BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Manusia adalah makhluk sosial yang membutuhkan humor. Humor merupakan sarana komunikasi yang dapat menyalurkan perasaan, pelampiasan tekanan, bahkan kejenuhan yang dialami oleh manusia. Humor memberikan hiburan tersendiri bagi manusia. Dengan humor, manusia bisa tertawa dan melupakan sejenak permasalahan yang ada dalam kehidupannya.

Humor di Indonesia sudah menjadi salah satu bagian dari kesenian rakyat yang dipertahankan secara turun-menurun dari nenek moyang bangsa Indonesia sampai sekarang. Pada awalnya kreasi humor hanya sebatas pertunjukan lawak kesenian daerah dikalangan seniman seperti kentrung, lenong, wayang kulit, ketoprak, dan lain sebagainya. Namun, di era digital kreasi humor di Indonesia mulai merambah ke bidang lain seperti *stand up comedy*, video blog humor, web humor, dan lain sebagainya yang dikreasikan dan diminati oleh masyarakat dari berbagai kalangan.

Perbedaan kreasi humor pada masa dahulu dan sekarang terletak pada bentuk humor yang disajikan oleh para pelaku humor. Bentuk humor pada masa dahulu terletak pada tingkah laku yang lakukan oleh pelaku humor seperti gerakan saling memukul, saling mendorong, dll. Sedangkan kreasi humor pada masa sekarang lebih terfokus pada permainan tata bahasa yang diucapkan oleh pelaku humor.

Humor dalam bentuk permainan kata atau tata bahasa banyak ditemukan di internet dan sosial media. Dengan internet dan sosial media, masyarakat

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

semakin mudah untuk mengakses dan mengunggah hasil kreasi humor. Ada berbagai bentuk kreasi humor yang berkembang di masyarakat. Bentuk kreasi humor tergantung pada jenis media yang digunakan untuk memamerkan hasil kreasi humor seperti youtube, web, dan sosial media.

Bagi orang yang menggunakan media Youtube biasanya mereka membuat video yang berisi konten tertentu yang dapat mengundang tawa penontonnya. Selain itu, ada pula netizen atau pengguna sosial media yang mengunggah video lucu dari realitas sosial yang ada di kalangan masyarakat. Banyak juga web di internet yang khusus menyediakan konten humor. Dengan kondisi demikian, dapat dikatakan bahwa masyarakat di era digital sangat aktif untuk menunjukkan kreasi humornya di sosial media.

Salah satu bentuk kreasi humor yang populer di sosial media adalah humor komik strip. Komik strip adalah komik bersambung yang dimuat di media. Humor dalam bentuk tersebut sangat digemari masyarakat karena ceritanya yang singkat dan penggunaan bahasa yang mudah dipahami bisa membuat orang tertawa saat membacanya. Popularitas humor komik strip pun meningkat. Hal ini dapat dilihat dari jumlah *followers* (pengikut) akun sosial media yang menyajikan humor komik strip seperti akun Instagram @si.udin. Banyaknya pengguna Instagram yang mengikuti akun @si.udin membuat popularitas komik strip si Udin terus meningkat, sampai pada akhirnya si Udin bergabung dalam aplikasi komik *online* yang disediakan oleh perusahaan LINE bernama Line Webtoon.

Line Webtoon adalah aplikasi komik *online* dalam *platform* LINE yang diluncurkan di berbagai Negara termasuk Indonesia. Line Webtoon terdiri dari

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

beberapa genre termasuk genre humor. Webtoon si Udin menjadi salah satu bagian dari beberapa judul komik yang ada dalam Line Webtoon genre humor.

