

**TEKNIK PENCIPTAAN HUMOR
DALAM KOMIK STRIP *TAHILALATS* DI *WEBTOON***

Yudha Kurniawan

Bidang Linguistik Jurusan Sastra Indonesia

Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Semarang.

Email: yudha.kwn@gmail.com

INTISARI

Tujuan dari penelitian ini adalah menjelaskan bagaimana teknik yang digunakan sebagai penciptaan humor serta pelanggaran prinsip kerja sama dalam komik *Tahilalats*.

Penelitian ini menggunakan metode simak, dengan teknik lanjutan simak bebas libat cakap (SBLC), teknik catat dan rekam. Setelah itu dilanjutkan dengan menggunakan teknik angket. Total data yang dianalisis adalah 13 episode komik yang berunsur humor serta memiliki tingkat kelucuan di atas 85% menurut responden dari hasil angket. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif yaitu menjelaskan secara runtut bagaimana teknik-teknik yang digunakan sebagai penciptaan humor serta pelanggaran prinsip kerja sama yang terjadi. Teori yang digunakan adalah teori humor Asa Berger dan teori prinsip kerja sama Grice.

Berdasarkan hasil analisis, ditemukan dua aspek penciptaan humor yaitu aspek bahasa dan logika. Aspek bahasa yang ditemukan meliputi teknik kesalahpahaman, permainan bunyi, ironi, dan omong kosong. Kemudian dari aspek logika ditemukan meliputi teknik analogi, kemustahilan, dan tema. Selain itu, ditemukan juga pelanggaran prinsip kerja sama yaitu maksim kuantitas, kualitas, relevansi, dan maksim pelaksanaan.

Kata kunci: Pragmatik, Prinsip Kerja Sama, Humor, Komik Tahilalats

Pendahuluan

Bahasa merupakan sarana komunikasi yang penting bagi manusia. Melalui bahasa, manusia dapat mudah berkomunikasi dengan manusia lain. Grice seperti dikutip

Rahardi (2005: 52) menyatakan agar sebuah komunikasi dapat berjalan dengan baik antara penutur dan mitra tutur, komunikasi yang terjadi harus mempertimbangkan suatu prinsip yang harus dipatuhi. Prinsip tersebut disebut prinsip kerja sama. Prinsip kerja sama ini terdiri atas empat maksim yaitu: (1) maksim kuantitas (*maxim of quantity*), (2) maksim kualitas (*maxim of quality*), (3) maksim relevansi (*maxim of relevance*), (4) maksim pelaksanaan (*maxim of manner*). Setiap maksim tersebut memiliki aturan tertentu yang harus dipatuhi bagi setiap penutur saat berkomunikasi, dengan tujuan agar komunikasi dapat berjalan lancar. Namun terkadang aturan-aturan tersebut sering sekali tidak dipatuhi atau dilanggar saat berkomunikasi, sehingga menyebabkan tujuan komunikasi tidak tercapai. Tak dapat dihindari, dalam berkomunikasi sering sekali terjadi pelanggaran. Beberapa pelanggaran dilakukan dengan sengaja maupun tidak disengaja, serta memiliki tujuan dan maksud tertentu yang hendak dicapai oleh penuturnya. Seperti halnya untuk menciptakan efek humor.

Humor merupakan sebuah rangsangan verbal atau nonverbal yang secara spontan dapat mengakibatkan senyum dan tawa bagi orang yang mendengar atau melihatnya (Wijana, 2003: xx). Setiawan seperti dikutip Rahmanadji (2007: 215) menyatakan teori humor jumlahnya sangat banyak, tidak satu pun yang persis sama antara satu dengan yang lainnya, tetapi tidak satu pun juga yang bisa mendeskripsikan humor secara menyeluruh, dan semua cenderung saling terpengaruh. (Berger, 2012: 17) mengatakan bahwa ada 45 teknik penciptaan humor yang dapat digolongkan dalam empat kategori, meliputi: bahasa atau *language (the humor is verbal)*, logika atau *logic (the humor is ideation)*, bentuk

atau *identity (the humor is existensial)*, gerakan atau *action (the humor is physical)*. Teknik-teknik tersebut merupakan teknik yang biasa digunakan oleh pencipta humor untuk menciptakan kelucuan.

