakangnya namanya Rooney, tapi kok di depan mukanya Runyam?”

Indikator *Riffing*

Mengajak penonton untuk berinteraksi dan menjadikan penonton sebagai *joke*.

8. *Gimmick*

Gimmick adalah alat bantu atau hal lain di luar *stand up comedy* yang digunakan untuk *joke*. Biasanya sebagai *punch*. Contoh: “Sekarang hiburan gak berkualitas, akhirnya hiburan sederhana jadi istimewa, seperti” (kemudian *gangnam style*).

Indikator *Gimmick*

Alat bantu atau hal lain di luar *stand up comedy*.

9. *Heckler*

Heckler adalah pengganggu dalam *stand up*. *Heckler* biasanya berteriak saat *set up* sedang dibawakan, meneriakkan *punch* sebelum komik mengutarakannya, atau bahkan menyuruh komik untuk turun dengan kalimat “Huu atau turun.” *Heckler* harus diatasi sehingga penonton tidak mengganggu komik. Biasanya cara mengatasinya adalah menjadikannya bahan *joke* dengan sedikit menghina agar dia diam. Contoh: “Tolong dong kalau habis boker disiram, ngambang nih dari tadi” (sambil menunjuk *heckler*) (Pandji).

Indikator *Heckler*

Pengganggu dalam *stand up*, biasanya berteriak saat *set up* sedang dibawakan, dan meneriakkan *punch* sebelum komik mengutarakannya.

2.11 Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA

Pendidikan adalah suatu sikap seseorang mengembangkan dirinya, baik tingkat pengetahuannya maupun kedewasaannya. Manusia dengan segala yang dimilikinya akan terlihat kurang tanpa pendidikan. Menurut Hamalik (2009: 2), fungsi pendidikan adalah menyiapkan peserta didik. 'Menyiapkan' diartikan bahwa peserta didik hakikatnya belum siap, tetapi belum disiapkan dan sedang menyiapkan dirinya sendiri. Hal ini menunjuk pada proses yang berlangsung sebelum peserta didik terjun ke kancah kehidupan yang nyata. Pendidikan merupakan sesuatu yang penting di era modern saat ini. Pentingnya pendidikan juga diatur oleh Pasal 31 Undang-undang Dasar 1945 dan amandemen tertulis dan tercantum bahwa setiap warga negara wajib mengikuti pendidikan dasar dan pemerintah wajib membiayainya.

Menurut Suliani (2011: 1), pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar berupa kegiatan yang dirancang untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan dan nilai yang baru. Menurut Hamalik (2009: 57) pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi: unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran Bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran wajib yang ada pada setiap jenjang pendidikan, seperti jenjang sekolah dasar (SD), sekolah menengah pertama (SMP), dan sekolah menengah atas (SMA).

Mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang diujikan pada ujian nasional (UN) atau sebagai salah satu mata pelajaran yang

menentukan kelulusan siswa. Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Indonesia yang diajarkan oleh guru bahasa Indonesia di sekolah harus dapat memotivasi siswa agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang efektif sesuai dengan kurikulum yang ditetapkan oleh pemerintah.

Berdasarkan kurikulum 2013 mata pelajaran Bahasa Indonesia menggunakan mata pelajaran berbasis teks. Dengan berbasis teks, siswa menggunakan bahasa tidak hanya dijadikan sebagai sarana komunikasi, tetapi sebagai sarana mengembangkan kemampuan berpikir. Teks dibentuk oleh konteks situasi pengguna bahasa yang di dalamnya ada ragam bahasa yang melatarbelakangi lahirnya teks tersebut.

Teks merupakan suatu proses sosial yang berorientasi pada suatu tujuan sosial. suatu proses sosial memiliki ranah-ranah pemunculan bergantung tujuan sosial apa yang hendak dicapai melalui proses sosial berikut. Ranah-ranah yang menjadi tempat pemunculan proses sosial itulah yang disebut konteks situasi. Sementara itu, proses sosial akan dapat berlangsung jika ada sarana komunikasi yang disebut bahasa. Dengan demikian, proses sosial akan merefleksikan diri menjadi bahasa dalam konteks situasi tertentu sesuai tujuan proses sosial yang hendak dicapai. Bahasa yang muncul berdasarkan konteks situasi inilah yang menghasilkan register atau bahasa sebagai teks. Oleh karena itu, konteks situasi pemakaian bahasa itu sangat beragam, maka akan beragam pula jenis teks (Mahsun, 2014: 8).

