

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam kehidupan sehari-hari setiap orang pasti pernah berhumor, ada yang memiliki selera humor tinggi dan ada juga yang memiliki selera humor biasa saja bahkan rendah. Ada yang memendamnya karena malu, ada juga yang berani mengekspresikannya secara langsung.

Ariefandi (dalam Fatmawati 2018: 136) menyatakan bahwa dalam humor dibutuhkan kecerdasan kedua belah pihak, yaitu penutur dan mitra tutur. Penutur dituntut agar bisa menempatkan humornya pada waktu yang tepat, sebab apabila waktunya tidak tepat, humor tersebut dapat menjadi tidak lucu bahkan juga bisa menyakiti pihak lain. Selain itu, mitra tutur juga dituntut agar bisa bersikap dewasa dalam menanggapi sebuah humor, karena bagaimanapun tajamnya kritikan dalam sebuah humor, humor tetaplah humor.

Humor disampaikan dengan verbal ataupun dengan visual, salah satu penyampaian humor di Jepang adalah dengan *manzai*, pasangan pelawak *manzai* disebut *kombi*. Seorang pelawak berperan sebagai si pintar (*tsukkomi*) dan seorang lagi yang berperan sebagai si bodoh (*boke*). Stocker (dalam Tatsumi, 2011:148) menyatakan bahwa interaksi antara *boke* dan *tsukkomi* menjadi ciri khas komedi tim *manzai* di Jepang yang biasanya dikatakan mencerminkan karakteristik khas orang-orang biasa di daerah perkotaan Osaka. *Manzai* masa kini umumnya didasarkan pada *shabekuri manzai* yaitu *manzai* yang memfokuskan kepada pembicaraan antara *boke* dan *tsukkomi*, yang sudah ada sejak tahun 1930-an

Karena *boke* dan *tsukkomi* adalah peran yang berbeda, begitu pula jenis ucapannya. Ōshima (dalam Tatsumi 2011:149) menjelaskan bahwa peran *boke* adalah membuat pernyataan bodoh atau di luar konteks dan terlibat dalam kesalahpahaman logika, sedangkan peran *tsukkomi* berperan mengoreksi pernyataan *boke*. Grup *manzai* banyak sekali jumlahnya, di setiap grup memiliki ciri khasnya masing-masing sesuai dengan tema yang diangkat, mereka tampil secara *live* di televisi. Namun, seiring dengan perkembangan zaman *manzai* juga dapat di tonton melalui media *YouTube*. Disamping itu, *manzai* yang tampil secara *live* ditemukan dalam bentuk video animasi dibuat oleh penggemar game *Touhou* yang bernama *Touhou M-1 Grand Prix*, video tersebut mempunyai konsep kompetisi *manzai* dari karakter game *Touhou* yang membawakan *manzai* itu sendiri, hingga dinilai oleh karakter yang ada dalam game. Hingga saat ini video series tersebut sudah ada 16 seri di kanal *youtube* R-note.

Dari keunikan humor yang ada dalam *manzai* peneliti tertarik untuk mengkaji tuturan humor yang ada dalam *manzai* dengan menggunakan prinsip kerjasama yang dikemukakan oleh Grice dan juga bentuk humor yang ada dalam *manzai Touhou M-1 Grand Prix* seri keenam. Penelitian ini tentang humor dalam *manzai* bukanlah yang dilakukan pertamakali, berikut adalah penelitian-penelitian mengenai humor dalam *manzai*

penelitian yang dilakukan oleh Hideo Tatsumi dengan judul *Conversation Analysis of Boke-tsukkomi Exchange in Japanese Comedy* Artikel ini menganalisis dan membahas seperti apa pertukaran komedi Jepang yang disebut *boke-tsukkomi* dan bagaimana hal tersebut dapat mengundang tawa. Analisis percakapan dan resolusi ketidaksesuaian digunakan sebagai metode untuk memeriksa contoh-

contoh *boke-tsukkomi*. Pertukaran *boke-tsukkomi* dan bagaimana hal tersebut mengundang tawa. Pertama-tama, peran *tsukkomi* ditemukan unik ketika membandingkan struktur pertukaran *boke-tsukkomi* dan pertukaran langsung-lucu. Analisis lebih lanjut tentang pertukaran *boke-tsukkomi* menegaskan bahwa garis *boke* membuat lelucon dan garis *tsukkomi* membuat respons tajam terhadap lelucon tersebut. Kedua, peran *tsukkomi* ini dapat ditiadakan dalam pertukaran *boke-tsukkomi* untuk membuat penonton tertawa, tetapi tampaknya perlu untuk menjaga agar pertukaran diadik tetap berjalan. Dari ketujuh tipe *tsukkomi*, setidaknya tipe koreksi diilustrasikan dapat mengundang tawa dalam bahasa Inggris.

