

**Strategi Penciptaan Humor oleh Sadana Agung pada *Stand Up Comedy Indonesia Season 6*
Kompas TV Kajian: *Anatomy of Humor Asa Berger***

Ifati Nur Hidayah

NIM. 13010115120011

Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas Ilmu Budaya

Universitas Diponegoro

Semarang

ifatinur@gmail.com

INTISARI

Hidayah, Ifati Nur. 2020. Strategi Penciptaan Humor oleh Sadana Agung pada *Stand Up Comedy Indonesia Season 6* di Kompas TV Kajian: *Anatomy of Humor Asa Berger*. Departemen Sastra Indonesia, Program Sarjana, Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro, Semarang. Pembimbing I: Dr. M. Suryadi, M.Hum. Pembimbing II: Riris Tiani, S.S., M. Hum.

Penelitian ini bertujuan, yakni (1) Mendeskripsikan apa saja strategi penciptaan humor Asa Berger oleh Sadana Agung pada *Stand Up Comedy Indonesia Season 6* Kompas TV, (2) Mendeskripsikan bagaimana kekuatan strategi penciptaan humor Asa Berger oleh Sadana Agung pada *Stand Up Comedy Indonesia Season 6* Kompas TV. Metode penelitian menggunakan deskriptif kualitatif dengan mengamati, mencatat, dan merekam kembali video-video stand up comedy Sadana Agung pada channel YouTube *Stand Up Comedy Kompas TV*, setelah data terkumpul akan dilakukan analisis data dengan mengidentifikasi materi-materi Sadana Agung yang mengandung penciptaan humor Asa Berger, kemudian disajikan hasilnya dalam bentuk pemaparan secara deskriptif. Hasil analisis data dihasilkan penulis, ada 56 data strategi penciptaan humor Asa Berger yang digunakan oleh materi stand up comedy Sadana Agung pada aspek Language dan Logic yang ditunjukkan oleh 27 data pada aspek Language dan 28 data pada aspek Logic, dari data tersebut diketahui bahwa kekuatan penciptaan humor Sadana Agung terbesar terletak pada aspek Logic dan dalam komponen Absurdity yang ditunjukkan oleh 9 data, sedangkan pada aspek Language ada dalam komponen Sarcasm dan ditunjukkan oleh 8 data.

Kata kunci: Humor, *Stand Up Comedy*, Asa Berger

ABSTRACT

The research has two goals, (1) Describing what are the strategies for the creation of humor Asa Berger by Sadana Agung on *Stand Up Comedy Indonesia Season 6* Kompas TV, (2) Describing the strength of the strategy of creation of humor Asa Berger by Sadana Agung on *Stand Up Comedy Indonesia Season 6* Kompas TV. The research method uses qualitative descriptive by observing, recording, and re-recording video stand up comedy Sadana Agung on YouTube *Stand Up Comedy Kompas TV* channel, after collected data will be conducted data analysis by identifying Sadana Agung materials containing the creation of humor Asa Berger, then presented the results in the form of descriptive exposure. Data analysis results generated by the authors, there are 56 data creation strategy of ASA Berger humor used by the stand up comedy Sadana Agung in Language and Logic aspects shown by 27 data on aspects of Language and 28 data in Logic aspects, from data It is known that the greatest creation power of Sadana Agung's humor lies in the Logic aspect and in the Absurdity component indicated by 9 data, whereas in the Language aspect is in the Sarcasm component and indicated by 8 data.

Keyword: Humor, *Stand Up Comedy*, Asa Beger.

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Humor sebagai kebutuhan non-material manusia memiliki peranan yang sangat penting, seperti sarana hiburan dan pendidikan; sebagai penglipur lara; memelihara keseimbangan jiwa dan kesehatan sosial. Humor juga bisa ditujukan juga sebagai wahana kritik sosial dalam kehidupan masyarakat. Salah satu cara untuk menyampaikan kritik sosial yang sekaligus dapat menghibur para audience adalah melalui *Stand Up Comedy*.

Stand Up Comedy adalah seni komedi yang disampaikan dengan cara monolog. Seorang *comic* atau komika (pelaku *Stand Up Comedy*) harus berdiri di atas panggung, kemudian komika akan mulai memberikan sebuah cerita komedi yang berasal dari pengalaman pribadi komika, keresahan, dan/atau pengamatannya sendiri yang disuguhkan dengan cara yang jenaka kepada para *audience*.

Materi yang dibawakan oleh para *comic* biasanya dibuat sendiri. Format dari materi *Stand Up Comedy* kebanyakan adalah *set up & punch*, namun ada juga format lain seperti *rule of three*, *one liner*, *callback* dan lainnya. *Set up* adalah bagian yang tidak lucu dari sebuah lawakan (*bit*) yang berfungsi untuk memancing penonton agar mereka penasaran. Saat mendengarkan *set up* suatu *bit*, penonton memikirkan cerita pertama, yaitu bayangan atau pikiran penonton mengenai *set up* suatu *bit* kemudian di akhir *bit* akan muncul suatu *punch* yang akan mengundang tawa; *rule of three* adalah format yang menggunakan tiga kalimat – dua kalimat pertama digunakan sebagai *set up*, kemudian kalimat ketiga dijadikan sebagai *punch line*; *one liner* adalah sebuah format yang jarang digunakan, karena format ini harus kuat di penulisannya, yaitu dengan lelucon yang hanya terdiri dari satu sampai tiga kalimat saja, kemudian komika harus memunculkan *punch line* di akhir kalimat; *callback* adalah sebuah format lelucon yang merujuk pada lelucon lain yang sudah pernah dibawakan oleh si komika di lain pertunjukan dan biasanya dibawakan dalam situasi yang berbeda.

Stand Up Comedy mulai populer di Indonesia sekitar tahun 2011, setelah muncul komika Pandji Pragiwaksono dan Raditya Dika di *YouTube*, kemudian Kompas TV mengadakan kompetisi *Stand*

Up Comedy Indonesia (SUCI) yang merupakan salah satu kompetisi komedi tunggal di Indonesia yang dilakukan dengan cara melakukan seleksi terlebih dahulu melalui sebuah audisi, kemudian terpilihlah oleh para juri komika-komika berbakat dari seluruh wilayah di Indonesia.

Salah satu finalis SUCI yang berhasil menduduki sampai 4 besar di kompetisi SUCI 6 Kompas TV adalah Sadana Agung. Sadana atau yang biasa dipanggil Dana dikenal sebagai komika yang bangga dengan gayanya yang "ndeso" dan terkadang absurd. Dengan personanya sebagai anak dusun, ia berhasil mencuri perhatian sehingga penampilannya sangat ditunggu-tunggu oleh para *audience*. Sadana selalu membawakan materi-materi dengan sudut pandang orang dusun yang datang ke kota, yaitu pandangan-pandangan "ndeso" dan dengan gemerlap kota besar. Sadana *close mic* pada *show stand up comedy* Indonesia *season 6* di Kompas TV pada *show* ke 15. Hal ini cukup membuat heran para penikmat *stand up comedy* di Indonesia, karena Dana merupakan salah satu kontestan yang paling dieluakan oleh *audience* dan para juri. Dana pernah mendapatkan 9 kali berutut-turut predikat "kompas gas" atau nilai tertinggi dari salah satu juri *stand up comedy* Indonesia, yaitu Indro Warkop. Namun sayangnya di penampilan terakhirnya, ia me-roasting seorang Ernest Prakasa, yang merupakan pemenang dari *Stand Up Comedy* Indonesia *Season 1* Kompas TV. Oleh karena persona "ndeso" dan absurd yang dimiliki oleh Sadana Agung, peneliti akhirnya tertarik dan memustuskan untuk meneliti lebih dalam humor-humor yang dibawakan oleh Sadana Agung melalui strategi penciptaan humor Asa Berger.

Pada penelitian sebelumnya yang menggunakan objek buku Antara Jawa & Eropa oleh Anggraeni Rizky (2018). Penelitian tersebut membahas mengenai teknik penciptaan humor pada tuturan Dodit Mulyanto dengan menggunakan teori Asa Berger. Pada penelitian tersebut ditemukan dua aspek penciptaan humor, yaitu penciptaan humor dengan aspek bahasa (*language*) dan penciptaan humor dengan aspek logika (*logic*). Penciptaan humor aspek bahasa yang ditemukan dalam penelitian ini meliputi sindirian, omong-kosong atau bualan, melebih-lebihkan, ejekan, dan kesalahpahaman. Aspek logika meliputi kekecewaan dan ketidakpedulian. Aspek-aspek tersebutlah yang menciptakan

sebuah humor. Perbedaan penelitian Anggraeni dan penelitian ini adalah media dan objek yang digunakan. Pada penelitian Anggraeni menggunakan media buku Antara Jawa & Eropa oleh Dodit Mulyanto, sedangkan pada penelitian ini menggunakan media *gadget* dengan aplikasi *YouTube* dan menggunakan objek tuturan Sadana Agung pada *Stand Up Comedy Indonesia Season 6 Kompas TV* yang di transkripkan.