Pembelajaran teks baik lisan maupun tulisan berdasarkan kurikulum 2013 pada kompetensi dasar (KD) pada setiap materi pelajaran dalam silabus Bahasa Indonesia, dapat berhubungan dengan kajian mengenai implikatur konvensional

agar memahami dan memproduksi teks lisan maupun tulisan dengan baik. Pembelajaran pada kurikulum 2013, penulis akan mengimplikasikan implikatur konvensional dalam struktur *joke* acara *stand up comedy Indonesia season 5* di Kompas TV pada siswa SMA kelas X, dengan Kompetensi Dasar sebagai berikut.

KD :

- 1.3 Mensyukuri anugerah Tuhan akan keberadaan bahasa Indonesia dan menggunakannya sesuai dengan kaidah dan konteks untuk mempersatukan bangsa.
- 2.3 Menunjukkan sikap tanggung jawab, peduli, *responsive*, dan santun dalam menggunakan bahasa Indonesia untuk memahami makna teks anekdot dan diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.
- 3.2 Membandingkan teks anekdot, baik melalui lisan maupun tulisan.
- 4.2 Memproduksi teks anekdot yang koheren sesuai dengan karakteristik teks yang akan dibuat secara tulisan.

Indikator Pencapaian Kompetensi

- a. Menggunakan bahasa Indonesia sesuai dengan kaidah dan konteks untuk mempersatukan bangsa.
- b. Memiliki sikap tanggung jawab, peduli, responsif, dan santun dalam menggunakan bahasa Indonesia untuk memproduksi teks anekdot secara tulisan dengan kreatif.
- c. Memahami contoh teks anekdot, baik lisan maupun tulisan.
- d. Menemukan makna kata, istilah, dan ungkapan dalam teks anekdot.
- e. Memaknai isi teks anekdot.

- f. Membedakan teks anekdot baik lisan maupun tulisan.
- g. Menulis teks anekdot secara tertulis.
- h. Mempresentasikan hasil tulisan teks anekdot yang telah dibuat.

Tujuan dari pembelajaran berdasarkan KD dan indikator pencapaian kompetensi tersebut adalah siswa mampu memahami, menginterpretasi makna, membandingkan dan mampu memproduksi masing-masing teks baik lisan maupun tulisan dengan baik. Penelitian mengenai implikatur konvensional dalam struktur *joke* yang mengkaji tentang bagaimana memahami atau menginterpretasi makna tuturan yang ada di *stand up comedy Indonesia* yang mengandung implikatur konvensional dan memproduksi teks anekdot dalam bentuk tulisan, dan diharapkan dapat menjadi alternatif bahan ajar bagi guru untuk memahami makna teks baik lisan maupun tulisan.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Desain penelitian atau metodologi penelitian dapat diartikan sebagai kegiatan yang secara sistematis, direncanakan oleh para peneliti untuk memecahkan masalah yang hidup dan berguna bagi masyarakat maupun bagi peneliti itu sendiri (Sukardi, 2012: 17). Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implikatur konvensional dalam struktur *joke* acara *stand up comedy season 5* di Kompas TV dan implikasinya dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SMA, maka untuk mencapai tujuan penelitian tersebut, peneliti menggunakan desain penelitian deskriptif kualitatif. Best (dalam Sukardi, 2012: 157) menjelaskan metode penelitian deskriptif merupakan metode penelitian yang berusaha menggambarkan dan menginterpretasi objek sesuai dengan apa adanya. Moleong (2011: 11) menjelaskan bahwa data yang dikumpulkan adalah berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka-angka. Hal itu disebabkan oleh adanya penerapan metode kualitatif. Selain itu, semua yang dikumpulkan berkemungkinan menjadi kunci terhadap apa yang sudah diteliti.

3.2 Data dan Sumber Data

Data dalam penelitian ini adalah tuturan komika di acara *stand up comedy Indonesia season 5* di Kompas TV yang mengandung implikatur konvensional. Sumber data dalam video tayangan *Stand up Comedy Indonesia season 5* di Kompas TV yang diunduh dari www.youtube.com.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik simak bebas libat cakap kemudian teknik catat. Menurut Mahsun (2014: 93), teknik simak bebas merupakan teknik yang di dalamnya peneliti hanya bertindak sebagai pengamat, dan tidak terlibat dalam percakapan. Objek kajian dalam penelitian ini adalah video tayangan acara *Stand Up Comedy Indonesia season 5* yang ditayangkan di Kompas TV.

