

ANALISIS WACANA KRITIS HUMOR LINE WEBTOON SI UDIN

Skripsi

**Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Memperoleh
Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)**



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

OLEH :



**Nurussalamah Min Ummil Qura
NIM. B06213039**



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
JURUSAN KOMUNIKASI
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI**

2017

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA
PENULISAN SKRIPSI

Bismillahirrohmanirrahim

Yang bertandatangan dibawah ini, saya :

Nama : Nurussaiamah Min Ummil Qura
NIM : B06213039
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Alamat : Desa Jagran RT.01/RW.04 Kecamatan Karanggeneng
Kabupaten Lamongan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Skripsi ini tidak pernah dikumpulkan kepada lembaga tinggi manapun untuk mendapatkan gelar akademik apapun
2. Skripsi ini adalah benar hasil karya saya secara mandiri dan bukan merupakan hasil plagiasi atas karya orang lain
3. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini sebagai hasil plagiasi, saya akan bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang terjadi.

Surabaya, 07 Februari 2017

Yang Menyatakan,



Nurussaiamah M. U. Q
NIM. B06213039

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Nurussalamah Min Ummil Qura
NIM : B06213039
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul : Analisis Wacana Humor Kritis Line Webtoon Si Udin

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui untuk di ujikan

Surabaya, 07 Februari 2017

Dosen Pembimbing



Dr. Moch. Choirul Arif, S.Ag., M. Fil. I
NIP. 197110171998031001

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi oleh Nurussalamah Min Ummil Qura ini telah dipertahankan di depan Tim
Penguji Skripsi

Surabaya, 07 Februari 2017

Mengesahkan
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel
Fakultas Dakwah dan Komunikasi



Dekan,

Dr. Hj. Rr. Suhartini, M. Si
NIP. 195801131982032001

Penguji I,

Dr. Moch. Choirul Arif, S.Ag., M. Fil. I
NIP. 197110171998031001

Penguji II,

Rahmad Harianto, M. Med. Kom
NIP. 197805092007101004

Penguji III,

Prof. Dr. H. Aswadi, M. Ag
NIP. 196004121994031001

Penguji IV,

Drs. H. M. Hamdun Sulhan, M. Si
NIP. 195403121982031002



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Nurussalamah Min Ummil Qura
NIM : 806213039
Fakultas/Jurusan : Dakwah dan Komunikasi
E-mail address : mella-advertising@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (.....)
yang berjudul :

Analisis Wacana Kritis humor Line Webtoon Si U&n

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara **fulltext** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 21 Februari 2017

Penulis

(Nurussalamah M.U.Q)
nama terang dan tanda tangan

ABSTRAK

Nurussalamah Min Ummil Qura, B06213039, 2017. Analisis Wacana Kritis Humor Line Webtoon Si Udin, Skripsi Prodi Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.

Kata Kunci : Humor, Webtoon Si Udin, Kritis

Penelitian ini memiliki dua fokus penelitian, yaitu: (1) bagaimana Wacana Humor dalam Line Webtoon si Udin?, (2) bagaimana Wacana Humor yang dikembangkan dalam Line Webtoon si Udin?.

Untuk menjawab fokus penelitian tersebut secara menyeluruh dan mendalam, penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan analisis wacana kritis model Roger Fowler, dkk, yang menganalisis dari struktur tata bahasa, sehingga dengan menggunakan analisis tersebut peneliti dapat mencapai tujuan penelitian yaitu untuk mendeskripsikan wacana humor dalam Line Webtoon si Udin dan untuk mendeskripsikan wacana humor yang dikembangkan dalam Line Webtoon si Udin.

Berdasarkan hasil analisis, kesimpulan dari wacana humor dalam Line Webtoon si Udin meliputi: (1) Permainan kata adalah bentuk wacana humor yang dikembangkan dengan cara mengotak-atik kata dan ditempatkan tidak sesuai konteks; (2) Ejekan merupakan bentuk wacana humor yang dikembangkan dengan cara menggunakan kata-kata yang menggambarkan hal-hal buruk; (3) Surealisme merupakan bentuk wacana humor yang dikembangkan dengan cara memutarbalikan makna yang ada dalam cerita; (4) Ironi adalah bentuk wacana humor yang dikembangkan dengan cara menghadirkan cerita yang kontras dengan kenyataan; (5) Kesalahpahaman adalah bentuk wacana humor yang dikembangkan dengan cara menghadirkan kesalahpahaman atas pemaknaan kata-kata yang tidak rinci. Wacana humor yang dikembangkan dalam Line Webtoon si Udin selalu terkait dengan penggunaan struktur tata bahasa yang menggambarkan konteks realitas sosial yang terjadi di berbagai kalangan masyarakat Indonesia.