Humor tidak selalu berbentuk verbal tetapi humor juga bisa muncul dalam bentuk tekstual. Humor tekstual diciptakan oleh pengarang melalui interpretasi imajinasi yang dimunculkan dalam bentuk nyata. Seperti halnya pada komik yang bergenre humor. Salah satu komik bergenre humor yang dapat dijadikan objek penelitian adalah komik yang berjudul *Tahilalats*. *Tahilalats* adalah sebuah komik strip yang dibuat oleh Nurfadli Mursyid. Komik ini terdapat di dalam *Webtoon* yang merupakan sebuah *web* komik asal Korea Selatan yang berisi sekumpulan komik dan diterbitkan secara *online* atau lewat jaringan internet dengan berbagai genre di dalamnya. Isi cerita dalam komik ini sebenarnya tampak ringan dan sederhana. Namun di dalam cerita komik ini biasanya terdapat sebuah *twist* atau perubahan mendadak pada cerita yang terdapat pada plot atau *ending* cerita. Dari *twist* tersebut tidak sedikit para pembaca yang dibuat gagal paham oleh maksud dari cerita komik *Tahilalats*. Ternyata hal ini sengaja dibuat oleh Nurfadli Mursyid agar para pembaca merasa *mind blowing*. *Mind blowing* dapat diartikan sebagai suatu pemikiran yang sulit dicerna dengan biasa dan dapat membuat orang menjadi takjub tak terduga, sehingga digambarkan layaknya nalar seseorang yang mengalami kebingungan. Oleh karena itu, meskipun komik *Tahilalats* ini memiliki gambar visual yang terlihat seperti coretan anak-anak. Namun dibalik itu semua ternyata komik ini mengusung konsep komedi cerdas yang bersifat *mind blowing*. Alhasil

pembaca dituntut untuk berpikir sejenak untuk memahami maksud cerita sehingga mendapatkan humornya.

Cerita komik *Tahilalats* menunjukkan bentuk cerita dan gambar visual yang sangat sederhana, serta dengan humor yang dapat mengecoh pembaca. Hal itu membuat asumsi yang dibentuk di awal cerita kemudian di patahkan di akhir cerita untuk memunculkan sebuah humor. Dari hal tersebut, dalam penelitian ini akan dibahas bagaimana teknik-teknik yang digunakan untuk menciptakan humor dalam komik *Tahilalats*.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Dengan objek kajian tuturan percakapan antartokoh dalam komik *Tahilalats* yang dinilai mengandung unsur humor. Dalam pengumpulan data, peneliti menggunakan metode simak dengan teknik lanjutan simak bebas libat cakap (SBLC), teknik catat, dan teknik rekam. Selain itu, pengumpulan data juga menggunakan teknik angket atau kuesioner. Kemudian data akan dianalisis menggunakan teori humor Arthur Asa Berger dan teori prinsip kerja sama Grice.

Pembahasan

Penciptaan Humor Melalui Aspek Bahasa dengan Teknik Kesalahpahaman

(Data 1)



(*Tahilalats*, *Mabuk Terbang* Eps. 264)

Percakapan:

Istri: “Mbak, pesawatnya bisa dipelanin bentar ga? Suami saya mabuk terus dari tadi.”

Pramugari: “Halo Pak, pesawatnya dipelanin sebentar ada penumpang yang mabuk,” melapor kepada pilot.

Suami: (Glek glek glek).

Istri: “Dasar suami gak guna!!!” mendorong suaminya terjun keluar dari atas pesawat.