Seperti halnya pada buku Antara Jawa & Eropa, tuturan humor pada Sadana Agung juga menarik untuk dikaji lebih dalam. Hal ini karena Sadana Agung memiliki keunikan dalam penyampaian materinya. Peneliti menyadari bahwa setiap orang memiliki *sense of humor* masing-masing, sehingga tidak semua tuturan yang disampaikan dalam materi *stand up comedy* Sadana Agung akan menjadi suatu pemahaman yang sama ketika *audience* menangkap maksud pada materi tersebut.

B. Rumusan Masalah

- 1) Bagaimana strategi penciptaan humor oleh Sadana Agung pada *Stand Up Comedy Indonesia Season 6 Kompas TV* yang menggunakan kajian *Anatomy of Humor Asa Berger*?
- 2) Bagaimana kekuatan strategi penciptaan humor oleh Sadana Agung pada *Stand Up Comedy Indonesia Season 6 Kompas TV* yang menggunakan kajian *Anatomy of Humor Asa Berger*?

C. Tujuan Penelitian

- 1) Untuk mengetahui apa saja strategi penciptaan humor oleh Sadana Agung pada *Stand Up Comedy Indonesia Season 6 Kompas TV* yang menggunakan kajian *Anatomy of Humor Asa Berger*.
- 2) Untuk mengetahui bagaimana kekuatan strategi penciptaan humor oleh Sadana Agung pada *Stand Up Comedy Indonesia Season 6 Kompas TV* yang menggunakan kajian *Anatomy of Humor Asa Berger*.

D. Manfaat Penelitian

Secara umum sebuah penelitian haruslah dapat memberikan suatu manfaat, baik secara teoritis maupun secara praktis.

1) Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat memberikan sumbangan bagi perkembangan teori-teori bahasa dalam bidang linguistik, terutama mengenai strategi-strategi penciptaan humor sehingga diharapkan dapat menjadi referensi dalam penelitian-penelitian selanjutnya.

2) Manfaat Praktis

Penelitian ini dapat memberikan pemahaman tentang masalah yang digunakan untuk menciptakan sebuah teori humor, khususnya dalam humor yang dibawakan para komika. Selain itu penelitian ini juga diharapkan dapat memperkaya pengetahuan para komika dan pegiat humor di Indonesia, agar dapat menciptakan materi-materi *stand up comedy* maupun lelucon lain dengan keunikan-keunikan lain serta strategi-strategi humor yang semakin berkualitas.

E. Metode Penelitian

Data dalam penelitian kali ini berupa tuturan-tuturan humor yang disampaikan oleh Sadana Agung pada *Stand Up Comedy Indonesia Season 6 Kompas TV* yang mengandung aspek penciptaan humor Asa Berger. Untuk mendapatkan data berupa tuturan humor oleh Sadana Agung, penulis mengumpulkan data dengan cara mengamati dan mencatat. Teknik mengamati digunakan penulis untuk mentranskrip data video-video pada laman *YouTube Stand Up Kompas TV* dalam *playlist* Sadana Agung (Kompilasi):

<https://www.youtube.com/watch?v=dNKRIPxhDU&list=PLeFQnOKoujGMibyvpvLP79jFajAqGW4m>. Transkrip data dilakukan dengan mengamati secara berulang-ulang untuk mencermati tuturan-tuturan yang disampaikan oleh Sadana Agung yang mengandung aspek penciptaan humor dari Asa Berger pada aspek *Language* dan *Logic*. Data tersebut diamati dengan cara merekam ulang video-video tersebut secara online melalui sebuah perangkat laptop, didukung dengan catatan tuturan-tuturan humor yang mengandung strategi penciptaan humor Asa Berger oleh Sadana Agung. Dalam penelitian kali ini yang menjadi sumber sekunder adalah jurnal dan skripsi yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan. Analisis data dilakukan dengan memilah semua komponen yang memiliki unsur humor berdasarkan anatomi fisik yang diterapkan oleh Asa Berger. Setiap unsur lingual humor dipilahkan sesuai dengan fitur-fitur atau ciri-ciri yang digunakan Asa Berger untuk mengetahui bentuk dan kekuatan humor yang menjadi ciri khas Sadana Agung pada setiap penampilannya di *Stand Up Comedy Indonesia Season 6*.

TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Pustaka

Penelitian oleh Riris Tiani (2017) dengan judul “Strategi Pragmatik dalam Penciptaan Humor di Televisi”. Penelitian ini mendeskripsikan tentang bagaimana studi pragmatik menciptakan humor yang terdapat di televisi dengan menggunakan teori humor Asa Berger. Hasil penelitian ini yaitu tentang teknik kesalahpahaman dilakukan dengan kemajemukan makna suatu kata; teknik ejekan dilakukan dengan mencela lawan bicara karena ucapannya yang terdengar aneh; dan teknik permainan bunyi dilakukan dengan pergantian fonem suatu kata yang menimbulkan arti berbeda.

Pandu Pratama Putra, Widyatmike Gede Mulawarman dan Purwanto (2018). Penelitian ini berjudul “Pembentukan Humor Stand Up Comedy One-Liner Indra Frimawan (SUCI 5 Kompas TV): Tinjauan Struktur Pragmatik”. Penelitian ini mendeskripsikan tentang pembentukan humor Stand Up Comedy One-Liner yang dilakukan oleh Indra Frimawan, juara 3 kompetisi Stand Up Comedy Indonesia Season 5 (SUCI 5) Kompas TV menggunakan metode padan dengan teknik PUP pragmatis.

Vania Dewi Sugiarto (2016), yaitu penelitian yang berjudul “Teknik Humor dalam Film Komedi yang dibintangi oleh Stand Up Comedian”. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh film-film komedi Indonesia yang akhir-akhir ini meraih banyak penonton dan kebanyakan dibintangi oleh para stand up comedian.

B. Landasan Teori

1. Humor

Dalam bermasyarakat, manusia tidak akan lepas dari yang namanya humor. Humor adalah salah satu kebutuhan nonverbal manusia, humor menjadi kebutuhan manusia karena dapat mengendurkan pikiran yang sedang tegang, dapat pula mencairkan suasana yang kaku. Namun, tidak semua orang memiliki *sense of humor* yang sama, oleh karena itu humor hanya dapat berjalan ketika penutur dan lawan tutur memiliki kesamaan, entah itu tentang pekerjaan, hobi, masa lalu dan lain-lain.

Arwah Setiawan (dalam Setiabudi, 1989) mengatakan bahwa humor adalah rasa atau gejala yang merangsang pendengar untuk tertawa atau cenderung tertawa secara mental, ia bisa berupa rasa atau kesadaran, di dalam diri (*sense of*

humor); bisa serupa suatu gejala atau hasil cipta dari dalam maupun dari luar diri kira. Bila dihadapkan pada humor, pendengar bisa langsung tertawa lepas atau cenderung tertawa saja; misalnya tersenyum atau merasakan gelitik di dalam batin saja. Rangsangan yang ditimbulkan haruslah rangsangan mental untuk tertawa, bukan rangsangan fisik seperti dikili-kili yang mendatangkan rasa geli namun bukan akibat humor.

2. Anatomy of Humor Asa Berger

Berger (2012:3) menjelaskan bahwa salah satu hal yang menimbulkan suatu tawa adalah adanya keganjilan. Keganjilan tersebut karena tuturan yang tidak masuk akal, pembelokan diksi, pembelikan bahasa, penggantian diksi, bahkan penghinaan terhadap seseorang, oleh karena hal tersebut antara penutur dan mitra tutur haruslah memiliki *sense of humor* yang sama, karena jika tidak, maka humor yang di lontarkan tidak akan menimbulkan sebuah tawa ketika salah satu pihak tidak menangkap humor yang di telah di lontarkan. Sehingga setiap orang memiliki pemahaman yang berbeda dalam setiap humor. Hal ini dapat disebabkan oleh faktor lingkungan, pendidikan, sosial, ekonomi, budaya dan lain-lain.

Berger (2012:18) mengkalsifikasikan humor ke dalam empat aspek, yaitu *language* (bahasa), *logic* (logika), *identity* (identitas), dan *action* (tindakan). Pada ke empat aspek humor tersebut juga terdapat macam-macam komponen strategi humor. Berikut klasifikasi humor menurut Arthur Asa Berger:

Aspek *Language* (*the humor is verbal*). Merupakan bahan untuk penciptaan humor verbal. Berikut deskripsi komponen dari segi aspek *Language*:

1) *Allusion*: sebuah sindirian atau kritikan yang dikemas secara sopan, sehingga tidak menyakiti perasaan seseorang.

