

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia adalah makhluk sosial yang memiliki kebutuhan untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan sesamanya. Dalam kehidupan sehari-hari, bahasa dan komunikasi memiliki hubungan yang begitu erat. Bahasa menjadi sarana sebagai alat untuk berkomunikasi yang memiliki peran sangat penting terutama dalam hubungan interaksi sosial, baik berguna untuk mengungkapkan pendapat hingga menunjukkan ekspresi dengan terbuka. Salah satu cara komunikasi yang kerap digunakan untuk mempererat hubungan dan menciptakan suasana akrab adalah melalui humor. Humor itu sendiri muncul karena pada umumnya setiap manusia memiliki selera humor dalam dirinya. Humor sering juga disebut dengan lelucon. Humor atau lelucon tersebut dapat terjadi secara sengaja dan tidak disengaja. Humor berkaitan dengan kesan lucu, menyenangkan dan menyegarkan pikiran. Humor dapat memberikan rangsangan berupa senyuman dan tertawa. Humor tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga memainkan peran penting dalam dinamika sosial, memungkinkan individu untuk menyampaikan kritik, menyatakan opini, atau mengekspresikan emosi secara lebih santai.

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 (Fatmawati & Ariefandi, 2018).

Bahasa yang dapat digunakan sebagai sarana pengungkap humor merupakan hasil budaya masyarakat, sehingga identitasnya sebagai humor hanya dapat diberi makna sepenuhnya oleh masyarakat itu sendiri. Keberadaan bahasa dapat memperlancar dan mempermudah proses komunikasi dalam masyarakat. (Wijana, 2004) Salah satu cara penyampaian humor adalah melalui film. Film adalah bentuk karya seni visual yang menggabungkan gambar bergerak, suara, dan narasi untuk menyampaikan cerita atau pesan tertentu kepada penonton. Film mencakup berbagai genre, seperti aksi, drama, romansa, petualangan, horor, fantasi, dokumenter, hingga komedi. Film komedi bertujuan untuk menghibur dengan menghadirkan humor dalam berbagai teknik, mulai dari dialog lucu, situasi konyol, hingga perilaku tokoh yang unik dan tidak terduga. Kelucuan dalam film sering muncul dari interaksi antar karakter, penggunaan bahasa, dan kejadian-kejadian yang tak biasa, yang membuat penonton tertawa dan terhibur.

Salah satu film humor yang cukup populer adalah film yang berjudul “*Gokushufudou: The Cinema*”. Film ini berawal dari serial manga karya Kousuke Oono yang diterbitkan pada 22 Februari 2018 dan diadaptasikan menjadi film pada tahun 2022 oleh sutradara Toichiro Ruto.

Film *Gokushufudo the Cinema* merupakan film *live-action* yang menceritakan Tatsu, seorang mantan yakuza legendaris yang dikenal sebagai "Immortal Dragon". Setelah meninggalkan kehidupan lamanya sebagai yakuza, Tatsu bertemu dengan para perampas tanah di kota, yang mengincar sebuah taman kanak-kanak. Tatsu,

bersama mantan bawahan dan teman-temannya, melawan untuk melindungi keluarga dan penduduk kota. Namun, situasi berubah secara tak terduga, meningkat menjadi perebutan cinta Tatsu dan bahkan skandal yang melibatkan seorang anak rahasia. Akhirnya, Tatsu mencoba menyelesaikan semuanya dengan menyelenggarakan "festival musim panas terbesar dalam sejarah."

Dalam situs [filmmarks.com](https://www.filmmarks.com), beberapa penonton memberikan ulasan bahwa film ini menarik, lucu, dan sangat direkomendasikan untuk ditonton. Seperti ulasan yang diberikan oleh numuyamu (2025), いいコメディだしキャラクターが皆濃くていい ‘ini komedi yang bagus dan semua karakternya terdefiniskan dengan baik’ dan ulasan dari meari (2025)、みんながみんなヤンキー、やくざ言葉で、思わず吹き出す場面も多いです。‘Semuanya orang *Yankee* dan berbicara dengan bahasa gaul yakuza, dan ada banyak adegan yang membuat Anda tertawa terbahak-bahak.’

Berdasarkan ulasan yang diberikan oleh penonton, film ini diakui sebagai salah satu film bergenre komedi yang berhasil untuk menghibur dan membuat tawa banyak orang. Film ini juga belum pernah dijadikan objek dalam penelitian sebelumnya mengenai humor.

