

BAB 2

KAJIAN TEORI

2.1 Pragmatik

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).

Berdasarkan pendapat Levinson di atas, pragmatik merupakan studi tentang kegiatan percakapan antara penutur dan mitra tutur. Di dalam kegiatan percakapan itu terdapat makna yang disampaikan penutur di luar tuturan. Oleh karena itu, Yule (2006: 3) menjelaskan bahwa studi ini lebih banyak berhubungan dengan analisis tentang apa yang dimaksudkan orang dengan tuturan-tuturannya daripada dengan makna terpisah dari kata atau frasa yang digunakan dalam tuturan itu sendiri. Dengan demikian, kajian pragmatik tidak akan lepas dari konteks.

Leech (2011: 20) mengartikan konteks sebagai suatu pengetahuan latar belakang yang sama-sama dimiliki oleh penutur dan mitra tutur yang membantu mitra tutur untuk menafsirkan makna tuturan. Menurutnya konteks juga diartikan sebagai pengetahuan yang sama-sama dimiliki penutur dan mitra tutur sehingga mitra tutur paham tentang apa yang dimaksud penutur. Pengungkapan maksud dalam peristiwa tutur baiknya menggunakan bahasa yang santun untuk menjalin hubungan sosial yang baik dengan mitra tutur.

2.2 Tindak Tutur

Austin (dalam Muhadjir, 2017: 237) mengatakan bahwa secara analitis tindak tutur dibagi menjadi 3 macam, yaitu tindak lokusi (*locutionary act*) yakni

bila seseorang berbicara mengucapkan sesuatu sesungguhnya orang itu melakukan sesuatu bukan semata-mata mengutarakan ujaran (*locutionary act*), melainkan selalu mengandung maksud atau tujuan yang tersurat atau yang tersirat dalam ucapannya itu. Dengan kata lain, lokusi adalah bentuk fisik ujaran yang disusun berdasarkan aturan tata bahasa penutur yang di dalamnya mengandung maksud tertentu. Tindak ilokusi (*illocutionary act*), yaitu isi atau maksud yang tersimpan dalam tindak lokusi, seperti menyampaikan informasi, atau memperoleh informasi, memerintah, memprotes, mengeluh, memperingatkan, berjanji, memuji, menyampaikan penyesalan, atau menyatakan terima kasih. Tindak perlokusi (*perlocutionary act*), yaitu hasil atau efek yang ditimbulkan oleh ungkapan itu pada pendengar sesuai dengan situasi dan kondisi pengucapan kalimat itu. Berikut contoh tindak tutur lokusi, ilokusi, dan perlokusi.

ミラー:あのう、木村さん、クラシックのコンサート、いっしょにいかがですか。

木村 :いいですね。いつですか。

ミラー:来週の 金曜日の 晩です。

木村 :金曜日ですか。金曜日のばんはちょっと...

ミラー:だめですか。

木村 :ええ、残念ですが、友達と約束がありますから、...

ミラー:そうですか。

木村 :ええ。また今度お願いします。

Miller : 'Ehm, Kimura-san, mau pergi bareng ke konser musik klasik?'

Kimura : 'Mau. Kapan?'

Miller : 'Minggu depan hari Jumat malam.'

Kimura : 'Hari Jumat malam ya. Kalau Jumat malam....'

Miller : 'Tidak bisa ya?'

Kimura : 'Iya, sayang sekali, karena sudah ada janji dengan teman,...

Miller : 'Baiklah.'

Kimura : 'Iya, mohon lain kali saja.'

(Minna no Nihongo Shokyuu 1, 2012:75)

Dalam percakapan semua tuturan termasuk ke dalam tindak tutur lokusi karena merupakan tindakan suatu ujaran atau pengungkapan bahasa, namun pada tuturan あの 木村さん、クラシックのコンサート、いっしょにいかがですか termasuk dalam tindak tutur ilokusi karena Miller bermaksud mengajak Kimura pergi ke konser musik klasik bersama-sama. Perlokusinya ada pada tuturan ええ、残念ですが、友達と約束がありますから、yang merupakan hasil dari ilokusi yang dituturkan Miller kepada Kimura bahwa Kimura tidak bisa ikut ke konser musik klasik bersama karena sudah ada janji sebelumnya dengan temannya.