Selanjutnya, dalam proses menyimak peneliti membutuhkan rekaman yang berupa catatan-catatan, maka dari itu dikembangkan teknik selanjutnya yaitu teknik catat. Catatan lapangan yang digunakan yaitu catatan deskriptif dan reflektif. Catatan deskriptif adalah uraian mengenai apa yang disimak, dilihat, dan dipikirkan selama proses pengumpulan data, sedangkan catatan reflektif adalah interpretasi terhadap tuturan tersebut. Peneliti mencatat tuturan yang memungkinkan adanya implikatur konvensional. Proses pengumpulan data ini dapat dilakukan berulang kali menonton video acara *Stand Up Comedy Indonesia season 5* di Kompas TV untuk mendapatkan hasil yang baik.

3.4 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah upaya yang dilakukan untuk mengklasifikasi dan mengelompokan data (Mahsun, 2014: 253). Teknik analisis data dilakukan dengan tahap-tahap yang dijabarkan melalui kegiatan-kegiatan sebagai berikut.

1. Pengumpulan data yang sudah didokumentasikan dalam bentuk video yang di unduh dari www.youtube.com dari tayangan ulang pada acara *stand up comedy Indonesia season 5* di Kompas TV.
2. Data dipilih sesuai dengan yang dibutuhkan dalam penelitian dan menggunakan pengambilan data secara acak pada acara *stand up comedy season 5* dari video para komika *stand up comedy Indonesia season 5* di Kompas TV.
3. Menyimak, mencatat, dan menganalisis bagaimana implikatur konvensional dan fungsi implikatur yang ada di dalam struktur *joke* yang digunakan oleh komika.
4. Mengimplikasikan hasil kajian dengan pembelajaran bahasa Indonesia.
5. Berdasarkan hasil identifikasi dan klasifikasi data serta kaitannya dengan pembelajaran bahasa Indonesia, dilakukan kegiatan penarikan simpulan sementara.
6. Memeriksa kembali data yang sudah dihimpun.
7. Menarik simpulan akhir penelitian.

3.1 Tabel Indikator Implikatur Konvensional

No.	Indikator	Sub Indikator	Fungsi Implikatur	Deskriptor
	Implikatur konvensional	Implikatur konvensional dalam <i>set up</i>	Fungsi implikatur	Implikatur yang diperoleh langsung dari makna kata

No.	Indikator	Sub Indikator	Fungsi Implikatur	Deskriptor
			sebagai sarana penghibur, sarana mengkritik dan mengejek, dan	yang terdapat pada <i>set up</i> yaitu bagian awal dari sebuah <i>joke</i> yang tidak lucu.
		Implikatur konvensional dalam <i>punch</i>	sarana untuk menyampaikan atau menjelaskan sesuatu secara lebih populer/ menarik	Implikatur yang diperoleh langsung dari makna kata yang terdapat pada <i>punch</i> yaitu bagian kedua dari sebuah <i>joke</i> yang lucu.
		Implikatur konvensional dalam <i>1st Story</i>		Implikatur yang diperoleh langsung dari makna kata yang terdapat pada <i>1st Story</i> yaitu asumsi yang ditangkap oleh pendengar dari <i>set up</i> (detail dari <i>set up</i>).
		Implikatur konvensional dalam <i>target assumption</i>		Implikatur yang diperoleh langsung dari makna kata yang terdapat pada <i>target assumption</i> yaitu asumsi kunci yang menjadi dasar terbentuknya <i>1st Story</i> .
		Implikatur konvensional dalam <i>connector</i>		Implikatur yang diperoleh langsung dari makna kata yang terdapat pada <i>connector</i> yaitu sesuatu yang menciptakan <i>target assumption</i> dan <i>reinterpretasi</i> secara bersama-sama.
		Implikatur konvensional dalam <i>reinterpretasi</i>		Implikatur yang diperoleh langsung dari makna kata

No.	Indikator	Sub Indikator	Fungsi Implikatur	Deskriptor
				yang terdapat pada <i>reinterpretasi</i> yaitu nyawa dari 2 nd Story dan berlawanan dengan ekspektasi (berlawanan dengan asumsi yang ada dalam <i>target assumption</i>).
		Implikatur konvensional dalam 2 nd Story		Implikatur yang diperoleh langsung dari makna kata yang terdapat pada 2 nd Story yaitu asumsi yang bertolak belakang dengan 1 st Story.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan mengenai implikatur konvensional dalam struktur *joke* acara *Stand Up Comedy Indonesia Season 5* di Kompas TV dan implikasinya dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SMA, dikemukakan simpulan sebagai berikut.