2) *Bombast*: mencoba berbicara sesuatu yang dipaksa masuk akal dengan berbicara berlebihan atau muluk-muluk.

3) *Definition*: membuat pengertian atau mengungkapkan sebuah makna, keterangan, ciri-ciri terhadap sesuatu

4) *Exaggeration*: sesuatu yang dilebih-lebihkan dapat menjadi lucu dan hal tersebut terkadang menjadi sesuatu yang tidak masuk akal, namun dapat menjadi suatu lelucon.

5) *Facetiousness*: mengolah kata dan membentuk kalimat ambigu yang membingungkan namun dapat menghasilkan

lelucon.

6) *Insults*: menghina atau meremehkan seseorang atau suatu hal.

7) *Infantilism*: membolak-balikkan kata.

8) *Irony*: majas untuk menyatakan sebuah sindirian halus namun didasari dengan sebuah kenyataan.

9) *Misunderstanding*: kesalahpahaman atau salah mengartikan sesuatu yang bersifat verbal.

10) *Over Literalness*: mengartikan suatu hal dengan tidak semestinya sehingga menimbulkan salah paham dan tampak bodoh.

11) *Puns, Word Play*: permainan kata, plesetan kata, celetukan.

12) *Repartee*: menjawab pertanyaan dengan pernyataan, tidak mau kalah, saling menyerang dengan verbal.

13) *Ridicule*: mengejek dengan ungkapan langsung terhadap sebuah ide/pemikiran seseorang.

14) *Sarcasm*: menyindir dengan perkataan tajam dan kasar sehingga seringkali menyakiti hati orang lain.

15) *Satire*: menyindir untuk mempermalukan suatu hal/ situasi/ orang.

Aspek *logic (the humor is ideation)* merupakan ide penciptaan humor melalui permainan logika. Suatu cerita atau gagasan pada awalnya menggunakan logika biasa, kemudian secara mendadak logika cerita atau ide itu dibelokkan. Berikut deskripsi komponen dari segi aspek *Logic*:

1) *Absurdity*: pernyataan atau sikap yang tidak masuk akal, menimbulkan kebingungan, dan menunjukkan hal atau situasi yang tidak mungkin atau mustahil.

2.) *Accident*: sebuah kejadian yang muncul secara kebetulan.

3.) *Analogy*: didasarkan pada semacam perbandingan.

4) *Catalogue*: menggunakan istilah lain yang sesuai fungsi dan logika, untuk tidak diketahui orang lain.

5) *Coincidence*: suatu kejadian yang terjadi secara kebetulan dan menimbulkan perasaan malu.

6) *Comparison*: strategi humor yang memandingkan satu hal dengan hal lain yang dimaksudkan untuk menjelekkan salah satunya.

7) *Disappointment*: situasi yang mengundang suatu pengharapan, namun ujungnya memberikan sebuah kekecewaan.

8) *Ignorance*: menertawakan sesuatu yang mana seseorang mengaggap lawan bicara benar karena tidak tahu kalau sedang

dibohongi, kenaifan.

9) *Mistakes*: suatu kejadian yang diakibatkan kesalahpahaman.

10) *Repetition*: pengulangan dari situasi atau perkataan yang sama.

11) *Reversal*: sesuatu yang diputarbalikkan.

12) *Rigidity*: seseorang yang kaku dan berpikir sempit, merasa canggung dengan situasi dan memang sudah terbiasa hidup dalam lingkup yang kaku.

13) *Theme/ Variation*: menceritakan satu hal dengan inti yang sama tetapi dengan cara penyampaian atau pendapat yang berbeda.

Aspek *identity (the humor is existensial)* merupakan aspek humor yang terdapat dalam ide suatu peristiwa, kejadian, atau gagasan yang dilebih-lebihkan dengan cara yang tidak proposional hingga menimbulkan keganjilan. Berikut deskripsi komponen dari segi aspek *Identity*:

1) *Before/ After*: perbedaan penampilan seseorang/ sesuatu/ situasi.

2) *Burlesque*: menjadikan orang lain sebagai korban humor, memancing orang tertawa melihat kemalangan orang lain, atau bisa juga disebut sebagai humor kasar.

3) *Caricature*: gambaran atau permainan kata secara visual yang dicuplik dari orang atau sesuatu dengan penampilan yang fantastis.

4) *Eccentricity*: seseorang yang menyimpang dari norma atau berkarakter aneh.

5) *Embarrassment*: situasi yang memalukan karena kesalahan atau kesalahpahaman yang muncul, bukan karena kebetulan.

6) *Exposure*: mengungkapkan sesuatu tentang diri sendiri.

7) *Grotesque*: penampilan yang fantastis.

8) *Imitation*: penampilan meniru gaya orang lain.

9) *Impersonation*: meniru identitas orang lain.

10) *Mimicry*: cara meniru, mempertahankan identitas, tetapi menggunakan identitas orang lain.

11) *Parody*: meniru gaya atau genre literature media orang lain.

12) *Scale*: objek yang ukurannya diluar logika manusia (besar atau kecil).

13) *Stereotype*: melabel atau menganggap semuanya memiliki karakter sama, karena pandangan terhadap kelompok tertentu yang digeneralisasi.

14) *Unmasking*: membuka kedok

yang dilakukan oleh orang lain.

Aspek *action* (*the humor is physical*) merupakan aspek penciptaan humor yang diciptakan dengan anggota badan untuk menimbulkan kelucuan. Jadi, humor yang diciptakan menggunakan perubahan gerak tubuh sebagai pemicu humor. Berikut deskripsi komponen dari segi aspek *Action*:

1) *Chase*: mengejar seseorang atau sesuatu, melarikan diri dari hukuman atau sesuatu yang mempermalukannya.

2) *Slapstick*: gurauan yang kasar secara fisik.

3) *Speed*: kecepatan dalam berbicara atau bergerak yang tiba-tiba meningkat atau menurun karena “dikejar”.

4) *Time*: kesesuaian waktu dengan adegan (Sugiarto, 2016).

3. *Stand Up Comedy*

Stand Up Comedy termasuk salah satu cara berkomedie baru di Indonesia. Namun meskipun baru, cara berkomedie ini telah banyak menarik perhatian masyarakat Indonesia. Banyak masyarakat di Indonesia yang menjadikan ber-*Stand Up Comedy* menjadi hobi bahkan menjadi pekerjaan utama. Ramon Pavana, salah satu pelopor *Stand Up Comedy* mengatakan bahwa seorang *Comic* (pelaku *Stand Up Comedy*) membawakan cerita singkat yang lucu, lelucon singkat (*bit*) dan *one liner* yang lazimnya tipe ini disebut dengan aksi pertunjukkan monolog atau *comedy routine* (Adrianus, 2013).

Pandji Pragiwaksono (2012: 181), salah satu pegiat *Stand Up Comedy* Indonesia mengatakan bahwa *Stand Up Comedy* merupakan aliran dalam komedi dimana (biasanya) ada satu orang berdiri sendiri melakukan monolog yang lucu. Monolognya berisi pengalaman, pengamatan akan dunia di dalam dirinya atau dunia di sekitarnya. Mengangkat hasil pengamatan akan hal-hal di sekitar dan menceritakan ulang kepada penonton dengan jenaka.

Menurut Ramon Pavana dalam bukunya yang berjudul *Buku Besar Stand Up Comedy Indonesia* (2012: 58) mengatakan bahwa, *Stand Up Comedy* merupakan bentuk *entertainment* yang sangat khas, yang terdiri atas kumpulan *Set-Up* dan *Punchline*. *Set-Up* adalah bagian depan yang tidak lucu dari sebuah *joke* serta kalimat yang mengarahkan kepada sebuah *Punchline*, ia juga merupakan bagian informasi yang memperkenalkan subjek dari masalah yang akan diangkat, sedangkan *Punchline* adalah dimana ketika

sebuah *joke* dilemparkan, kemudian penonton akan tertawa.

Contoh:

Set-Up: Informasi

“Di restoran Padang air the gratis.”

Punchline:

“Jadi, saya isi penuh termos-termos saya.”