Selanjutnya penelitian dari Fatmawati dengan judul penelitian Pelanggaran dan Pematuhan Prinsip Kerjasama pada Tuturan Humor Tensai Bakabon Volume 2 Karya Fujio Akatsuka yang bertujuan untuk mengetahui teknik humor dilihat dari segi kebahasaan dan bentuk pelanggaran maupun pematuhan prinsip kerjasama dalam manga Tensai Bakabon Volume 2. Penelitian ini menggunakan teori prinsip kerjasama yang dikemukakan oleh Grice (1975) dan teori teknik humor menurut Berger (1992). Data dalam penelitian ini diperoleh dengan menggunakan metode simak dan teknik catat kemudian dianalisis dengan metode deskriptif kualitatif. Hasil yang ditemukan yaitu 9 teknik humor yang digunakan yaitu teknik kesalahpahaman, melebih-lebihkan, harfiah, membual, sindiran, kekanak-kanakan, permainan kata, hinaan, jenaka. Total data yaitu 26 data pelanggaran terhadap prinsip kerjasama dan 2 data pematuhan prinsip kerjasama yang memunculkan efek humor dalam manga tersebut.

1.2 Perumusan Masalah

1. Bagaimanakah prinsip kerja sama yang terealisasi dalam *manzai Touhou M-1 Grand Prix* seri keenam?
2. Bagaimanakah bentuk humor dalam *manzai Touhou M-1 Grandprix* seri keenam?

1.3 Tujuan Peneliti

Tujuan peneliti ini untuk mendeskripsikan dan menjabarkan prinsip kerja sama yang digunakan oleh pelawak dalam *manzai Touhou M-1 Grandprix* seri keenam dan bagaimana bentuk humornya jika dilihat di unsur *language* (Bahasa) dan *logic* (logika).

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat secara teoritis yakni menambah pengetahuan dan wawasan penulis dibidang pragmatik khususnya prinsip kerjasama yang digunakan pelawak dalam *manzai*. secara praktis penelitian ini diharapkan memberikan pemahaman kepada peneliti dan pembaca bagaimana menerapkan prinsip kerjasama ketika menyampaikan tuturan dan mampu merespon tuturan yang mengandung unsur kelucuan dalam percakapan sehari-hari.

1.5 Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan, yaitu jenis deskriptif kualitatif karena menganalisis tentang pelanggaran maupun pematuhan maksim dalam prinsip kerjasama beserta teknik penciptaan humor dilihat dari segi *language* (Bahasa) dan juga aspek *logic* (logika) di Jepang melalui *Manzai*. Seperti yang dikemukakan oleh

Sugiono (2010:15) bahwa metode penelitian kualitatif deskriptif adalah metode penelitian yang berlandaskan filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti kondisi objek yang alamiah, hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi.

Sumber data dalam penelitian ini adalah video *manzai* yang berjudul *Touhou M-1 Grand Prix*. *Touhou M-1 Grand Prix* (東方M-1ぐらんぷり) adalah sebuah seri *CD/DVD* yang dirilis oleh R-note (sebelumnya bernama *YELLOW ZEBRA*) di mana para karakter dari *Touhou* menampilkan pertunjukan animasi *manzai*, yang juga dipandu dan dinilai oleh karakter-karakter dari seri *game Touhou*. Proyek ini dibuat sebagai parodi dari *M-1 Grand Prix* (M-1 グランプリ, *Emu-wan Guranpuri*). Saat ini terdapat 16 edisi *Touhou M-1 Grand Prix* dan dua pembuatan ulang pada seri pertama dan kedua. Meskipun terjemahan penggemar dari berbagai bahasa ditemukan di internet, R-Note telah menghapus sebagian besar dari versi terjemahan, dan mengunggah klip komedi ke kanal *YouTube* resmi mereka.