Peneliti tertarik untuk meneliti Line Webtoon si Udin sebab tata bahasa yang digunakan untuk membentuk humor dalam Webtoon si Udin sangat kreatif dan beragam. Peneliti berasumsi bahwa tata bahasa tersebut mampu menggambarkan konteks yang melatarbelakangi terbentuknya cerita yang mengusung realitas sosial yang sederhana. Oleh karena itu, peneliti ingin mengetahui bagaimana struktur tata bahasa yang digunakan oleh Webtoon si Udin tersebut sehingga dapat membuat humor kreatif melalui pendekatan analisis wacana kritis.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian yang sudah dijabarkan, maka peneliti menentukan fokus penelitian sebagai berikut:

a. Bagaimana wacana humor dalam Line Webtoon si Udin?
b. Wacana humor apa yang dikembangkan dalam Line Webtoon si Udin?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

a. Untuk mendeskripsikan wacana humor dalam Line Webtoon si Udin
b. Untuk mendeskripsikan wacana humor yang dikembangkan dalam Line Webtoon si Udin

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, manfaat dari penelitian ini adalah untuk menambah kajian mengenai Webtoon humor dalam objek penelitian, khususnya ilmu

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

linguistik dibidang analisis wacana dan dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya tentang wacana yang berupa tuturan dalam sebuah Line Webtoon.

2. Manfaat Praktis

Secara Praktis, penelitian ini dapat memberikan wawasan dan membangun kesadaran masyarakat terhadap realitas sosial yang dikemas secara humoris melalui media sosial.

E. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu

Peneliti menemukan berbagai referensi dari peneliti terdahulu yang meneliti tentang analisis wacana humor. Diantaranya adalah penelitian dengan judul "Analisis Wacana Humor Bayu Skak" dibuat oleh Ayu Paramita N dalam skripsi program studi Sastra Indonesia, fakultas Ilmu Budaya, Universitas Airlangga pada tahun 2014. Penelitian ini menganalisis bentuk-bentuk humor yang diciptakan oleh Bayu Skak dalam *video monolog* yang diunggah Bayu ke Youtube. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembentukan humor Bayu Skak selalu terkait dengan konteks yang menjadi latar belakang terbentuknya wacana humornya. Seperti pada parodi kasus Eyang Subur yang dijadikan latar cerita humor Bayu. Dalam video yang diunggah Bayu ke Youtube itu, dia berperan sebagai Arya Wiguna dengan pembentukan wacana menggunakan peniruan gaya bicara Arya Wiguna. Penelitian ini juga mendeskripsikan 12 cara yang membentuk wacana humor Bayu Skak. Diantaranya adalah meniru gaya berbicara, sindiran, plesetan, penciptaan singkatan baru, kekhasan dalam penggunaan kata-kata kotor, penggunaan bahasa daerah, pemanfaatan properti, parodi lagu, parikan,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

penggunaan campur kode, pornografi, dan slapstick. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti sekarang adalah objek dan jenis media yang diteliti. Ayu meneliti video Bayu Skak di Youtube. Sedangkan peneliti meneliti komik si Udin di aplikasi Line Webtoon.

Penelitian terdahulu selanjutnya adalah penelitian yang berjudul "Penggunaan Wacana Humor dalam Komik *Rage Face* dan *Meme Comic*" oleh Cyntia Devi Permatasari pada tahun 2015. Penelitian ini menganalisis bentuk wacana humor yang diciptakan *Rage face* dan *Meme comic* serta situasi dan konteks yang melatarbelakangi terbentuknya wacana humor tersebut. Hasil penelitian ini menunjukkan, bahwa bentuk wacana humor *Rage Face* dan *Meme Comic* lebih menitikberatkan pada karakter mimik wajah yang mewakili perasaan seseorang terhadap sebuah peristiwa. Seperti trollface, derpina, dan yang lainnya. Konteks yang melatarbelakangi rage maker terinspirasi dari tiruan berbagai peristiwa yang terjadi. Selain itu, Cyntia juga menyimpulkan bahwa pembentukan wacana humor dalam *Rage Face* dan *Meme Comic* meliputi *true story*, plesetan nasihat, permainan kata, dan lainnya. Penelitian ini memiliki perbedaan dalam hal objek yang diteliti. Jika Cyntia menggunakan *meme comic*, maka peneliti menggunakan Webtoon si Udin. Selain itu Cyntia menggunakan analisis wacana, sedangkan peneliti menggunakan analisis wacana kritis pendekatan Roger Flower, Dkk.