Sehingga, dapat disimpulkan bahwa strategi dasar sebuah pertunjukkan *stand up comedy* adalah sebuah bit yang berisikan *Set Up* dan *Punchline*. Selain strategi dasar *Set-Up* dan *Punchline*, sebuah komedi juga diperlukan menggunakan strategi-strategi lainnya untuk mengembangkan jokes seorang komika. Ramon Pavana (2016: 98) mengatakan bahwa ada banyak sekali (ratusan) strategi dalam ilmu *comedy* dan strategi-strategi tambahan tersebut bersifat opsional, mereka adalah alat-alat yang akan membantu seorang komika dalam membawakan kejelasan dan kegembiraan dalam sebuah materi, ia juga menambahkan untuk menggunakan strategi-strategi tambahan setelah dapat menguasai strategi dasar *Set Up* dan *Punchline* terlebih dahulu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Strategi Humor Asa Berger Aspek Language

Berikut akan dijelaskan penciptaan humor Asa Berger dalam aspek *Language* dalam materi Sadana Agung yang meliputi (1) *Allusion*, (2) *Puns*, *Word Play* (3) *Definition*, (4) *Facetiousness*, (5) *Infantilism*, (6) *Irony*, (7) *Misunderstanding*, (8) *Repartee*, (9) *Ridicule*, (10) *Sarcasm*, dan (11) *Satire*.

1. *Allusion*

Allusion yakni sindiran atau kritikan yang dikemas secara sopan, sehingga tidak menyakiti perasaan seseorang. Bentuk *allusion* yang digunakan Sadana diperikan pada data (1) sampai (3) sebagai berikut.

Data 1: *Allusion*

Set Up: (Menyanyi) Ta... tahu bulat, digoreng dadakan. Lima ratusan. Yeah. Melalui lagu ini, tukang tahu bulat ingin menunjukkan

Punchline: bahwa mereka juga bisa jadi musisi.

Konteks Sosiokultural:

Sadana Agung membawakan materi dengan tema ‘kuliner’ di panggung *Stand Up Comedy Indonesia Season 6* Kompas TV. Penonton sangat terhibur dengan materi yang dibawakan oleh Sadana Agung.

Punchline dari bit Sadana termasuk penciptaan humor Asa Berger pada aspek *Language* dan dalam komponen *Allusion*. Pada materi ini Sadana menyindir orang-

orang yang sering meremehkan (pekerjaan) orang lain padahal sebenarnya orang yang diremehkan tersebut memiliki hal lain namun hanya tidak terlalu terlihat, dalam konteks ini Sadana menggunakan perwakilan tukang tahu bulat yang sebenarnya mereka dapat menjadi musisi, terlihat dari ketika Sadana mencoba menyanyikan sebuah lagu yang digunakan ketika pedagang tahu bulat berjualan, kemudian Sadana memberikan *appreciate* “bahwa mereka bisa jadi musisi”, hal tersebut menyindir masyarakat karena pada faktanya para tukang tahu bulat dapat menciptakan sebuah lagu dengan musik yang menjual, hanya saja masyarakat kurang peka bahkan meng-*underestimate* para tukang tahu bulat, sehingga hal tersebut tidak terlalu terlihat di mata masyarakat.

Sindiran *allusion* yang dilakukan Sadana Agung pada *bit* di atas merupakan sebuah *punchline* untuk menundang tawa penontonnya, sehingga ketika Sadana melakukan sindiran yaitu dengan kalimat, “bahwa mereka juga bisa jadi musisi.” dengan sopan dan baik seperti hal di atas, Sadana berharap penonton dapat menangkap pesan yang dimaksud Sadana dan tidak merasa tersinggung dengan sindiran yang dibawakan dalam materi *stand up comedy*-nya.

2. *Puns, Word Play*

Puns, Word Play yakni permainan kata, plesetan kata, celetukan. Bentuk *puns, word play* yang digunakan Sadana diperikan pada data (4) sebagai berikut:

Data 4: *Puns, Word Play*

Set Up: ... Tempe benar,

Punchline: tempe alright....

Konteks Sosiokultural:

Sadana membawakan materi dengan tema ‘kuliner’ di panggung *Stand Up Comedy Indonesia Season 6* Kompas TV. Penonton terhibur dengan penampilannya.

Punchline dari *bit* Sadana tersebut termasuk penciptaan humor Asa Berger pada aspek *Language* dan dalam komponen *Puns, Word Play*. Sadana mengatakan bahwa masyarakat Indonesia harus mencintai makanan-makanan yang berasal dari Indonesia, karena orang luar negeri saja ada yang mencintai makanan-makanan di Indonesia, salah satunya adalah Barrack Obama, karena Barrack Obama dalam kesehariannya menggunakan bahasa Inggris, Sadana kemudian membelokkan kata ‘*alright*’ yang artinya dalam bahasa Indonesia adalah ‘*benar*’ menjadi sebuah

plesetan nama makanan di Indonesia yaitu ‘tempe orek’.

Kata ‘*alright*’ dapat dikatakan menjadi sebuah plesetan karena kata ‘*alright*’ dan kata ‘orek’ dalam pengucapannya bisa terdengar mirip, apalagi jika yang mengucapkan kata ‘orek’ adalah orang-orang luar negeri yang memakai bahasa Inggris sebagai bahasa utama untuk berkomunikasi. Berikut penjelasannya,

alright [orek]

alright [ɔ:l’rɪt] → [orek]

ɔ:l → o

’rɪt → rek

Terjadi gejala kemiripan bunyi namun berbeda pada ejaan dan maknanya, dalam bidang ilmu linguistik disebut homofon yaitu:

Tempe *alright* → tempe orek.

Word Play yang dilakukan Sadana Agung pada *bit* di atas merupakan sebuah *punchline* untuk mengundang tawa penontonnya. Pada konteks ini, Sadana berharap penonton dapat menangkap kata plesetan yang dimaksud oleh Sadana, sehingga pada *set up*-nya ia mengatakan “tempe benar” untuk memberikan pancingan kepada penonton supaya tertawa pada *punchline* “tempe *alright*”-nya.

3. *Definition*

Definition yakni membuat pengertian atau mengungkapkan sebuah makna, keterangan, ciri-ciri terhadap sesuatu. Bentuk *definition* yang digunakan Sadana diperikan pada data (4) dan (5) sebagai berikut:

Data 5: *Definition*

Set Up: Purwoto, Wahyudi, Tugimin. Kita baru denger nama-nama ini aja, udah bisa menyimpulkan

Punchline: bahwa ini tu orang-orang Indonesia, ya kan?

Konteks Sosiokultural:

Sadana membawakan materi dengan tema ‘Indonesiaku’ di panggung *Stand Up Comedy Indonesia Season 6* Kompas TV. Penonton terhibur dengan penampilannya.

Bit Sadana tersebut termasuk dalam penciptaan humor Asa Berger dalam aspek *Language* pada komponen *Definition*. Pada materi kali ini di awal penampilannya Sadana tiba-tiba menyebutkan nama-nama orang yang familiar di Indonesia, yaitu Purwoto, Wahyudi, Tugimin, dan Juminten. Menurut Sadana, nama-nama tersebut memiliki keunikan karena dengan menyebutkan nama-nama tersebut, orang lain khususnya orang Indonesia bisa langsung paham kalau orang tersebut

berasal dari Indonesia hanya dilihat dari namanya saja yang sangat berciri khas Indonesia.

Definition yang dilakukan Sadana termasuk untuk mengundang tawa penonton dengan penjelasan dibelakang sebagai *punchline*-nya. Pada konteks ini, ketika Sadana menyebutkan nama-nama di awal, penonton sudah tertawa karena nama-nama tersebut sangat familiar dan termasuk nama-nama yang digunakan orang untuk menamai anaknya pada zaman dulu di Indonesia, sehingga penonton menertawakan nama-nama tersebut karena nama-nama tersebut dianggap sudah ketinggalan zaman dibandingkan dengan nama-nama orang Indonesia pada zaman sekarang yang banyak menggunakan nama-nama yang lebih modern.

4. *Facetiousness*

Facetiousness yakni mengolah kata dan membentuk kalimat ambigu namun dapat menghasilkan lelucon. Bentuk *facetiousness* yang digunakan Sadana diperikan pada data (8) dan (9) sebagai berikut:

Data 8: *Facetiousness*

Set Up: 'Kemasukan benda asing tu kan nggak enak ya

Punchline: kayak krikil... ufo... budaya Korea...'

Konteks Sosioklultural:

Sadana membawakan materi dengan tema 'Kuliner' di panggung *Stand Up Comedy Indonesia Season 6* Kompas TV. Penonton terhibur dengan penampilannya.

Bit Sadana tersebut termasuk penciptaan humor Asa Berger pada aspek *Language* dan dalam komponen *Facetiousness*. Pada materi kali ini Sadana menceritakan ketika seseorang sedang makan dan tidak sengaja kemasukan benda-benda asing di dalam makanan tersebut, hal itu akan mengganggu aktivitas makan. Benda-benda asing tersebut kemudian disebutkan oleh Sadana, mulai dari krikil, ufo, sampai budaya Korea yang sebenarnya memang ketiga hal tersebut adalah benda asing, namun ufo dan budaya Korea bukan benda asing yang berada di piring.