Rekomendasi yang bisa dijadikan bahan pertimbangan oleh author Line Webtoon si Udin adalah sebaiknya author lebih kreatif dan berhati-hati dalam menggunakan bahasa untuk membuat webtoon si Udin. Sebab bahasa yang digunakan menunjukkan representasi dari kehidupan sehari-hari anak SD dan bahasa yang digunakan berpotensi untuk ditiru dan diaplikasikan dalam kehidupan pembaca.

DAFTAR ISI

JUDUL PENELITIAN..... i
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING iii
PENGESAHAN TIM PENGUJI iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN v
KATA PENGANTAR vi
ABSTRAK vii
DAFTAR ISI..... viii
DAFTAR TABEL..... x
DAFTAR GAMBAR xi
DAFTAR BAGAN xii
DAFTAR GRAFIK..... xiii

BAB I : PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian..... 1
B. Fokus Penelitian 3
C. Tujuan Penelitian..... 3
D. Manfaat Penelitian..... 3
E. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu 4
F. Definisi Konsep..... 7
G. Kerangka Pikir Penelitian..... 9
H. Metode Penelitian
 1. Pendekatan dan Jenis Penelitian 11
 2. Unit Analisis 12
 3. Jenis dan Sumber Data..... 13
 4. Tahapan Penelitian..... 13
 5. Teknik Pengumpulan Data..... 14
 6. Teknik Analisis Data..... 15
I. Sistematika Pembahasan..... 16

BAB II : KAJIAN TEORITIS

A. Kajian Pustaka
 1. Humor
 a. Pengertian Humor..... 18
 b. Sejarah Humor 19
 c. Fungsi Humor 20
 d. Teknik Pembentukan Humor..... 22
 2. Line Webtoon
 a. Pengertian Webtoon..... 24
 b. Sejarah Perkembangan Webtoon..... 25
 c. Line Webtoon 29
B. Kajian Teori
 1. Teori analisis wacana kritis Roger Fowler, dkk 36
 2. Teori Ideasional dan Teori Ketidaksejajaran 41

BAB III : DESKRIPSI DATA PENELITIAN

- A. Deskripsi Subjek dan Objek Penelitian
 - 1. Profil Author Si Udin..... 43
 - 2. Sinopsis Line Webtoon Si Udin 44
- B. Deskripsi Data Penelitian tentang Wacana Kritis Humor dalam Webtoon Si Udin dengan Analisis Wacana Kritis Model Roger Fowler, dkk
 - 1. Line Webtoon si Udin episode 55..... 49
 - 2. Line Webtoon si Udin episode 45..... 53
 - 3. Line Webtoon si Udin episode 67..... 57
 - 4. Line Webtoon si Udin episode 73..... 61
 - 5. Line Webtoon si Udin episode 75..... 64

BAB IV : ANALISIS DATA

- A. Temuan Penelitian
 - 1. Wacana Humor Permainan Kata..... 68
 - 2. Wacana Humor Ejekan 71
 - 3. Wacana Humor Surealisme (pemutarbalikan)..... 74
 - 4. Wacana Humor Ironi 76
 - 5. Wacana Humor Kesalahpahaman 79
- B. Konfirmasi Temuan dengan Teori 82

BAB V : PENUTUP

- A. Kesimpulan..... 94
- B. Rekomendasi..... 95

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN
GLOSARIUM

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 15

Tabel 3.1 52

Tabel 3.2 56

Tabel 3.3 60

Tabel 3.4 63

Tabel 3.5 66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 26

Gambar 2.2 28

Gambar 2.3 28

Gambar 2.4 30

Gambar 2.5 31

Gambar 2.6 31

Gambar 2.7 32

Gambar 2.8 32

Gambar 2.9 33

Gambar 2.10 33

Gambar 2.11 34

Gambar 2.12 34

Gambar 2.13 35

Gambar 2.14 35

Gambar 2.15 36

Gambar 3.1 44

Gambar 3.2 45

Gambar 3.3 46

Gambar 3.4 47

Gambar 3.5 47

Gambar 3.6 48

Gambar 3.7 48

DAFTAR BAGAN

Bagan 1.1.....11
Bagan 4.1.....83
Bagan 4.2.....85
Bagan 4.3.....87
Bagan 4.4.....87
Bagan 4.5.....89

DAFTAR GRAFIK

Grafik 2.1 27

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 dilakukan 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.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.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.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.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?