Penelitian terdahulu yang ketiga adalah penelitian yang berjudul "Wacana Humor Verbal Tulis Gus Dur: Kajian Sosiopragmatik" oleh Sudaryanto yang merupakan tesis program pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2012. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan aneka konteks dan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

implikatur yang mendukung dalam penciptaan wacana humor verbal tulis Gus Dur, serta penyimpangan aspek-aspek pragmatik yang terjadi di dalamnya. Dalam penelitian ini data yang dianalisis adalah semua peristiwa bahasa dalam tiga buku kumpulan humor Gus Dur dalam bahasa Indonesia, yaitu Tawashow di Pesantren, Saya Nggak Mau Jadi Presiden, Kok..!, dan Ngakak bareng Gus Dur. Teknik analisis data penelitian ini berupa penelaahan dokumen resmi eksternal meliputi berita-berita di media massa yang berkaitan dengan sosok Gus Dur, dan karya-karya buku pemikiran Gus Dur. Hasil dari penelitiannya adalah aneka konteks dan implikatur yang mendukung penciptaan wacana humor verbal tulis Gus Dur meliputi konteks kebudayaan, kontek pertuturan, tujuan-tuturan, topik pembicaraan, dan implikatur. Temuan lainnya adalah terdapat penyimpangan aspek-aspek pragmatik dalam wacana humor verbal tulis Gus Dur meliputi penyimpangan prinsip kerja sama, prinsip kesopanan, dan parameter pragmatik. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian peneliti terletak pada jenis penelitian yaitu analisis wacana. Sedangkan perbedaannya terletak pada objek yang diteliti dan teknik analisis data. Penelitian tersebut menggunakan tiga buku kumpulan humor Gus Dur dalam bahasa Indonesia sebagai objek penelitian, sedangkan penelitian peneliti menggunakan Line Webtoon Si Udin. Selain itu teknik analisis data yang digunakan juga berbeda. Sudaryanto menggunakan berupa penelaahan dokumen resmi eksternal, sedangkan penelitian peneliti menggunakan teknik analisis wacana kritis model Roger Fowler, dkk.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

F. Definisi Konsep

Definisi konsep merupakan bagian penting dalam sebuah penelitian. Bagian tersebut berfungsi untuk menjelaskan istilah-istilah yang digunakan pada penelitian. Definisi konsep juga dapat memaparkan pemikiran peneliti mengenai objek yang akan dianalisis sebagai bahan penelitian. Selain itu, definisi konsep sebagai dasar pijakan untuk menentukan arah penelitian agar hasil penelitian sesuai dengan permasalahan yang diteliti dan menghindari kesalahpahaman dalam menginterpretasikan hasil penelitian. Istilah-istilah tersebut mencakup humor dan Line Webtoon si Udin.

1. Humor

Humor adalah sebuah cerita pendek yang menceritakan suatu kejadian lucu dengan harapan dapat membuat pembacanya tertawa. Kelucuan sebuah humor dapat disebabkan oleh beberapa hal, misalnya kelakuan para pelaku, kejadian yang umum akan tetapi diplesetkan, kritik terhadap keadaan, kebodohan, kesalahpengertian, benturan antar budaya dan hal-hal lain.[1] Humor merupakan hal yang berkaitan dengan sesuatu lucu yang membuat orang tertawa dan dapat membuat kehidupan menjadi ceria.

Humor menjadi salah satu alat bertahan untuk manusia dalam hidup yang penuh dengan tekanan. Karena dengan humor, manusia bisa melepaskan kepenatannya dalam menghadapi tekanan hidup dengan tertawa.

Dengan demikian, humor yang dimaksudkan dalam kajian ini adalah sebuah cerita lucu yang disajikan oleh para pelaku humor dalam bentuk atau

[1] Wikibuku bahasa Indonesia, "Humor" dalam *https://id.wikibooks.org/wiki/Humor*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

model humor tertentu yang bisa menimbulkan orang lain tertawa dan dapat membuat orang menjadi ceria.