Berdasarkan 3 tindak tutur yang sudah dikemukakan Austin, yaitu tindak lokusi merupakan tindakan suatu ujaran atau pengungkapan bahasa, tindak ilokusi merupakan mengutarakan sesuatu dengan adanya maksud kepada lawan tutur, dan tindak perlokusi merupakan efek atau hasil yang ditimbulkan dari ilokusi yang dituturkan sebelumnya.

2.3 Prinsip Kerjasama

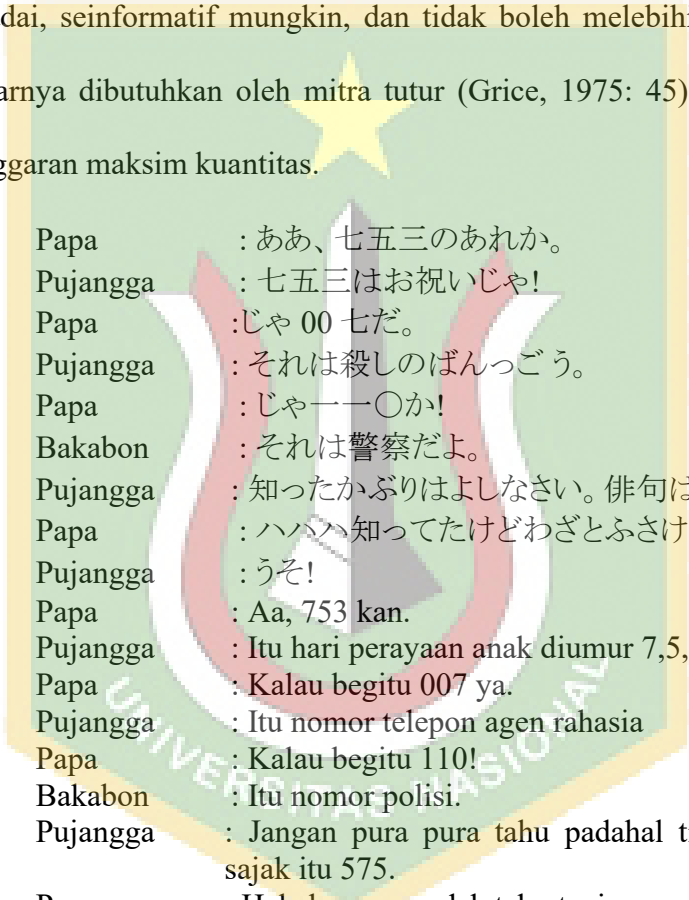
Prinsip kerja sama adalah sebuah prinsip dengan tujuan percakapan tersebut menjadi kooperatif. Teori Prinsip Kerja sama menurut Grice (1975: 45) adalah “*Make your conversational contribution such as is required, at the stage at which it occurs, by the accepted purpose or direction of the talk exchange in which you are engaged*”. Yang dapat diterjemahkan menjadi “Berikan kontribusi Anda dalam percakapan yang secukupnya sesuai tujuan percakapan yang telah disepakati atau arah percakapan yang sedang Anda ikuti”.

Grice (1975: 45) mengemukakan bahwa dalam prinsip kerjasama terdapat empat maksim, yakni maksim kualitas, maksim kuantitas, maksim relevansi, dan

maksim cara. Maksim-maksim tersebut merupakan unsur dalam percakapan baik yang dipatuhi maupun tidaknya akan mempengaruhi makna sebuah tuturan.

2.3.1 Maksim Kuantitas

Penutur diharapkan dapat memberikan informasi yang cukup, relatif memadai, seformatif mungkin, dan tidak boleh melebihi informasi yang sebenarnya dibutuhkan oleh mitra tutur (Grice, 1975: 45). Berikut contoh pelanggaran maksim kuantitas.



Papa : ああ、七五三のあれか。
Pujangga : 七五三はお祝いじゃ!
Papa : じゃ 00 七だ。
Pujangga : それは殺しのばんごう。
Papa : じゃ一一〇か!
Bakabon : それは警察だよ。
Pujangga : 知ったかぶりはよしなさい。俳句は五七五じゃ。
Papa : ハハハ知ってたけどわざとふさけたんですよ。
Pujangga : うそ!
Papa : Aa, 753 kan.
Pujangga : Itu hari perayaan anak diumur 7,5,3 tahun
Papa : Kalau begitu 007 ya.
Pujangga : Itu nomor telepon agen rahasia
Papa : Kalau begitu 110!
Bakabon : Itu nomor polisi.
Pujangga : Jangan pura pura tahu padahal tidak tahu. kalau sajak itu 575.
Papa : Hahaha saya sudah tahu tapi pura-pura tidak tahu
Pujangga : Bohong