Penelitian tentang humor bukanlah penelitian yang dilakukan pertama kali, berikut adalah penelitian-penelitian mengenai humor dan pelanggaran prinsip kerja sama.

Penelitian yang dilakukan oleh Wahyu Intan Marheni (Universitas Brawijaya, 2018) dengan judul “Teknik Humor Dan Pelanggaran Maksim Prinsip Kerjasama Dalam Anime *Gintama The Movie Shinyaku Benizakura Hen* Karya

Shinji Takamatsu”. Teknik humor sendiri bukan hanya terjadi dari segi bahasa melainkan perilaku konyol maupun ekspresi wajah, sedangkan dari segi bahasa humor dapat muncul salah satunya melalui pelanggaran maksim prinsip kerjasama. Penelitian ini membahas tentang teknik humor dan pelanggaran prinsip kerja sama yang ada pada anime Gintama The Movie dengan teori teknik humor Buijzen dan Valkenburg sedangkan dalam pelanggaran maksim prinsip kerjasama menggunakan teori Grice. Hasil penelitian ditemukan 20 data percakapan yang terdiri dari 22 teknik humor dan 17 data pelanggaran maksim prinsip kerjasama. Pelanggaran maksim tersebut diantaranya 8 maksim kuantitas, 3 maksim kualitas, 5 maksim relevansi dan 1 maksim cara.

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Rahmi Aulia Rizky (Universitas Andalas, 2020) dengan judul “Bentuk Humor Pada Tindak Tutur Ilokusi Dalam Komik *Aho-Girl* Karya Hiroyuki Kajian Pragmatik”. Penelitian ini membahas tentang bentuk humor yang terdapat pada tindak tutur ilokusi dalam komik *Aho-girl* karya Hiroyuki. Penelitian ini menggunakan teori tindak tutur ilokusi oleh Austin dan Searle. Sedangkan teori humor yang digunakan adalah teori humor oleh A.A Berger. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pada tindak tutur ilokusi yang terdapat pada komik *Aho-girl* volume 1 dan 2 ditemukan 5 jenis tindak tutur ilokusi. Bentuk humor yang digunakan pada tindak tutur ilokusi tersebut terdapat 6 buah bentuk humor yaitu, humor bentuk kesalahpahaman, hinaan, harfiah, bualan sindiran dan ejekan.

Penelitian ketiga adalah penelitian yang dilakukan oleh Rita Susanti dan Nittyta Sabila Aqmarina (Universitas Nasional, 2020) dengan Judul “*Wakimae* Dalam

Pelanggaran Maksim Horn: Telaah Drama Jepang *Zenkai Girl*". Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pelanggaran maksim prinsip kerja sama dan kesantunan yang terdapat dalam drama Jepang *Zenkai Girl*. Teori Horn (1988) digunakan untuk melihat pelanggaran serta implikatur percakapan dan teori Ide dan Yoshida (2004) digunakan untuk melihat kesantunan berbahasa dalam Bahasa Jepang. Berdasarkan fenomena yang muncul dalam drama tersebut dapat diketahui bahwa pelanggaran terjadi karena penutur tidak ingin menyatakan maksudnya secara langsung dan untuk menjaga hubungan baik dengan lawan tutur. Wakimae yang tidak terlihat adalah status karena drama ini menceritakan kehidupan modern dan regional background juga tidak terlihat karena latar drama berada di Tokyo sehingga tidak ada dialek yang muncul. Dalam ethnicity terlihat kehomogenan masyarakat Jepang.

Berdasarkan ketiga penelitian terdahulu, terdapat beberapa perbedaan dengan penelitian ini. Pada penelitian pertama dan kedua, penulis memakai teori yang sama yaitu teori humor Berger, namun dengan data yang berbeda. Pada penelitian ketiga, penulis memakai salah satu teori yang sama yaitu teori Horn namun dengan data yang berbeda. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah film *Gokushufudou: The Cinema*. Penulis memilih data tersebut dikarenakan data tersebut belum pernah digunakan untuk meneliti humor melalui pelanggaran prinsip kerja sama.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teori yang sama dengan penelitian sebelumnya, namun data material yang berbeda yaitu film *Gokushufudou: The Cinema*

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana mengungkap teknik humor dengan melihat pelanggaran prinsip kerja sama dalam film *Gokushufudou: The Cinema*