2. Line Webtoon

Line Webtoon adalah sebuah *platform* penerbitan digital yang tersedia di web dan mobile (Android dan iOS) gratis bagi para pembuat komik baik amatir maupun profesional untuk menampilkan karya terbaik mereka kepada para penyuka komik di seluruh dunia. Line Webtoon terdapat layanan dimana para penggemar dapat menemukan konten komik berbasis web (*webcomic*) secara teratur, karena Line Webtoon menerapkan sistem harian untuk beberapa serial komik populer dengan episode terbaru sesuai jadwal update harian yang sudah ditetapkan setiap minggunya.[2] Dengan begitu kita dapat menikmati komik-komik terbaru yang beragam setiap hari.[3]

Para pengguna Line Webtoon juga dapat menikmati berbagai jenis/genre *webcomic*s yang mudah diakses dan diunduh. Bagi pengguna aktif aplikasi Line Webtoon akan selalu menerima notifikasi kapan seri terbaru akan dirilis atau tersedia.[4]

Dari definisi diatas, Line Webtoon yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sebuah aplikasi *webcomic*s atau komik *online* gratis dan terdiri dari beberapa genre komik yang terbit setiap hari dengan episode-episode terbaru yang disediakan oleh perusahaan Line untuk penggemar komik di seluruh dunia.

---

[2] Choirul Arifin, "Line Webtoon: Cara Enak Baca Komik Lewat Ponsel" dalam *http://www.tribunnews.com/techno/2015/05/11/line-Webtoon-cara-enak-baca-komik-lewat-ponsel*.

[3] Webtoon, "Jadwal Harian" dalam *http://www.Webtoons.com/id/dailySchedule.*

[4] Op.cit., Choirul

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Webtoon Si Udin

Webtoon Si Udin adalah salah satu serial komik *online* dalam genre humor diaplikasi Line Webtoon yang terbit setiap hari selasa dan minggu. Komik yang dibuat oleh author bernama Niksen dan Abi Ma'ruf tersebut menceritakan tentang kisah anak SD bernama si Udin. Webtoon tersebut menceritakan tentang realitas sosial anak SD yang dikemas secara unik, lucu, dan kreatif. Karakter si Udin pun sengaja digambarkan sebagai anak SD yang usil, nyeleneh, nyebelin, bertingkah konyol, dan perkataanya yang *'slenge'an'* membuat siapapun yang membaca akan tertawa.

G. Kerangka Pikir Penelitian

Realitas sosial adalah potret kehidupan masyarakat yang benar-benar terjadi di lingkungan sosial masyarakat dalam berbagai kalangan termasuk kalangan anak SD. Realitas sosial yang terjadi pada kalangan anak SD inilah yang dijadikan bahan atau ide oleh author bernama Bima/ Niksen dan Abi Ma'ruf untuk membuat karya humor dalam bentuk Line Webtoon genre humor.