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

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.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.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.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.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*

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

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.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.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.

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.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.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 *webcomics* 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 *webcomics* 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

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.

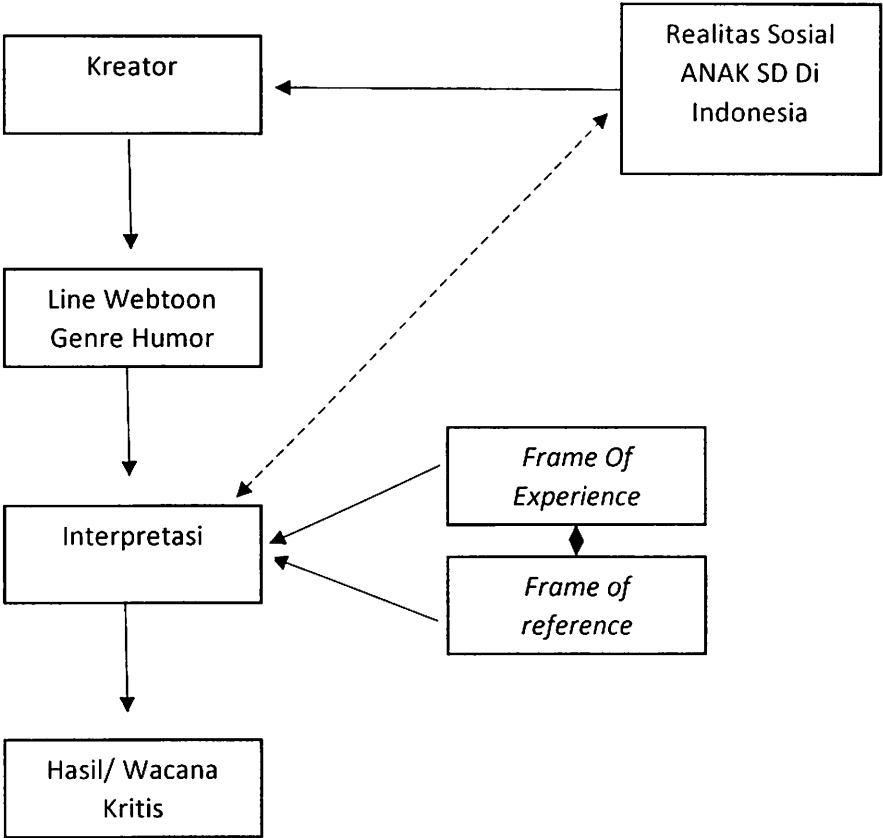
Karya yang diunggah oleh author ke Line Webtoon genre humor ini akan menghasilkan interpretasi yang mempunyai hubungan timbal balik dengan realitas sosial anak SD di Indonesia. Interpretasi yang timbul dari penafsiran kepada realitas sosial anak SD di Indonesia memiliki pesan tertentu yang ingin disampaikan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

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.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.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.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

⁵Jalaluddin Rakhmat, *Metode Penelitian Komunikasi*. (Bandung : Remaja Rosdakarya, 1995), hlm. 25
⁶Lexy J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 1990), hlm. 3

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.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.

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

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.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

e. Si Udin Episode 75

Pemilihan episode tersebut berdasarkan pada keterkaitan konteks yang terkandung 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.

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

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.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.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.

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

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 sistematis, 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.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.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 ditentukan 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.

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

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, <i>single</i> , 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

	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.