Facetiousness yang dilakukan Sadana tersebut bermaksud untuk mengundang tawa penonton dan memperjelas apa yang menjadi *set up* Sadana. Ia mengatakan bahwa ketika seseorang sedang makan kemudian saat sedang makan tidak sengaja memakan benda-benda asing selain makanan, yang pada umumnya benda-benda berukuran

kecil seperti krikil, rambut, atau bisa juga *silica gel*, namun ternyata sebuah benda asing adalah sebuah diksi yang ambigu, karena pada *set up*-nya, Sadana tidak menjelaskan benda asing apa yang ada di dalam makanan yang sedang dimakan sehingga Sadana memasukkan diksi seperti pesawat ufo dan budaya Korea yang dimana kedua hal tersebut memang disebut sesuatu yang asing. Ufo adalah benda asing yang digunakan untuk menamai sebuah fenomena yang juga asing, sedangkan budaya Korea adalah sebuah budaya yang berasal dari luar negeri atau negara lain yang dijalankan di daerahnya, namun bukan berasal dari daerah tersebut.

5. *Insults*

Insults yakni menghina atau meremehkan seseorang atau suatu hal. Bentuk *insults* yang digunakan Sadana diperikan pada data (10) sampai (12) sebagai berikut:

Data 10: *Insults*

Set Up: Masa iya, bapaknya ketemu gelandangan (bertanya),

Punchline: (bertanya) "mas, kuliah apa kerja?"

Konteks Sosioklultural:

Sadana membawakan materi dengan tema 'Indonesiaku' di panggung *Stand Up Comedy Indonesia Season 6* Kompas TV. Penonton terhibur dengan penampilannya.

Bit Sadana tersebut termasuk penciptaan humor Asa Berger aspek *Language* dan dalam komponen *Insults*. Pada materi Ini Sadana menceritakan bahwa orang Indonesia itu senang berbasabasi dan ketika berasa basi sering menanyakan tentang banyak hal termasuk pertanyaan klise seperti 'kuliah atau kerja', namun Sadana menambahkan bahwa pertanyaan tersebut tidak dapat ditanyakan kepada semua orang seperti gelandangan, sehingga ketika ada seseorang yang menanyakan hal tersebut kepada gelandangan ia meremehkan gelandangan tersebut.

Insult yang dilakukan Sadana tersebut bermaksud untuk memperjelas apa yang menjadi *set up* Sadana dan untuk mengundang tawa dari penonton. Ia mengatakan bahwa orang Indonesia senang melakukan basabasi dan memiliki pertanyaan basabasi yang cukup klise, salah satunya yang seperti sudah dijelaskan atas yaitu "kuliah atau kerja". Basabasi tersebut sangat template yang sering kali digunakan oleh orang-orang Indonesia untuk berbasabasi dengan siapa saja, padahal basabasi tersebut tidak dapat digunakan kepada siapa saja karena dapat menimbulkan suatu

pemikiran lain ketika seroang yang diberikan basa-basi tersebut nyatanya tidak memiliki pekerjaan maupun berkuliah yang dalam konteks ini diberikan contoh adalah gelandangan. Jika basa-basi tersebut diberikan kepada oragn yang salah, basa-basi yang awalnya bermaksud untuk ramah tamah akan berbalik menjadi *boomerang* dan meremehkan gelandangan tersebut karena tidak kuliah dan tidak memiliki pekerjaan.

6. *Infantilism*

Infantilism yakni membolak-balikkan kata. Bentuk *infantilism* yang digunakan sadana diperikan pada data (13) sebagai berikut.

Data 13: *Infantilism*

Set Up 1: Anak: saya cari ibu saya

Set Up 2: ‘adik hilang?’

Punchline: ‘bukan, ibu saya yang hilang’

Konteks Sosioklultural:

Sadana sedang membawakan materi dengan tema ‘Liburan’ di panggung *Stand Up Comedy Indonesia Season 6* Kompas TV. Penonton terhibur dengan penampilanya.

Bit Sadana tersebut termasuk penciptaan humor Asa Berger pada aspek *Language* dan dalam komponen *Infantilism*. Pada materi ini Sadana mengatakan bahwa pergi ke supermarket sudah merupakan liburan untuk warga dusun. Ketika sampai di supermarket warga dusun ini juga memiliki kelakuan yang berbeda-beda, salah satunya ada anak yang terlihat kebingungan yang kemudian ditanya oleh petugas mengapa ia sendirian dan terlihat bingung, ternyata si anak tersebut sedang kebingungan mencari ibunya, lalu si anak ditanya lagi oleh petugas apakah anak tersebut hilang dari pengawasan ibunya, namun kemudian ia malah mengatakan bahwa bukan dia yang hilang namun ibunya yang hilang. Pada konteks ini Sadana terlihat jeli dalam memilihkan diksinya untuk membangun *punchline* di akhir. Ia memberikan dua *set up* untuk memancing penonton supaya fokus atas kehilangan anak tersebut, namun pada *punchline*-nya, Sadana menjadikan jawaban dari si anak hanya diputarbalikkan yaitu “bukan, ibu saya yang hilang”, padahal kalimat tersebut bermaksud sama dengan kalimat yang ditanyakan oleh petugas supermarket yaitu, “adik hilang?” yang pada intinya anak tersebut kehilangan jejak si ibu dan kebingungan, namun hanya diputarbalikkan kalimatnya.

7. *Irony*

Irony yakni suatu situasi yang tidak diharapkan. Bentuk *irony* yang digunakan

Sadana diperikan pada data (14) sebagai berikut.

Data 14: *Irony*

Set Up: 1 menit 4 siswa Indonesia putus sekolah. Di SD ibu saya ini kan 8 anak nih....

Punchline: 2 menit abis.

Konteks Sosioklultural:

Sadana membawakan materi dengan tema ‘Teknologi’ di panggung *Stand Up Comedy Indonesia Season 6* Kompas TV. Penonton terhibur dengan penampilannya.

Bit Sadana tersebut termasuk penciptaan humor Asa Berger pada aspek *Language* dan dalam komponen *Irony*. Pada materi kali ini Sadana mengatakan bahwa ia pernah membaca di artikel yang berisikan UNESCO pernah mensurvei bahwa dapat dikatakan dalam satu menit, 4 siswa di Indonesia putus sekolah, lalu Sadana menerapkan pada sekolah tempat ibunya bekerja yang mana di sekolah tersebut hanya memiliki 8 siswa, sehingga jika survey dari UNESCO benar maka siswa yang belajar di sekolah ibu Sadana akan habis dalam 2 menit saja karena di Indonesia dalam satu menit 4 siswa sudah putus sekolah.

Irony yang digambarkan Sadana tersebut bermaksud untuk memperjelas apa yang menjadi set up Sadana. Ia mengatakkn sesuatu hal yang tidak diharapkan oleh semua orang, yang dalam konteks ini adalah ada 4 siswa di Indonesia yang harus putus sekolah tiap satu menitnya. Supaya suasana irony ini bertambah, ia mencontohkan dengan mencari sekolah yang muridnya hanya berisikan 8 orang per kelas, sehingga hal tersebut dapat didramatisir dengan berkurangnya 4 anak dalam satu menit dan dalam dua menit saja, kelas tersebut akan langsung habis anak-anak yang sedang belajar di kelas. Sebuah irony yang terjadi pada sebuah kelas kecil yang kemudian akan kehilangan sosok-sosok di masa depan, hal tersebut bukalah hal yang diinginkan oleh semua orang.

8. *Misunderstanding*

Misunserstanding yakni kesalahpahaman atau salah mengartikan sesuatu yang bersifat verbal. Bentuk *misunderstanding* yang digunakan Sadana diperikan pada data (15) dan (16) sebagai berikut.

Data 15: *Misunderstanding*

Set Up: terus, ini siapa, buk

Punchline: Ini kan Imam Bondjol. Nggak semuanya kan keluarga saya.

Konteks Sosioklultural:

Sadana membawakan materi dengan tema ‘Indonesiaku’ di panggung *Stand Up*

Comedy Indonesia Season 6 Kompas TV. Penonton terhibur dengan penampilannya.

Bit Sadana tersebut termasuk penciptaan humor Asa Berger pada aspek *Language* dan dalam komponen *Misunderstanding*. Pada materi ini Sadana mengatakan bahwa ciri-ciri orang Indonesia senang berbasa-basi, salah satunya adalah ketika sedang bertamu dan melihat foto-foto yang dipajang di ruang tamu, orang akan berbasa-basi dengan menanyakan kabar atau siapa yang ada di dalam foto tersebut.