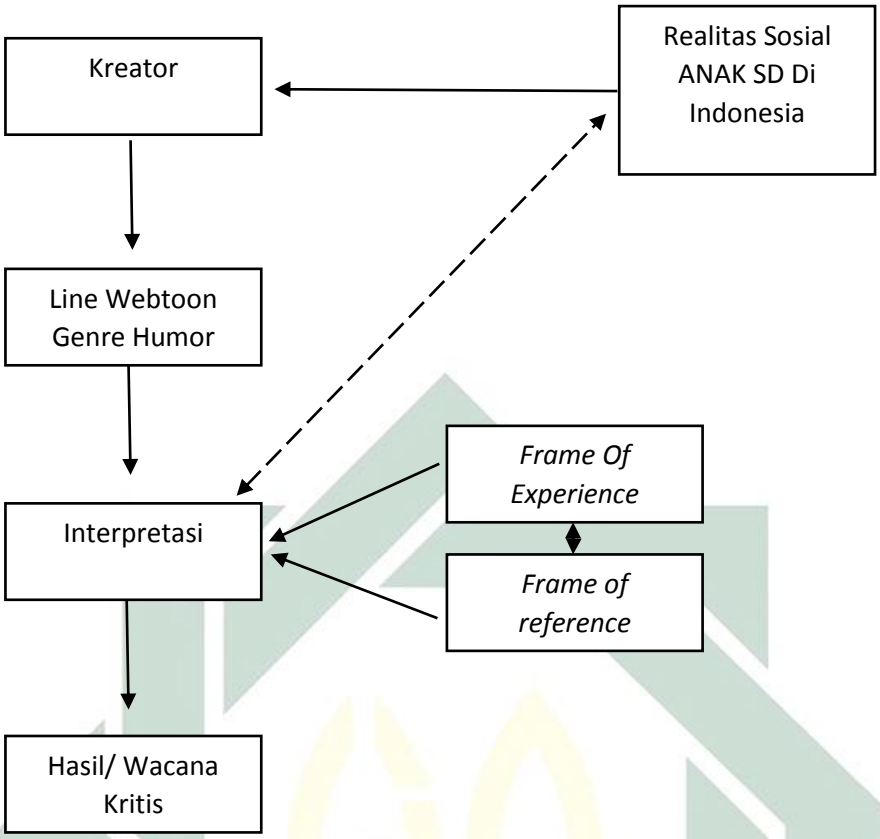
Karya yang diunggah oleh author ke Line Webtoon genre humor ini akan menghasilkan interpretasi yang mempunyai hubungan timbal balik dengan realitas sosial anak SD di Indonesia. Interpretasi yang timbul dari penafsiran kepada realitas sosial anak SD di Indonesia memiliki pesan tertentu yang ingin disampaikan kepada pembaca komik. Pembaca komik yang menginterpretasi Line Webtoon genre humor sama dengan menelaah tema sekaligus pesan yang disampaikan oleh author.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pembaca komik memiliki interpretasi yang berbeda-beda terhadap Line Webtoon genre humor. Hal ini dipengaruhi oleh *frame of reference* dan *frame of experience* yang berbeda-beda dari pembaca komik. Dari Interpretasi tersebut dapat menghasilkan sebuah wacana kritis humor.

Penelitian ini menggunakan teori ideasional dan teori ketidaksejajaran. Pada teori ideasional menjelaskan, bahwa makna yang terdapat dalam suatu bahasa memiliki hubungan dengan gagasan atau ide yang disampaikan oleh komunikator melalui kata-kata. Sedangkan teori ketidaksejajaran (*incongruity theory*) merupakan salah satu jenis teori humor yang menjelaskan bahwa tiap aksi yang dilakukan dalam membentuk humor melibatkan dua isi rencana yang berbeda. Rencana tersebut saling bertentangan dan menimbulkan konflik yang nantinya bisa dibelokkan atau melenceng dari rencana awal. Pembelokan rencana ini dimaksudkan untuk membentuk humor. Jadi, teori ketidaksejajaran memandang bahwa humor dapat terbentuk dengan adanya ketimpangan atau ketidaksejajaran yang dilakukan oleh pelaku humor.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



Bagan 1.1 Alur analisis wacana kritis humor Line Webtoon Si Udin episode 55

H. Metode Penelitian

Metodologi adalah proses, prinsip, dan prosedur yang digunakan untuk mendekati problem dan mencari jawaban. Dengan ungkapan lain, metodologi adalah suatu pendekatan umum untuk mengkaji topik penelitian.[5]

1. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif, yaitu suatu penelitian yang menghasilkan data berupa kata-kata tertulis atau tulisan lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati.[6] Penggunaan

[5]Jalaluddin Rakhmat, *Metode Penelitian Komunikasi.* (Bandung : Remaja Rosdakarya, 1995), hlm. 25

[6] Lexy J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 1990), hlm. 3

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tataran deskripsi, bertujuan untuk membuat deskripsi secara sistematis, faktual, dan akurat tentang fakta-fakta dan objek tertentu.[7] Penelitian kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan analisis wacana kritis model Roger Fowler, Robert Hodge, Gunther Kress dan Tony Trew.