(Fatmawati, 2018: 142)

Semua tuturan Papa melanggar maksim kuantitas karena informasi yang diberikan Papa melebihi informasi yang diinginkan si pujangga. Keinginan Pujangga hanyalah tiga angka persajakan bukan tiga angka selain itu sehingga ketika Papa mengatakan tiga angka lainnya hal tersebut melebihi informasi yang diinginkan mitra tutur

Contoh pematuhan maksim kuantitas:

ミラー:へえ。じゃ、あの本棚も作ったんですか。

鈴木 :ええ。

Miller: Jadi, apakah Anda membuat rak buku itu?

Suzuki: Ya.

(*Minna no Nihongo II*, 2013: 11)

Jawaban Suzuki ええ。‘iya’ terhadap pertanyaan Miller ジャ、あの本棚も作ったんですか。‘apakah rak buku itu juga buatan sendiri?’ mematuhi maksim kuantitas, karena Suzuki memberikan kontribusi informasi yang cukup dan tidak melebihi apa yang diperlukan

2.3.2 Maksim Kualitas

Peserta tutur diharapkan dapat menyampaikan sesuatu yang nyata dan sesuai fakta sebenarnya di dalam bertutur. Fakta itu harus didukung dan didasarkan pada bukti-bukti yang jelas (Grice, 1975: 46). Contoh pelanggaran maksim kualitas.

(Percakapan terjadi antara Pensuke dan Asako saat berjumpa di taman)

Pensuke :よう!ポリバケツのアサ公じゃねえかよ。

Asakou :あ!ガード下のペンすけ。。。。

Pensuke : Hei! Asakou si ember plastik.

Asakou : Eh Pensuke si kolong jembatan

(Fatmawati, 2018: 141)

Tuturan Pensuke dan Asakou tersebut melanggar maksim kualitas karena mereka berdua bertutur tidak sesuai dengan fakta yang ada. Faktanya kedua penutur tersebut adalah seorang manusia bukan kolong jembatan atau ember plastik. Contoh pematuhan maksim kualitas

ミラー:へえ。じゃ、あの本棚も作ったんですか。

鈴木 :ええ。

Miller: Jadi, apakah Anda membuat rak buku itu?

Suzuki: Ya.

(*Minna no Nihongo II*, 2013: 11)

Tuturan Suzuki ええ。'ya' kepada pertanyaan Miller ジャ、あの本棚も作ったんですか。'Jadi, apakah Anda membuat rak buku itu?' adalah benar.

2.3.3 Maksim Relevansi

Agar terjalin kerjasama yang baik antara penutur dan mitra tutur, masing-masing peserta tutur hendaknya dapat memberikan kontribusi yang relevan dengan sesuatu yang sedang dituturkan (Grice, 1975: 46) contoh pelanggaran maksim relevansi:

Bakabon	: 隊長!
Papa	: なんだ部下?
Bakabon	: あ、ぼくのことバカといったな。
Papa	: ブカ!バカといったの!いやそのはんたい!
Bakabon	: kapten
Papa	: Ada apa anak buah?
Bakabon	: Ah, papa panggil aku baka (bodoh).
Papa	: Buka (anak buah)! aku panggil kamu baka (bodoh)!
	Eh, terbalik.

(Fatmawati 2018: 140-141)

Pada tuturan Bakabon あ、ぼくのことバカといったな。"Ah, papa panggil aku *baka* (bodoh)" melanggar maksim relevansi karena memberikan jawaban yang tidak sesuai dengan pertanyaan Papa. Bakabon tidak memperdulikan pertanyaan Papa dan justru bertanya kembali kepada Papa, maka sumbangan informasi yang diberikan Bakabon tersebut tidak ada korelasinya dengan topik yang akan dibicarakan oleh Papa.

Contoh pematuhan maksim relevansi

ミラー:へえ。じゃ、あの本棚も作ったんですか。

鈴木 :ええ。

Miller: Jadi, apakah Anda membuat rak buku itu?

Suzuki: Ya.

(*Minna no Nihongo II*, 2013: 11)

Tuturan tersebut juga mematuhi maksim relevansi, karena kontribusi informasi yang diberikan Suzuki relevan dengan topik pembicaraan.