Misunderstanding yang dilakukan Sadana tersebut bermaksud untuk menjelaskan apa yang menjadi set up Sadana dan untuk mengundang tawa dari penonton. Ia menceritakan ketika sedang bertamu ke rumah orang, ia berusaha untuk membuka percakapan supaya tidak canggung, lalu ia memilih untuk berbasa-basi dengan pemilik rumah tersebut. Sadana mulai melihat di sekeliling ruang tamu dan ia menemukan bahan untuk berbasa-basi yaitu foto-foto yang terpasang di dinding ruang tamu, ia menanyakan satu persatu kabar keluarga dari pemilik rumah dan siapa saja yang berada di dalam foto tersebut yang ketika disebutkan oleh pemilik rumah adalah keluarganya, lalu sampailah kepada sosok foto seorang laki-laki yang memakai sorban di kepalanya dan Sadana masih menyangka bahwa laki-laki yang berada di foto tersebut karena ia masih asik berbasa-basi tanpa memperhatikan, namun ternyata orang yang memakai sorban di kepalanya tersebut merupakan foto seorang pahlawan Imam Bondjol, pada saat itulah terjadi kesalahpahaman antara Sadana yang menyangka foto laki-laki dengan sorban di kepalanya adalah keluarga pemilik, namun ternyata pemilik rumah tidak hanya memasang foto keluarga saja, ada juga foto pahlawan.

9. *Repartee*

Repartee yakni menjawab pertanyaan dengan pernyataan/ jawaban pasti. Bentuk *Repartee* yang digunakan Sadana diperikan pada data (17) sebagai berikut.

Data 17: *Repartee*

Set Up: Saya Dana dan saya ini dari dusun.

Punchline: Masa kecil saya ya... dihabisin di dusun, dimana lagi.

Konteks Sosiokultural:

Sadana membawakan materi dengan tema 'Masa Kecil' di panggung *Stand Up Comedy Indonesia Season 6* Kompas TV. Penonton terhibur dengan penampilannya.

Bit Sadana tersebut termasuk penciptaan

humor Asa Berger pada aspek *Language* dan dalam komponen *Repartee*. Pada materi ini Sadana mengatakan bahwa dia berasal dari dusun dan memang sejak kecil berada di dusun, sehingga sudah pasti dia menghabiskan masa kecilnya di dusun. Hal tersebut merupakan sebuah jawaban yang pasti, sebuah pertanyaan retorik yang sebenarnya memiliki jawaban yang sudah dapat ditebak, dipastikan dan sebenarnya tidak perlu dijawab, namun Sadana menjawab sendiri untuk menegaskan kembali bahwa ia berasal dari dusun, lahir di dusun, dan menghabiskan masa kecilnya tentu di dusun juga karena ia asli dari dusun dan pergi ke Jakarta hanya untuk mengikuti karantina dan kompetisi *Stand Up Comedy Indonesia Season 6* Kompas TV saja.

10. *Sarcasm*

Sarcasm yakni menyindir dengan perkataan tajam dan secara terus terang. Bentuk *sarcasm* yang digunakan Sadana diperikan pada data (19) sampai (26) sebagai berikut

Data 19: *Sarcasm*

Set Up: Tapi saya tu sebel ya sama iklan-iklan zaman sekarang.

Punchline: Iklan zaman sekarang tuh menipu, atau menjebak.

Konteks Sosiokultural:

Sadana membawakan materi dengan tema 'Iklan' di panggung *Stand Up Comedy Indonesia Season 6* Kompas TV. Penonton terhibur dengan penampilannya.

Bit Sadana tersebut termasuk penciptaan humor Asa Berger pada aspek *Language* dan pada komponen *Sarcasm*. Pada *punchline* materi kali ini Sadana mengatakan secara lugas dan berterus terang tentang iklan-iklan yang ada pada zaman sekarang, ia menyindir para pembuat iklan yang seringnya membuat iklan menipu dan menjebak para konsumennya. Salah satu contohnya adalah ketika sebuah iklan tertulis besar di papan iklan tentang sebuah bonus yang akan didapatkan jika membeli sesuatu, namun nantinya akan ada tulisan kecil di pojok kanan bawah yang tidak terlihat, jika didekati tulisan tersebut biasanya berbunyi "syarat dan ketentuan berlaku". Hal-hal seperti itu bisa membuat konsumen produk tersebut tertipu atau terjebak dalam iklannya saja tanpa memperhatikan tulisan kecil di pojok bawah. Oleh karena itu para konsumen juga harus lebih teliti dalam membaca ketika akan membeli suatu produk, sehingga konsumen tidak akan merasa terjebak dalam sebuah iklan yang dipasang oleh sebuah produk.

11. *Satire*

Satire yakni menyindir untuk mempermalukan suatu hal/ situasi/ orang. Bentuk *satire* yang digunakan Sadana dipaparkan pada data (27) dan (28) sebagai berikut.

Data 27: *Satire*

Set Up: Kalau nggak ada ide, saya ada referensi nih mas.

Punchline: Dulu tuh ada artis bikin kontroversi dengan cara njinjek foto politikus, mas.

Konteks Sosiokultural:

Sadana membawakan materi dengan tema ‘Roasting Ernest Prakasa’ di panggung *Stand Up Comedy Indonesia Season 6* Kompas TV. Penonton terhibur dengan penampilannya.

Bit Sadana tersebut termasuk penciptaan humor Asa Berger pada aspek *Language* dan dalam komponen *Satire*. Pada materi kali ini Sadana me-roasting Ernest Prakasa, karena Sadana tidak menemukan suatu hal yang menjadi bahan untuk me-roasting atau meledek untuk Ernest, ia kemudian mencari candaan di sekitar Ernest Prakasa, kemudian ia menemukan ledekan dari artis yang berada di dalam ruangan kompetisi, Sadana akhirnya memberikan referensi supaya Ernest memiliki kontroversi untuk menjadi bahan ledekannya, dengan cara memberikan contoh dengan menyindir artis lain yang berada di ruangan kompetisi. Sadana

Punchline dari *bit* Sadana tersebut merupakan komponen *Satire* karena terdapat kalimat sindiran yang bermaksud untuk mempermalukan seseorang, ia juga menggunakan teknik *Rule of Three* dalam menyampaikan *bit*-nya.

B. Strategi Humor Asa Berger Aspek Logic

Berikut akan dijelaskan penciptaan humor Asa Berger dalam aspek *Logic* di dalam materi *stand up comedy Indonesia Season 6* Kompas TV oleh Sadana Agung yang meliputi (1) *Absurdity* (2) *Accident*, (3) *Analogy*, (4) *Comparison*, (5) *Disappointment*, (6) *Ignorance*, (7) *Mistakes*, (8) *Reversal*, (9) *Ridicule*

1. Absurdity

Absurdity yakni pernyataan atau sikap yang tidak masuk akal, menimbulkan kebingungan, dan menunjukkan hal atau situasi yang tidak mungkin atau mustahil. Bentuk *absurdity* yang digunakan Sadana dipaparkan pada data (29) sampai (37) sebagai berikut.

Data 29: *Absurdity*

Set Up: Bu, beli paha ayamnya satu.

Punchline: Yang depan apa yang belakang, mas

Konteks Sosiokultural:

Sadana membawakan materi dengan tema ‘Kuliner’ di panggung *Stand Up Comedy Indonesia Season 6* Kompas TV. Penonton terhibur dengan penampilannya.

Bit Sadana tersebut termasuk penciptaan humor Asa Berger aspek *Logic* dan dalam komponen *absurdity*. Pada materi kali ini Sadana menceritakan pengalamannya ketika membeli ayam goreng bagian paha di penjual gerobakan pinggir jalan. Waktu melakukan transaksi, penjual tersebut menanyakan suatu hal yang tidak masuk akal kepada Sadana yaitu memilih paha ayam bagian depan atau belakang, padahal paha ayam hanya ada bagian kanan dan kiri, namun hal itu juga tidak masuk akal karena paha kanan dan paha kiri tidak memiliki perbedaan yang mendasarinya.

Punchline dari *bit* Sadana tersebut merupakan komponen *Absurdity* karena terdapat kalimat yang tidak masuk akal, yaitu “yang depan apa yang belakang, mas?” Hal tersebut tidak masuk akal karena kaki ayam tidak memiliki posisi kaki depan dan belakang namun kanan dan kiri. Dalam show-nya, ia juga menambahi act out dengan memeragakan cara jalan seekor ayam apabila memiliki kaki dengan posisi depan dan belakang, sehingga hal tersebut menambahkan nilai untuk penampilannya.