Analisis wacana kritis Roger Fowler, dkk., menjelaskan tentang struktur tata bahasa. Roger Fowler, dkk., memandang bahasa sebagai sistem klasifikasi. Menurutnya, bahasa menggambarkan bagaimana realitas dunia dilihat. Bahasa juga memberi kemungkinan seseorang untuk mengontrol dan mengatur pengalaman pada realitas sosial.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan analisis wacana kritis Roger Fowler, dkk., sebab dengan menggunakan analisis tersebut, peneliti dapat mengetahui cara pembentukan humor dan bentuk humor yang dikembangkan dalam Line Webtoon si Udin dari struktur tata bahasanya.

2. Unit Analisis

Unit analisis dalam penelitian adalah satuan tertentu yang diperhitungkan sebagai subjek dan objek penelitian.[8] Unit analisis pada penelitian ini adalah keseluruhan kata, kalimat, gambar dalam Line Webtoon Si Udin, sebanyak lima episode, diantaranya adalah:

a. Si Udin Episode 45
b. Si Udin Episode 55
c. Si Udin Episode 67
d. Si Udin Episode 72

[7] Rachmat Kriyantono, *Teknik Riset Komunikasi*, (Jakarta: Prenada, 2010), hlm. 67
[8] Suharsini Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1998), hlm. 14

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

e. Si Udin Episode 75

Pemilihan episode tersebut berdasarkan pada keterkaitan konteks yang terkadung dalam episode dengan klasifikasi teknik pembentukan humor. Masing-masing episode memiliki teknik pembentukan humor yang berbeda-beda dilihat dari struktur tata bahasa yang digunakan.

3. Jenis dan Sumber Data

a. Jenis data

1) Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari sumbernya. Data yang dimaksud dalam penelitian ini berupa kata, kalimat, gambar yang diperoleh dari akun Line Webtoon Si Udin episode 45, 55, 67, 72, 75.

2) Data sekunder adalah data pendukung yang diperoleh dari sumber lain yang seperti buku referensi yang sesuai dengan penelitian ini, beberapa situs internet, dan bila dianggap perlu dapat juga dilakukan interview sebagai data pelengkap.

b. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini didapatkan dari akun Line Webtoon si Udin.

4. Tahapan Penelitian

Dalam penelitian ini, nantinya akan dilakukan beberapa tahapan-tahapan penelitian untuk menyempurnakan penelitian ini. Tahapan penelitian ini antara lain berupa:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Menentukan Tema

Kegiatan yang dilakukan pada menentukan tema ini adalah peneliti menyusun tema yang akan digunakan dalam penelitian. Tema yang diambil sesuai dengan kemampuan dan keinginan peneliti, serta dimungkinkan untuk ditulis.

b. Tahap Mengumpulkan Data

Pada tahap mengumpulkan data, peneliti membaca dan mengunduh Webtoon si Udin sesuai dengan episode yang sudah dipilih dalam unit analisis kemudian menandai beberapa kalimat penting yang berkaitan dengan humor.

c. Tahap Analisis Data

Pada analisis data, peneliti menganalisis data dan mengurutkan data kedalam pola, kategori dan uraian dasar, sehingga ditemukan beberapa data yang sesuai dengan tema yang diangkat oleh peneliti.

d. Tahap Penulisan Laporan

Merupakan tahapan terakhir yang dilakukan setelah semua tahapan dilalui. Tahap penulisan laporan juga merupakan proses menulis yang diikuti oleh proses perbaikan analisis sehingga menjadi sebuah karya tulis penelitian yang baik dan utuh.

5. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan suatu langkah dalam metode ilmiah melalui prosedur sistematik, logis, dan proses pencarian data yang valid, baik diperoleh secara langsung (primer) atau tidak langsung (*seconder*) untuk keperluan analisis dan pelaksanaan pembahasan (*process*) suatu riset

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

secara benar untuk menemukan kesimpulan, memperoleh jawaban (*output*) dan sebagai upaya untuk memecahkan suatu persoalan yang dihadapi oleh peneliti.[9]

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan cara melakukan proses unduhan materi Webtoon/komik *online* yang berformat jpg dari akun Line Webtoon si Udin. Kemudian peneliti melakukan analisis data dan mengobservasi setiap bahasa yang digunakan dalam beberapa episode yang telah ditetukan sesuai dengan unit analisis dalam penelitian.

6. Teknik Analisis Data

Analisis penelitian ini menggunakan analisis wacana kritis Roger Fowler, dkk., alasan digunakannya teknik analisis tersebut sebab peneliti ingin mengetahui cara pembentukan humor dan bentuk humor yang dikembangkan dalam Line Webtoon si Udin dari struktur tata bahasanya.

Tingkat	**Yang Ingin Di Lihat**
Kata	Pilihan kosakata yang dipakai untuk menggambarkan realitas sosial dalam bentuk humor. Misalnya, dalam humor komik yang membahas tentang orang yang tidak mempunyai pasangan. Banyak pilihan kosakata yang bisa digunakan author untuk menimbulkan kesan humor seperti pemakaian kata jomblo, jones, solo karir, *single*, lagi sendiri, dan lain sebagainya.
Kalimat	Bagaimana realitas sosial digambarkan lewat rangkaian kata. Misalnya, dalam humor komik yang membahas tentang orang yang tidak mempunyai pasangan. Bagaimana

[9] Rosady Ruslan, *Metodologi Penelitian Public Relations dan Komunikasi*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004), hlm. 27

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

	realitas tersebut dijelaskan lewat kalimat. Misalnya ada kalimat seperti ini, dia udah nggak jomblo lagi, tapi jones alias jomblo ngenes.

Tabel 1.1 Kerangka Analisis Wacana Kritis Roger Fowler, dkk.

Adapun langkah-langkah analisis data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Mengumpulkan data yang akan diteliti

   Peneliti mengumpulkan gambar Webtoon Si Udin yang berhubungan dengan humor.

b. Memaparkan hasil temuan dengan analisis yang digunakan

   Peneliti memaparkan hasil temuan berupa kata, kalimat, gambar yang berkaitan dengan humor dalam Webtoon Si Udin, kemudian melaraskan dengan analisis wacana kritis Roger Fowler, dkk., dengan melihat struktur tata bahasa.

c. Menarik kesimpulan

   Setelah melakukan berbagai kegiatan penelitian dari mencari referensi, kemudian mengunduh gambar yang ada dalam Webtoon Si Udin, hingga memaparkan hasil temuan dengan analisis wacana kritis Roger Fowler, dkk., sehingga peneliti dapat menarik kesimpulan tentang struktur bahasa yang digunakan untuk mengembangkan humor dan membentuk humor dalam Line Webtoon Si Udin.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

I. Sistematika Pembahasan

Dalam penelitian ini memiliki sistematika pembahasan, untuk memudahkan peneliti dalam mengurutkan pembahasan yang hendak dikaji. Sistematika pembahasan penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan. Pada bab ini terdiri dari delapan sub-bab antara lain: konteks penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian hasil penelitian terdahulu, definisi konsep, metode penelitian, dan sistematika pembahasan.

BAB II: Kajian Teoritis. Pada bab ini terdiri dari dua sub-bab, yakni kajian pustaka (beberapa referensi yang digunakan untuk menelaah objek kajian), dan kajian teori (teori yang digunakan untuk menganalisis masalah penelitian).

BAB III: Penyajian Data. Pada bab ini terdiri dari dua sub bab, yakni deskripsi subjek dan deskripsi data penelitian.

BAB IV: Analisis Data. Pada bab ini terdiri dari dua sub bab, yakni temuan penelitian, dan konfirmasi temuan dengan teori.

BAB V: Penutup. Pada bab ini terdiri dari simpulan dan rekomendasi.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id