Video *Touhou M-1 Grand Prix "Tokamaclub" Marriage Greeting* pada kanal *YouTube R-Note* yang diunggah pada tanggal 18 Juli tahun 2020 yang berdurasi 11 menit 33 detik, penulis mengambil salah satu *kombi* (pasangan dalam komedi *manzai* yang terdiri dari *bokke* dan *tsukkomi*) yaitu, *kombi tokamaclub* yang beranggotakan Oku (Reiui Utsuho) sebagai *boke* dan Orin sebagai *tsukkomi* dalam seri tersebut. dikarenakan humor yang diberikan oleh *kombi* tersebut lebih mudah dipahami.

Metode pengumpulan data, yaitu metode simak dan catat. Metode simak, Menurut Mahsun (2005:90) metode simak merupakan cara pengumpulan data yang

dilakukan dengan cara menyimak penggunaan bahasa. Langkah pengambilan data dalam penelitian ini dengan menonton *manzai* sampai berkali-kali untuk memahami topik yang dibicarakan, mengidentifikasi prinsip kerjasama, lalu mendeskripsikan tuturan-tuturan yang diasumsikan yang mengandung prinsip kerjasama tersebut. Kemudian, teknik menganalisa pertama-tama mengklasifikasikan tuturan yang muncul berdasarkan maksim-maksim yang dikandungnya, lalu menalaahnya beserta konteks yang melatarinya, terakhir menentukan jenis humor yang digunakan dari aspek *language* (Bahasa) dan *logic* (logika).

1.6 Kerangka Teori

Teori yang digunakan untuk mengupas permasalahan lama penelitian ini adalah teori Pragmatik menurut Levinson dalam bukunya *Pragmatics* adalah studi tentang hubungan aspek-aspek di antara bahasa dan konteks yang relevan dengan penulisan tata bahasa (Levinson, 1983:9).

Teori tindak tutur menurut Austin (dalam Muhadjir, 2017: 237) mengatakan bahwa secara analitis dapat kita pisahkan 3 macam tindak tutur yang terjadi secara serentak, yaitu tindak lokusi (*locutionary act*), Tindak ilokusi (*illocutionary act*), Tindak perlokusi (*perlocutionary act*).

Prinsip Kerjasama menurut Grice (1975:45-47) mengemukakan bahwa dalam prinsip kerjasama terdapat empat maksim, yaitu maksim kualitas, maksim kuantitas, maksim relevansi, dan maksim cara. Maksim-maksim tersebut merupakan unsur dalam percakapan baik dipatuhi atau tidak akan mempengaruhi tuturan, berikut adalah maksim-maksim yang mempengaruhi tuturan, yaitu maksim kualitas, maksim kuantitas, maksim relevansi, maksim cara.

Humor menurut Berger tercipta dari teori psikologi dengan tiga prinsip penciptaan humor, yaitu prinsip pembebasan, prinsip konflik, dan prinsip ketidakselarasan, Prinsip pembebasan berkenaan dengan tipu daya emosional. Prinsip konflik menekankan implikasi perilaku humor, yaitu pertentangan antara dua dorongan. Kemudian, prinsip ketidakselarasan menyangkut penggabungan dua makna atau dua interpretasi yang tidak sama terjadi sekaligus. Berger (dalam Nandiwardanan 2016:23) mengklasifikasikan juga kategori dan teknik humor ke dalam empat aspek, yakni bahasa, logika, identitas, dan tindakan

1.7 Sistematika Penyajian

Sistematika penulisan terbagi menjadi 4 bab, yakni sebagai berikut.

Bab 1 Pendahuluan, Berisikan latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, kerangka teori, sumber data dan teknik pengumpulan data, serta sistematika penulisan.

Bab 2 Uraian tentang teori serta cara kerjanya yang meliputi pragmatik, tindak tutur, prinsip kerjasama dan penciptaan humor

Bab 3 Analisis prinsip kerjasama serta bentuk humor pada *manzai Touhou M-1 grandprix* edisi ke-enam.

Bab 4 kesimpulan