2. Accident

Accident yakni sebuah kejadian yang muncul secara kebetulan dari sebuah insiden/ dark joke. Bentuk *accident* yang digunakan Sadana dipaparkan pada data (40) sebagai berikut.

Data 40: *Accident*

Set Up: Sama dia tu pengen ini.. ayam ayam yang ada di pasar, yang warna warni itu loh. Pengen kayak gitu.

Punchline: ...cuma caranya salah, di pilox, di air brush... mukanya. Mati lah.

Konteks Sosiokultural:

Sadana membawakan materi dengan tema ‘Masa kecil’ di panggung *Stand Up Comedy Indonesia Season 6* Kompas TV. Penonton terhibur dengan penampilannya.

Bit Sadana tersebut termasuk penciptaan humor Asa Berger dalam aspek *Logic* dan dalam komponen *Accident*. Pada materi kali ini Sadana menceritakan tentang teman masa kecilnya yang ingin memiliki anak ayam warna-warni namun setelah

membeli anak ayamnya, teman masa kecil Sadana salah mewarnainya dengan cara di *air brush* di muka ayamnya bukan di badannya, sehingga anak ayam tersebut bukannya memiliki warna namun menjadi mati karena salah memyemprotkan air brush-nya ke muka.

Punchline dari *bit* Sadana tersebut merupakan komponen *Accident* karena meng-*air brush* seekor anak ayam di mukanya adalah merupakan sebuah tindakan *abusive* terhadap hewan.

3. *Analogy*

Analogy yakni didasarkan pada semacam perbandingan. Bentuk *analogy* yang digunakan Sadana diperikan pada data (41) sampai (43) sebagai berikut.

Data 41: *Analogy*

Set Up: “Ni, kalau pahunya yang kanan nada tulisan ‘R’-nya di sini”

Punchline: Dikira stik PS apa ya?

Konteks Sosioklultural:

Sadana membawakan materi dengan tema ‘Kuliner’ di panggung *Stand Up Comedy Indonesia Season 6* Kompas TV. Penonton terhibur dengan penampilannya.

Bit Sadana tersebut termasuk penciptaan humor Asa Berger pada aspek *Logic* dan dalam komponen *Analogy*. Pada materi kali ini Sadana menceritakan tentang percakapannya dengan penjual ayam goreng di pinggir jalan, kemudian si penjual goreng menanyakan tentang bagian ayam sebelah mana yang akan dibeli dan ternyata bagian paha yang di sebelah kanan ada tulisan ‘R’ yang maksudnya *Right* seperti yang ada pada *controller game* di *PlayStasion*.

Punchline dari *bit* Sadana tersebut merupakan komponen *Analogy* karena terdapat sebuah penganalogian antara paha ayam yang bertuliskan huruf R dan *controller game* yaitu, “Dikira stik PS apa ya?” Sadana menganalogikan paha ayam kanan dengan *controller game* yang ada di *PlayStasion* karena penjual mengatakan bahwa, “Ni, kalau pahunya yang kanan nada tulisan ‘R’-nya di sini” hal tersebut sama dengan apa yang ada di *controller game* yang berupa pegangan untuk tangan sebelah kanan dan kiri yaitu pada *controller game* di bagian kanan ada huruf ‘R’ yang berarti *Right* atau kanan yang berfungsi menandakan bahwa itu untuk tangan sebelah kanan sedangkan *controller* di bagian kiri juga ada huruf ‘L’ yang berarti *Left* atau kiri untuk menandakan bahwa bagian tersebut untuk tangan sebelah kiri.

4. *Comparison*

Comparison yakni teknik humor yang memandingkan satu hal dengan hal lain. Bentuk *comparison* yang digunakan Sadana diperikan pada data (44) sampai (46) sebagai berikut.

Data 44: *Comparison*

Set Up: Kalau saya masih mending bayangin kalau yang bisulan itu orangnya cantik, anggun ya

Punchline: Dian Sastro.

Konteks Sosioklultural:

Sadana membawakan materi dengan tema ‘Kesehatan’ di panggung *Stand Up Comedy Indonesia Season 6* Kompas TV. Penonton terhibur dengan penampilannya

Bit Sadana tersebut termasuk penciptaan humor Asa Berger pada aspek *Logic* dan dalam komponen *Comparison*. Pada materi kali ini Sadana menceritakan tentang pengalamannya ketika terkena penyakit bisul, kemudian Sadana membandingkannya dengan seorang aktris yang cantik ketika terkena penyakit bisul.

Punchline dari *bit* Sadana tersebut merupakan komponen *Comparison* karena terdapat kalimat perbandingan ketika Sadana yang terkena penyakit bisul dengan aktris cantik yang terkena penyakit bisul.

5. *Disappointment*

Disappointment yakni situasi yang mengundang suatu pengharapan, namun ujungnya memberikan sebuah kekecewaan. Bentuk *disappointment* yang digunakan Sadana diperikan pada data (47) dan (51) sebagai berikut.

Data 47: *Disappointment*

Set Up: Belok kiri, boleh langsung. Di pojok ada tulisannya kecil

Punchline: langsung meninggal.

Konteks Sosioklultural:

Sadana membawakan materi dengan tema ‘Iklan’ di panggung *Stand Up Comedy Indonesia Season 6* Kompas TV. Penonton terhibur dengan penampilannya.

Bit Sadana tersebut termasuk penciptaan humor Asa Berger pada aspek *Logic* dan dalam komponen *Disappointment*. Pada materi kali ini Sadana menceritakan tentang iklan pada zaman sekarang yang menurutnya sering menipu atau menjebak pembeli, salah satu contohnya iklan karaoke yang pernah dilihat Sadana bertuliskan “Karaoke 1 jam gratis 5 jam”, namun di pojok ada tulisan kecil yaitu bertuliskan syarat dan ketentuan karaoke tersebut “minimal 20 orang”. Beruntungnya tulisan tersebut hanya terdapat di iklan, jika saja terdapat di rambu-rambu lalu lintas

akan menjadi hal yang tidak terduga serta membahayakan.

Punchline dari *bit* Sadana tersebut merupakan komponen *Disappointment* karena terdapat situasi yang mengundang pengharapan namun ternyata hanya menimbulkan kekecewaan.

6. *Ignorance*

Ignorance yakni menertawakan sesuatu yang mana seseorang mengaggap lawan bicara benar karena tidak tahu kalau sedang dibohongi, kenaifan. Bentuk *ignorance* yang digunakan Sadana diperikan pada data (52) sebagai berikut.

Data 52: *Ignorance*

Set Up: Pernah suatu hari, di kelas kita lagi berisik. Guru saya marah, (mengebrak meja) “Mereka tidak mendengar, mereka tidak mau mengerti.”

Punchline: Terus ini marah-maraha sama siapa?

Konteks Sosioklultural:

Sadana membawakan materi dengan tema ‘Profesi’ di panggung *Stand Up Comedy Indonesia Season 6 Kompas TV*. Penonton terhibur dengan penampilannya.

Bit Sadana tersebut termasuk penciptaan humor Asa Berger pada aspek *Logic* dan dalam komponen *Ignorance*. Pada materi kali ini Sadana menceritakan tentang profesi yang mengandalkan kemampuan berbicara, salah satunya adalah guru. Menurut Sadana seorang guru harus memiliki kemampuan berbicara yang baik, sehingga seorang guru juga harus dapat berkomunikasi dengan baik terutama bahasanya harus dapat dimengerti oleh murid, sedangkan guru yang dimaksud oleh Sadana kali ini adalah guru dari luar negeri yang belum fasih berbahasa Indonesia dan belum bisa membedakan mereka dan kalian sehingga hal tersebut menjadi bahan ejekan murid di kelas ketika pelajarannya.

Punchline dari *bit* Sadana tersebut merupakan komponen *Ignorance* karena menertawakan guru yang tidak tahu bahwa ia sedang ditertawakan.

7. *Mistakes*

Mistakes yakni suatu kejadian yang diakibatkan kesalahpahaman. Bentuk *mistakes* yang digunakan Sadana diperikan pada data (53) dan (54) sebagai berikut.

Data 53: *Mistakes*

Set Up: (menangis) huruf A-nya, hilang.

Mbaknya Cuma tersenyum

Punchline: ya jelas nggak ketemu, keyboardnya kebalik.

Konteks Sosioklultural:

Sadana membawakan materi dengan tema

‘Teknologi’ di panggung *Stand Up Comedy Indonesia Season 6 Kompas TV*. Penonton terhibur dengan penampilannya.