Konteks percakapan di atas mengenai sang istri yang meminta kepada pramugari agar kecepatan pesawat dapat dipelankan sebentar karena suaminya mabuk terus sejak tadi. Akan tetapi pembaca sengaja dibuat salah paham dengan konteks percakapan di atas. Kesalahpahaman tersebut karena keambiguan kata ‘Mabuk’. Pembaca awam akan berpikir bahwa kata ‘Mabuk’ yang dimaksud adalah sang suami mengalami tidak enak badan, muntah, mual atau biasa disebut mabuk perjalanan, karena latar cerita tersebut terjadi di dalam pesawat. Namun ternyata di dalam cerita tersebut kata ‘Mabuk’ justru dibelokkan sehingga memiliki makna lain. Diperlihatkan sang suami sedang mabuk karena sedang meminum minuman keras di dalam pesawat dan bukan karena mabuk perjalanan. Akibat perilaku suaminya tersebut, sang istri pun kesal dan mendorong suaminya keluar dari atas pesawat yang sudah dimintanya untuk dipelankan. Teknik kesalahpahaman ini sengaja dimunculkan untuk membuat efek lucu pada cerita. Hal tersebut membuat konteks awal yang diterima menjadi dibelokkan sehingga pikiran pembaca seperti dipertainkan serta diajak berpikir guna memahami humor yang terkandung di dalam cerita.

Keambiguan kata ‘Mabuk’ pada tuturan sang istri yang mengatakan “Suami saya mabuk terus dari tadi” juga merupakan pelanggaran maksim pelaksanaan karena memiliki makna yang lebih dari satu. Antara ‘Mabuk’ karena perjalanan dan ‘Mabuk’ karena minuman keras. Alhasil pembaca dibuat salah paham dengan maksud cerita.

Penciptaan Humor Melalui Aspek Bahasa dengan Teknik Permainan Bunyi

(Data 6)



(*Tahilalats, Siapa di sana Eps. 257*)

Percakapan:

Kucing: (Ceprang) menjatuhkan gelas.

Penghuni rumah: “Siapa di sana?.”

Kucing: “Meong”

Penghuni rumah: “Oh kucing toh,” sembari pergi meninggalkan suara kucing tersebut.

Kucing: “Aman bos”, “Psst jangan berisik.”

Pada wacana di atas bercerita tentang seekor kucing yang tidak sengaja menyenggol gelas dan pecah. Penghuni rumah pun mengecek dan menanyakan siapa di sana. Kemudian terdengar suara ‘Meong’, akhirnya penghuni pun mengira itu hanya seekor kucing. Dalam hal ini terdapat teknik permainan bunyi dengan memainkan atau menirukan bunyi ‘Meong’ seperti seekor kucing. Padahal sebenarnya suara

‘Meong’ tersebut adalah suara dari dua orang pencuri yang menyamar menjadi kucing. Dengan menirukan suara kucing, si pencuri berhasil mengelabui penghuni rumah. Teknik permainan bunyi ini sengaja dimunculkan untuk menimbulkan efek lucu serta dapat mengelabui tokoh yang ada di dalam cerita tersebut.

Tuturan “Meong” pada percakapan di atas juga merupakan pelanggaran maksim kualitas karena tuturan tersebut tidak memberikan informasi yang sebenarnya dan tidak dapat dibuktikan.

Penciptaan Humor Melalui Aspek Logika dengan Teknik Analogi

(Data 9)



(*Tahilalats, Profesi Eps. 222*)

Percakapan:

Laki-laki: “Sayang aku mau jujur tentang profesi aku sebenarnya, sebenarnya aku adalah.”

Perempuan: “Apa??! Ternyata selama ini kamu Superman.”

Laki-laki: “Salah.”

Laki-laki: “Aku jualan es lilin tiap hari, kamu mau? Murah kok.”