1.3 Pembatasan Masalah

Penelitian ini perlu dibatasi masalahnya agar tidak menyimpang dari topik yang dibahas. Selain itu pembatasan masalah dalam penelitian ini dilakukan agar peneliti dapat fokus dan lebih sistematis terhadap topik yang dibahas. Berdasarkan rumusan masalah, batasan dari penelitian ini hanya membahas humor melalui pelanggaran prinsip kerja sama dalam film *Gokushufudou: The Cinema*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan menjelaskan teknik humor yang digunakan oleh para penutur dalam film melalui prinsip kerja sama yang terdapat dalam film *Gokushufudou: the Cinema*. berdasarkan teori aspek humor menurut Berger (1993) dan teori prinsip kerja sama menurut Laurence Horn (2006).

1.5 Manfaat penelitian

Adapun manfaat teoritis dalam penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai pengembangan kajian pragmatik dalam memahami hubungan antara pelanggaran prinsip kerjasama dan pembentukan humor. Sedangkan manfaat praktisnya adalah diharapkan mampu menambah wawasan serta referensi mengenai

tuturan-tuturan yang mengandung unsur humor, terutama melalui prinsip kerja sama.

1.6 Kerangka Teori

Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori pragmatik menurut Levinson, yaitu studi tentang hubungan aspek-aspek di antara bahasa dan konteks yang relevan dengan penulisan tata bahasa (Levinson, 1983).

Teori tindak tutur menurut Austin yang membagi tindak tutur menjadi 3 klasifikasi, yaitu tindak lokusi (*Locutionary act*), tindak ilokusi (*Illocutionary act*), dan tindak perlokusi (*Perlocutionary act*) (Austin, 1962).

Teori Prinsip kerja sama menurut Horn yang mengembangkan prinsip kerja sama yang dikemukakan oleh Grice menjadi dua prinsip utama, yaitu prinsip Q (*quantity*) yang berdasarkan maksim kuantitas dan prinsip R (*relevance*) yang berdasarkan maksim relevansi (Horn, 2006)

Teori humor yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori teknik humor menurut A.A. Berger, Berger membagi teknik humor ke dalam empat aspek, yakni bahasa (*language*), logika (*logic*), identitas (*identity*), dan tindakan (*action*) (Berger, 1993).

1.7 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif yaitu berisikan penjelasan serta paparan yang sesuai dengan masalah yang diteliti dengan cara menganalisa secara langsung data penelitian. Bogdan dan Taylor (1992) mendefinisikan metodologi kualitatif sebagai prosedur penelitian yang

menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. (Moeloeng, 2021).

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik simak dan catat. Teknik simak dan catat adalah teknik yang mengadakan penyimakan terhadap bahasa lisan yang bersifat spontan dan mengadakan pencatatan terhadap data relevan yang sesuai dengan sasaran dan tujuan penelitian (Subroto, 2007). Berdasarkan hal tersebut, langkah pengumpulan data yang akan penulis lakukan adalah dengan melakukan pengamatan dengan menonton dan menyimak sumber data secara seksama, mencatat berbagai tuturan yang diucapkan oleh tokoh-tokoh di dalam sumber data lalu mencatat penjelasan konteks, lalu mengklasifikasi serta mendeskripsi tuturan sesuai dengan teori-teori yang dipakai.

Sumber data yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah film *Gokushufudou: The Cinema* yang dirilis pada tahun 2022 yang disutradarai oleh Toichiro Ruto dengan durasi 1:57:45. Penulis memilih data ini dikarenakan film ini merupakan adaptasi dari manga *Gokushufudou* karya Oono Kousuke yang merupakan manga dengan genre komedi dan cukup populer baik di kalangan masyarakat Jepang maupun masyarakat global. Berdasarkan review di situs [filmmarks.com](https://www.filmmarks.com), film ini banyak mendapat ulasan positif terkait kelucuannya, sehingga relevan dijadikan objek penelitian humor. Selain itu, secara akademis, penelitian-penelitian terdahulu yang saya temukan Belum ada penelitian yang meneliti film *Gokushufudou: The Cinema* dengan menggunakan teori Q & R Horn dan teknik humor A.A. Berger.

1.8 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-teori yang digunakan dalam penelitian meliputi pragmatik, tindak tutur, prinsip kerja sama, dan teknik humor

Bab 3 Analisis teknik humor yang disebabkan oleh pelanggaran prinsip kerja sama dalam film *Gokushufudou: the Cinema*

Bab 4 Kesimpulan