2.3.4 Maksim Cara

Maksim ini mengharuskan peserta tutur bertutur secara langsung, jelas, dan tidak kabur. Tuturan tanpa mempertimbangkan hal-hal tersebut dapat dikatakan melanggar prinsip kerjasama (Grice, 1975: 46). Contoh dari pelanggaran maksim cara.

Pria 1	:ソくん！さいごの探検隊を出そうではないの！
So-kun	:さんせいのはんたいでさんせい！
Pria 1	: Sou-kun! Coba kirim tim inspeksi yang terakhir yuk!
Sou-kun	: Kebalikannya tidak setuju jadi setuju

(Fatmawati 2018: 140-141).

Tuturan Soukun *さんせいのはんたいでさんせい！* ‘Kebalikannya tidak setuju jadi setuju’ tersebut melanggar maksim cara karena mengatakan sesuatu dengan terbolak balik, tidak langsung kepada intinya sehingga terkesan berbelit-belit dan tidak jelas

2.4 Humor

Humor menurut Berger (dalam Nandiwardanan 2016:23) 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, Berger (dalam Nandiwardanan 2016:21) menjelaskan bahwa faktor yang memunculkan tawa yakni adanya keganjilan. Hal yang ganjil dalam humor tersebut karena ada tuturan yang tidak masuk akal, pembelokan bahasa, penggantian diksi, bahkan penghinaan terhadap seseorang. Dengan kata lain, keganjilan tersebut terjadi karena tuturan yang diucapkan berbeda dengan harapan mitra tutur. Meski pada praktiknya humor tidak selalu dipahami secara mudah oleh setiap orang. Dalam humor juga diperlukan pemahaman bahasa secara mendalam agar komunikasi lancar.

Berger (Dalam Nandiwardanan 2016:23) mengklasifikasikan kategori dan teknik humor ke dalam empat aspek, yakni bahasa, logika, identitas, dan tindakan.

2.4.1 Bahasa

(1) *Allusions* (sindiran)

Sindiran dilakukan dengan mengungkit hal yang melekat pada seseorang secara umum (Berger, 2017:20).

(2) *Bombast* (Bualan)

Pembualan adalah teknik humor yang tidak menyesuaikan apa yang harus diucapkan dengan bagaimana hal tersebut terucap (Berger, 2017:24).

(3) *Definition* (Definisi)

Humor berupa definisi yang mengandung elemen tipuan yang mampu mengubah definisi umum dari yang telah diketahui secara umum menjadi sesuatu yang diharap serius tetapi justru memunculkan canda (Berger, 2017:30).

(4) *Exaggerations* (Melebih-lebihkan)

Humor dengan melebih-lebihkan selalu terikat dengan suatu topik lain sebagai dasar agar dapat dikembangkan panjang lebar hingga menjadi candaan (Berger, 2017:33).

(5) *Facetiousness* (Jenaka)

Humor ini memiliki elemen ambiguitas dengan penyampaian yang dilakukan tanpa adanya keseriusan (Berger, 2017:35).

(6) *Infantilism* (Kekanak-kanakan)

Memanipulasi kata dan suara, membolak-balikkan kata, menyamarkan suara orang (Berger, 2017:39).

(7) *Insults* (Hinaan)

Humor ini lebih mengutamakan rasa permusuhan. Menghina dapat dilakukan dengan membahagiakan (Berger, 2017:40).

(8) *Misunderstanding* (Kesalahpahaman)

Kesalahpahaman terikat dengan masalah kebahasaan yang dapat dipengaruhi oleh aspek verbal, pendengaran, atau memang pemahaman yang kurang (Berger, 2017:43).

(9) *Puns, Word Play, and Other Amalgamations* (Permainan Kata)

Dengan permainan kata, maka dapat berubah hingga membuat tercengang (Berger, 2017:45).

(10) *Literalness* (Harfiah)

Humor ini berdasar pada ketidakmampuan seseorang dalam menerima atau memahami situasi hingga berekspresi tanpa memperhatikan konteks (Berger, 2017:41).

2.4.2 Logika

(1) *Absurdity* (kemustahilan)

Di dalam penciptaan humor, kemustahilan selalu dibenturkan antara pemahaman awam tentang kenyataan dengan pemaksaan si pencetus humor bahwa segala sesuatu yang ia ungkapkan mungkin saja terjadi. Dan hal itu terus ia kuatkan dengan alasan-alasan yang aneh dengan maksud menimbulkan kelucuan (Berger, 2017:19).