1. Implikatur yang terdapat dalam acara *Stand Up Comedy Indonesia Season 5* di Kompas TV menggunakan jenis implikatur konvensional. Implikatur konvensional ditemukan pada struktur *joke* yang digunakan komika dalam acara *Stand Up Comedy Indonesia Season 5* di Kompas TV meliputi bagian *set up* yang merupakan bagian awal dari sebuah *joke* yang tidak lucu. Implikatur konvensional ditemukan pada cara kerja *joke* yakni *1st story* dan *2nd story*, *set up* dan *1st story*. Implikatur konvensional di dalam *joke* yang digunakan komika ditemukan pada tiga mekanisme untuk membangun dan menghubungkan *1st story* dengan *2nd story* yaitu *target assumption*, *reinterpretasi*, dan *connector*.
2. Fungsi implikatur di dalam struktur *joke* acara *Stand Up Comedy Indonesia Season 5* di Kompas TV tersebut sebagai sarana penghibur, sarana untuk

mengkritik atau mengejek, dan sarana untuk menyampaikan atau menjelaskan sesuatu secara lebih populer/menarik.

3. Penelitian implikatur konvensional dalam struktur *joke* ini memiliki implikasi terhadap pembelajaran bahasa Indonesia di SMA, terutama pada KD 4.2 memproduksi teks anekdot baik lisan maupun tulisan. Melalui penelitian ini peneliti akan menjadikan implikatur konvensional dalam struktur *joke* acara *stand up comedy season 5* di Kompas TV sebagai bahan ajar untuk memahami, menangkap makna, dan menyusun teks anekdot baik lisan maupun tulisan.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, penulis menyarankan sebagai berikut.

1. Bagi guru bahasa Indonesia, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif bahan ajar bahasa Indonesia tentang keterampilan menulis teks anekdot karena di dalamnya terdapat contoh-contoh *joke* yang sama dengan anekdot.
2. Bagi peneliti lain yang tertarik untuk meneliti bidang kajian yang sama, dapat melakukan kajian dengan data dan sumber data yang lain agar hasil penelitian lebih bervariasi dan dapat memberikan sumbangan lebih banyak pada bidang pragmatik.

DAFTAR PUSTAKA

- Brown, Gillian dan Yule, George. 1996. *Analisis Wacana*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Chaer, Abdul dan Agustina, Leoni. 2010. *Sosiolinguistik Perkenalan Awal*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dean, Greg. 2012. *Step By Step To Stand-Up Comedy*. Jakarta Selatan: Bukune.
- Hamalik, Oemar. 2009. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kridalaksana, Harimurti. 2001. *Kamus Linguistik*. Jakarta: Gramedia.
- Mahsun. 2014. *Teks dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum 2013*. Jakarta: Rajawali Pers.
- _____. 2014. *Metode Penelitian Bahasa*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Mulyana. 2005. *Kajian Wacana Teori, Metode dan Aplikasi Prinsip-prinsip Analisis Wacana*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Mulyani, Siti. 2003. *Humor dalam Majalah Djoko Lodang*. Yogyakarta: DIK Universitas Negeri Yogyakarta.
- Moleong, Lexy. J. 2011. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nadar, F.X. 2009. *Pragmatik dan Penelitian Pragmatik*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Papana, Ramon. 2012. *Kiat Tahap Awal Stand Up Comedy Indonesia Kitab Suci*. Jakarta Selatan: Medikita.
- Pragiwaksono, Pandji. 2012. *Merdeka dalam Bercanda*. Yogyakarta: Anggota Ikapi.
- Rahardi, Kunjana. 2005. *Pragmatik Kesantunan Imperatif Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.

- Rusminto, Nurlaksana E. 2015. *Analisis Wacana: Sebuah Kajian Teoritis dan Praktis*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudaryat, Yayat. 2009. *Makna dalam Wacana*. Bandung: Yrama Widya.
- Sukardi. 2012. *Metodelogi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Universitas Lampung. 2012. *Format Penulisan Karya Ilmiah*. Bandar Lampung: Universitas Lampung.
- Wetty Suliani, Nyoman. 2011. *Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Bandar Lampung: Universitas Lampung.
- Wijana, I Putu Dewa dan Muhammad Rohmadi. 2013. *Sosiolinguistik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yrama Widya. 2010. *Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia Yang Disempurnakan dan Pembentukan Istilah*. Bandung: Yrama Widya.
- Yule, George. 2006. *Pragmatik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.