Konteks percakapan di atas adalah mengenai seorang laki-laki yang ingin mengatakan profesinya yang sebenarnya kepada kekasihnya. Saat si laki-laki membuka kancing kemeja dan terlihat kaos berlogo “S” yang dikenakannya. Sang kekasih pun menganggapnya berprofesi sebagai Superman. Dari hal tersebut terdapat teknik analogi karena si perempuan menganalogikan logo “S” yang terdapat di kaos milik si laki-laki adalah logo Superman. Padahal yang sebenarnya di laki-laki berprofesi hanya berprofesi sebagai penjual es lilin keliling, dan logo “S” yang ada di kaosnya tersebut adalah logo dari produk es lilin yang dijualnya. Hal tersebut juga menjelaskan bahwa si perempuan telah salah paham dengan profesi si laki-laki sehingga menimbulkan kelucuan. Selain menimbulkan efek lucu, teknik analogi ini dapat mengecoh mitra tutur sehingga menimbulkan kesalahpahaman.

Pada tuturan si laki-laki yang mengatakan “Aku jualan es lilin tiap hari, kamu mau? Murah kok” merupakan pelanggaran maksim kuantitas. Hal itu karena tuturan tersebut memberikan informasi yang berlebihan. Seharusnya cukup menyebutkan profesinya saja, namun pada tuturan tersebut justru menambahkan bentuk penawaran.

Penciptaan Humor Melalui Aspek Logika dengan Teknik Kemustahilan

(Data 12)



(*Tahilalats*, *Berhenti* Eps 293)

Percakapan:

Bayi: “Nya nya nya nya.”

Ibu: “Gak kerasa ya nak kita udah gede aja.”

Ayah: “Ya karena itulah, inilah saatnya kita harus berhenti merawatnya.”

(Tolooong!!!) suara dari dalam mobil yang diangkat oleh si bayi.

Konteks percakapan di atas mengenai sepasang suami istri yang sedang membahas anaknya yang semakin besar. Namun mereka memutuskan untuk mulai berhenti merawat anak mereka. Seketika itu terdengar suara orang minta tolong. Ternyata orang tersebut berada di dalam mobil yang diangkat oleh bayi dari pasangan suami istri tadi. Dari hal tersebut terdapat teknik kemustahilan karena bayi yang dikatakan

semakin besar ternyata tidak semakin besar pada umumnya, melainkan semakin besar seperti raksasa hingga mampu mengangkat mobil. Oleh sebab itu kedua orang tua bayi ini hendak berhenti untuk merawatnya karena ukuran badan yang seperti raksasa. Teknik kemustahilan sengaja dibuat untuk memberi kesan lucu pada cerita. Selain itu cerita dibuat absurd dengan badan bayi yang bisa sebesar itu.

Kata 'Gede' pada tuturan "Gak kerasa ya nak kita udah gede aja" merupakan pelanggaran maksim pelaksanaan karena kata tersebut ambigu dan memiliki makna yang multitafsir.

Simpulan

Berdasarkan analisis dan pembahasan pada bab sebelumnya, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut: (1) Ditemukan empat teknik penciptaan humor Asa Berger dalam komik *Tahilalats* yang dianalisis berdasarkan aspek bahasa meliputi lima data menggunakan teknik kesalahpahaman, satu data menggunakan teknik permainan bunyi, satu data menggunakan teknik ironi, dan satu data menggunakan teknik omong kosong. Selain itu, ditemukan juga tiga teknik penciptaan humor berdasarkan aspek logika meliputi tiga data menggunakan teknik analogi, satu data menggunakan teknik kemustahilan, dan satu data menggunakan teknik tema. (2) Ditemukan pelanggaran prinsip kerja sama dalam humor komik *Tahilalats*. Pelanggaran yang sering muncul adalah pelanggaran maksim pelaksanaan sebanyak enam data, kemudian pelanggaran maksim kualitas empat data,

pelanggaran maksim relevansi dua data, dan pelanggaran maksim kuantitas satu data.