(2) *Accident* (kecelakaan)

Jenis kecelakaan ini sama halnya bila dikatakan sebagai jenis humor kalam. Sering juga disebut *black humor* atau *sick joke*. Isinya soal malapetaka, Kengerian. Lelucon tentang orang yang dipenggal kepalanya, bunuh diri, pemerkosaan, dan sejenisnya. Pendek kata, berisi tentang segala sadisme dan kebrutalan (Berger, 2017:20).

(3) *Analogy* (kiasan)

Jenis kiasan ini dapat disamakan dengan analogi. Analogi didasarkan ke dunia antah berantah. Hal ini untuk mencapai persamaan-persamaan dengan kondisi atau situasi yang ingin di-“bidik” (Berger, 2017:22).

(4) *Catalogue* (susunan)

Jenis susunan disebut pula olah logika. Lelucon ini bergaya analisis. Lelucon ini banyak digemari masyarakat tertentu, terutama dari kalangan terdidik (Berger, 2017:27).

(5) *Coincidence* (ketidaksengajaan)

Ketidaksengajaan adalah tidak bermaksud/berniat untuk melakukan perbuatan yang kini telah terjadi, dengan secara kebetulan (Berger, 2017:29).

(6) *Disappointment* (kekecewaan)

Kekecewaan yang digunakan sebagai teknik penciptaan humor, biasanya menekankan pada perubahan reaksi yang terjadi pada si pelaku humor (Berger, 2017:31).

(7) *Ignorance* (ketidakpedulian)

Dalam teknik penciptaan humor, ketidakpedulian sering dilakukan oleh pelawak dengan bersikap acuh terhadap pelawak yang lain, yang dia anggap sebagai musuh atau saingannya. Jadi, sementara pelawak yang satu berbicara padanya, ia malah tertarik untuk memperhatikan hal lain. Hal ini menimbulkan perasaan superior (Berger, 2017:36),

(8) *Mistake* (kesalahan)

Kesalahan dalam penciptaan humor dapat dilakukan dengan melakukan hal-hal yang keliru atau salah. Humor tercipta dari reaksi pelawak dalam merespon kesalahan itu, umumnya kesalahan direspon dengan rasa bersalah, namun kadang direspon pula dengan rasa tidak bersalah, dan hal ini menimbulkan kelucuan (Berger, 2017:42).

(9) *Repetition* (pengulangan)

Dalam teknik penciptaan humor, kekuatan pengulangan dapat dilakukan dengan mengulangi hal-hal yang menarik perhatian penonton namun dibelokkan secara logika (Berger, 2017:46).

(10) *Reversal* (kebalikkan)

Kebalikan adalah salah satu alat yang lebih umum digunakan untuk membuat humor. Kebalikan mengungkapkan unsur-unsur yang tidak masuk akal dalam keseharian dan menawarkan wawasan yang lucu dan terkadang mendalam. Kebalikan sangat mirip dengan apa yang telah disebut "ironi dramatis", yang melibatkan penyelesaian beberapa tindakan yang ternyata kebalikan dari apa yang diharapkan (Berger, 2017:47).

(11) *Rigidity* (kekakuan)

Kekakuan adalah bentuk dari literalitas yang berlebihan, kecuali kekakuan itu melibatkan tindakan dan perilaku daripada interpretasi bahasa yang berpikiran sederhana. Orang yang kaku adalah orang yang aneh, orang "kaku" atau orang yang serius menjadi sumber tawa. Ketidak mampuan untuk bereaksi terhadap keadaan yang menghibur kita (Berger, 2017:48).

(12) *Theme/variations*

Penggunaan variasi pada suatu tema merupakan teknik yang menjadikannya dasar, teknik ini menggunakan logika dan pemahaman. Teknik ini menunjukkan relasi, dan berfokus pada bagaimana orang yang berbeda, anggota kelompok, budaya, dan lain-lain. Tersirat dalam tema dan variasi humor adalah gagasan bahwa kita hidup di dunia yang kompleks yang penuh

dengan nilai dan keyakinan yang berbeda. Teknik ini harus digunakan bersamaan dengan teknik lain (Berger, 2017:53).