Bit Sadana tersebut termasuk penciptaan humor Asa Berger pada aspek *Logic* dan dalam komponen *Mistakes*. Pada materi kali ini Sadana menceritakan bahwa ia pernah bertemu dengan seorang anak dusun yang belum paham dengan teknologi di warnet (warung internet), ketika anak tersebut di warnet mencari huruf ‘A’ di *keyboard* namun tidak ketemu sehingga ia bingung, menangis, dan berkata kepada penjaga warnet bahwa huruf ‘A’-nya hilang, lalu penjaga warnet melihat bilik anak tersebut dan ternyata yang menjadi masalahnya hanya karena keyboard yang digunakan anak tersebut terbalik.

Punchline dari *bit* Sadana tersebut merupakan komponen *Mistakes* karena terdapat kesalahpahaman anak dusun tersebut dengan *keyboard* yang digunakan, sehingga anak tersebut bingung dan menangis.

8. *Reversal*

Reversal yakni sesuatu yang diputarbalikkan. Bentuk *reversal* yang digunakan Sadana diperikan pada data (55) dan (56) sebagai berikut.

Data 55: *Reversal*

Set Up: (mentor mengajari nyanyi kepada kontestan kemudian terbalik)

Punchline: Loh, jadi kamu yang ngajarin? Saya ini...

Konteks Sosioklultural:

Sadana membawakan materi dengan tema ‘Musik’ di panggung *Stand Up Comedy Indonesia Season 6 Kompas TV*. Penonton terhibur dengan penampilannya.

Bit Sadana tersebut termasuk penciptaan humor Asa Berger pada aspek *Logic* dan dalam komponen *Reversal*. Pada materi kali ini Sadana menceritakan tentang sebuah kompetisi penyanyi dangdut di salah satu televisi swasta nasional yang dilatih oleh seorang mentor dangdut dengan cara diberikan nada, mulai dari nada rendah ke nada yang lebih tinggi dan begitu seterusnya lalu ketika Sadana mempraktikannya sendiri dan ia harus menjadi mentor dan penyanyinya, ia memutarbalikkan peran.

Punchline dari *bit* Sadana tersebut merupakan komponen *Reversal* karena terdapat sesuatu yang diputarbalikkan, yaitu peran mentor dan penyanyinya.

C. Rekapitulasi Analisis Data

Terdata dua strategi yang penulis gunakan untuk menganalisis materi *stand up comedy* dari Sadana Agung, yaitu (1) *Language* dan (2) *Logic*. Berdasarkan hasil analisis data dihasilkan penulis, ada 56 data strategi penciptaan humor Asa Berger yang digunakan oleh materi *stand up comedy* Sadana Agung di kompetisi *Stand Up Comedy Indonesia Season 6* Kompas TV dengan rincian jumlah data pada aspek *Language* 28 data dan pada aspek *Logic* adalah 27 data. Dari hasil penelitian tersebut dapat ditemukan bahwa kekuatan dari komponen pada aspek *Language* yakni: 1) *Allusion* memiliki 3 data; 2) *Puns, Word Play* memiliki 1 data; 3) *Definition* memiliki 2 data; 4) *Facetiousness* memiliki 2 data; 5) *Insults* memiliki 3 data; 6) *Infantilism* memiliki 1 data; 7) *Irony* memiliki 1 data; 8) *Misunderstanding* memiliki 2 data; 9) *Repartee* memiliki 1 data; 10) *Ridicule* memiliki 1 data; 11) *Sarcasm* memiliki 8 data; 10) *Satire* memiliki 2 data, sedangkan kekuatan dari komponen aspek *Logic* adalah: 1) *Absurdity* memiliki 9 data; 2) *Accident* memiliki 1 data; 3) *Analogy* memiliki 3 data; 4) *Comparison* memiliki 3 data; 5) *Disappointment* memiliki 1 data; 6) *Ignorance* memiliki 1 data; 7) *Mistakes* memiliki 2 data; 8) *Reversal* memiliki 2 data.

Dari data di atas tersebut diketahui bahwa strategi penciptaan humor oleh Sadana Agung yang paling dominan dalam materinya yang digunakan pada kompetisi *Stand Up Comedy Indonesia Season 6* Kompas TV adalah strategi penciptaan humor aspek *Logic* dalam komponen *absurdity*, sedangkan strategi yang paling sedikit digunakan adalah komponen *ignorance, accident, repartee, infantilism*, dan *puns/word play* dan komponen yang tidak ditemukan adalah *bombast, exaggeration, over literalness, rigidity, theme/variation*, dan *coincidence*.

PENUTUP

A. Simpulan

Hasil penelitian “Strategi Penciptaan Humor oleh Sadana Agung pada *Stand Up Comedy Indonesia Season 6* Kompa TV Kajian: *Anatomy of Humor Asa Berger*” dapat disimpulkan sebagai berikut:

1) Pada penulisan materi oleh Sadana Agung yang digunakan dalam kompetisi *Stand Up Comedy Indonesia* di Kompas TV ditemukan dua strategi penciptaan humor menurut Asa Berger, yaitu (1) *Language* dan (2) *Logic* dengan komponen strategi penciptaan humor Arthur Asa Berger yang penulis temukan dalam materi (1) *Allusion*;

(2) *Puns, Word Play*; (3) *Definition*; (4) *Fatiousness*; (5) *Insults*; (6) *Infantilism*; (7) *Irony*; (8) *Misunderstanding*; (9) *Repartee*; (10) *Ridicule*; (11) *Sarcasm*; dan (12) *Satire*, sedangkan komponen yang terdapat pada aspek *Logic* adalah (1) *Absurdity*; (2) *Accident*; (3) *Analogy*; (4) *Comparison*; (5) *Disappointment*; (6) *Ignorance*; (7) *Mistakes*; dan (8) *Reversal*.

2) Kekuatan penciptaan humor Artur Asa Berger pada materi *stand up comedy* Sadana Agung terbesar terletak pada aspek *Logic* dan dalam komponen *Absurdity* yang ditunjukkan oleh 9 data, sedangkan pada aspek *Language* ada dalam komponen *Sarcasm* yang ditunjukkan oleh 8 data.

DAFTAR PUSTAKA

- Berger, Arthur Asa. 2012. *An Anatomy of Humor*. United States of America: Transaciton Publishers.
- Chaer, Abdul. 2012. *Linguistik Umum*. Rineka Cipta.
- Dean, Greg. 2012. *Step by Step to Stand Up Comedy*. Terjemahan oleh: Ernest Prakasa. Jakarta: Bukune.
- Fadilah, Emy Rizka. 2015. “Humor dalam Wacana Stand-Up Comedy Indonesia Season 4 di Kompas TV”. Skripsi Pogram Studi Sastra Indonesia Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.
- Habiburrahman, Moh. 2019. “Teknik dan Fungsi Humor Pada Komentator Sepak Bola Valentino Simanjuntak”. Skripsi Program Studi Sastra Indonesia Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro.
- Kurniawan, Yudha. 2018. “Teknik Penciptaan Humor dalam Komik Strip Tahilalats di Webtoon”. Skripsi Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Semarang.
- Nandar, FX. 2009. *Pragmatik & Penelitian Pragmatik*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Papana, Ramon. 2012. *Kiat Tahap Awal Belajar Stand-up Comedy Indonesia*. Jakarta: Mediakita.
- Papa`na, Ramon. 2016. *Buku Besar: Stand Up Comedy Indonesia*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo
- Pranawestu, Faiz. 2017. “Wacana Humor Komik Tahilalats. Skripsi Program Studi Sastra Indonesia Departemen Bahasa dan Sastra Fakultas Ilmu Budaya Universitas Gadjah Mada Yogyakarta.
- Puspitasari, Dian Asri. 2013. “Humor dalam Kumpulan Buku Benny dan Mice”. Skripsi Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Semarang.

Rizky, Wulandari Anggraeni. 2015. "Penciptaan Humor Dodit Mulyanto dalam Buku Antara Jawa & Eropa (Kajian Pragmatik)." Skripsi Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Semarang.

Saputra, Mujiyono dan Akhyarudin. 2015. Implikatur Percakapan dalam Stand Up Comedy Indonesia di Stasiun Kompas TV Edisi April 2014. Dalam Jurnal Pena Volume 5 No. 1: FKIP Universitas Jambi.

Sari, Diana. 2017. "Tindak Tutur Aserfatif pada Stand Up Comedy SUCI 6 Kompas TV Mei Mahatir Gamayel" Periode Maret 2016 dan Implikasinya terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA". Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung Bandar Lampung.

Tiani, Riris. (2017). "Strategi Pragmatik dalam Penciptaan Humor di Televisi." Dalam Jurnal NUSA Volume 12 Nomor 2: Universitas Diponegoro.

Sumber internet:

https://www.youtube.com/watch?v=_dNKRIPxhDU&list=PLeFQnOKoujGMibyvpvLP79jFaljAqGW4m