Daftar Pustaka

- Berger, Arthur Asa. 2012. *An Anathomy of Humor*. United States of America: Transaction Publishers.
- Darmawan, Yan Arif. 2015. “Penyimpangan Prinsip Kerja sama dan Prinsip Kesopanan pada Novel Humor *Bukan 3 Idiot* Karya Boim Lebon”. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Ensiklopedi Sastra Indonesia*. 2009. Jilid 1. Bandung: Titian Ilmu.
- Hermintoyo. 2011. “Aspek Bunyi Sebagai Sarana Kreativitas Humor”, dalam *Jurnal Kajian Sastra*. Volume 35 No.1 hlm 16-17. Semarang: FIB Undip.
- Hikmat, Mahi M. 2011. *Metode Penelitian dalam Perspektif Ilmu Komunikasi dan Sastra*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Jusuf, Jumsari dkk. 1984. *Aspek Humor dalam Sastra Indonesia*. Jakarta: Pusat pembinaan dan Pengembangan Bahasa Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Mahdalena, Lizka. 2015. “Pelanggaran Maksim Kuantitas dalam Prinsip Kerja Sama pada Komik *Detective Conan* Volume 65-67 Karya Aoyama Goshu”. Pekanbaru: Universitas Riau.
- Rahardi, Kunjana. 2005. *Pragmatik, Kesantunan Imperatif Bahasa Indonesia*. Jakarta : Erlangga.
- Rahmanadji, Didiek. 2007. “Sejarah, Teori, Jenis, dan Fungsi Humor”. *Jurnal Bahasa dan Seni*. Tahun 35 No. 2 hlm 215. Malang: Universitas Negeri Malang
- Setiawati, Sri Ani Puji. 2015. “Analisis Wacana Percakapan dalam Strip Komik *Baby Blues*”. Yogyakarta: Universitas Gajah Mada.
- Sudaryanto. 2015. *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa*. Yogyakarta: Sanata Dharma University Press.
- Sulistiyono, Yunus. 2015. “Humor dan Pelanggaran Maksim Kerja Sama dalam Kartun *Ngampus*”, dalam *Jurnal Seminar Nasional*

PRASASTI II “Kajian Pragmatik dalam Berbagai Bidang”.
Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Susanti, Armi. 2015. “Analisis Humor dalam Komik *Kariage-kun* Vol 35 dari Sudut Pandang Pragmatik”. Pekanbaru: Universitas Riau.

Suyono, 1990. *Pragmatik Dasar-dasar dan Pengajarannya*. Malang: YA 3 Malang.

Tarigan, Henry Guntur. 1986. *Pengajaran Pragmatik*. Bandung: Angkasa.

Trichayani, Imastuti. 2016. “Analisis Wacana Humor dalam *Meme* (Studi Kasus dalam *9gag.com*)”. Yogyakarta: Universitas Gajah Mada.

Wijana, I Dewa Putu. 1996. *Dasar-dasar Pragmatik*. Yogyakarta: Andi.

_____. 2003. *Kartun*. Yogyakarta: Ombak.

Yule, George. 1996. *Pragmatik*. Yogyakarta: Ombak.

Yuliarsi, Issy. 2015. “Kajian Pelanggaran *Maxim* Kerja Sama pada Terjemahan Tuturan Humor dalam Komik *Donal Bebek*”, dalam Jurnal Seminar Nasional PRASASTI II “Kajian Pragmatik dalam Berbagai Bidang”. Semarang: Universitas Negeri Semarang

Sumber Internet:

Agatha, Gabrielle. “*Mind Blowing* Bersama *Mind Blowon*”.
<https://muda.kompas.id/2017/04/30/mind-blowing-bersama-mind-blowon/>. Diakses 29 Mei 2017.

Anonim. “Apa Itu *Webtoon*?”. <https://indowebtoon.wordpress.com/about/>. Diakses 29 Mei 2017.

Aplikasi KBBi V iOS. Diakses 29 Mei 2017.

Aplikasi *Webtoon* Komik *Tahilalats*. Diakses 29 September – 19 Juni 2017.

Baae, Agnes. “*Webtoon*”. <http://webtoon123.blogspot.co.id/2015/11/apa-itu-webtoon-webtoon-atau-sering.html>. Diakses 29 Mei 2017.

https://docs.google.com/forms/u/0/d/1ECGanUMbjRvRb_DkclbxQEDjYSu_rR64ASasP4CxRbWI/edit?usp=forms_home&ths=true. Diakses 1 September 2017