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:

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

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.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

BAB II

KAJIAN TEORITIS

A. Kajian Pustaka

1. Humor

a. Pengertian Humor

Menurut KBBI *Online*, humor adalah sesuatu yang lucu: ia mempunyai rasa; 2 keadaan (dalam cerita dan sebagainya) yang menggelikan hati; kejenakaan; kelucuan.¹

Menurut Wijana, humor adalah rangsangan verbal dan visual yang secara spontan dimaksudkan dapat memancing senyum dan tawa pendengar atau orang yang melihatnya. Humor adalah tuturan yang ditimbulkan melalui ucapan yang menghibur atau lucu, sehingga pendengar tertawa dan tersenyum dalam kebahagiaan. Humor terdiri dari aspek tindakan verbal yang dilakukan oleh alat penutur yang biasa kita sebut mulut dan aspek nonverbal yaitu dengan gerakan tubuh lain yang merupakan stimulasinya, aktivitas kognitif dan intelektual sebagai alat persepsi dan evaluasi serta respon yang dilihat dari ekspresi senyum maupun tawa.²

Mindess (dalam Hartanti) mengatakan bahwa humor dapat membebaskan diri dari perasaan inferioritas. Humor yang memancing

¹ KBBI *Online*, "Definisi Humor" dalam <http://kbbi.web.id/humor>.

² Wijana, *Kartun : studi tentang permainan bahasa* (Yogyakarta: Ombak, 2004), hlm. 10, 12.

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id
 tawa dapat membuat orang menjadi sehat, dan menambah semangat, terutama saat krisis dan dalam keadaan emosi yang sangat berat.³

Berdasarkan uraian diatas, definisi humor menurut pandangan peneliti adalah merupakan rangsangan verbal dan visual yang berhubungan dengan sesuatu yang lucu dalam bentuk cerita dan sebagainya yang disajikan oleh para pelaku humor yang dimaksudkan untuk membuat orang tersenyum bahkan tertawa.

b. Sejarah Humor

Humor berasal dari kata Latin *umor* yang berarti cairan. Sejak 400 SM, orang Yunani Kuno beranggapan bahwa suasana hati manusia ditentukan oleh empat macam cairan di dalam tubuh, yaitu: darah (*sanguis*), lendir (*phlegm*), empedu kuning (*choler*), dan empedu hitam (*melancholy*). Perimbangan jumlah cairan tersebut menentukan suasana hati. Kelebihan salah satu di antaranya akan membawa pada suasana tertentu. Darah menentukan suasana gembira (*sanguine*), lendir menentukan suasana tenang atau dingin (*phlegmatic*), empedu kuning menentukan suasana marah (*choleric*), dan empedu hitam untuk suasana sedih (*melancholic*). Tiap cairan tersebut mempunyai karakteristik tersendiri dalam mempengaruhi setiap orang. Kekurangan darah menyebabkan orang tidak pemaarah. Kelebihan empedu kuning menyebabkan jadi angkuh, pendendam, ambisius, dan licik. Teori mengenai cairan itu merupakan upaya pertama untuk menjelaskan tentang

³ Hartanti, "Peran Sense of Humor dan Dukungan sosial pada Tingkat Depresi pada Penderita Dewasa Paska stroke", *Indonesia Psychological Journal*, Vol. 17, No. 2, 2002, hlm. 110

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id
 sesuatu yang disebut humor.⁴ Namun di jaman sekarang, humor diartikan sebagai sesuatu yang ada hubungannya dengan hal yang dapat membuat orang tertawa.

Pada Abad ke-19 , humor di Eropa menentukan bentuk baru dalam wujud komik. Abad itu ditandai dengan munculnya berbagai macam komik humor dari Jerman, yang kemudian menjadi kegemaran seluruh daratan Eropa bahkan sampai ke daratan Amerika dan Asia.⁵

Di Indonesia, humor dalam bentuk komik sudah ada sejak lama. Hal ini dibuktikan dengan perkembangan humor dalam media cetak sejak tahun 1960-an.⁶ Namun belakangan ini humor komik semakin populer dengan adanya internet dan media sosial.

c. Fungsi Humor

Humor mempunyai fungsi untuk membuat orang tertawa. Humor digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id
 bersifat menggelitik perasaan, bersifat kejutan, memiliki keanehan, tidak masuk akal, kebodohnya, sifat pengecohnya, kejanggalannya, dan lain-lain.⁷ Kadang humor tampil mantap sebagai penyegar pikiran sekaligus sebagai penyejuk batin, dan penyalur uneg-uneg. Menurut Jaya Suprana humor adalah alat untuk memberi kenikmatan (*joy*) kesenangan (*fun*) dan kebahagiaan (*happiness*) bagi umat manusia.⁸

⁴ Rahmanadji, "Sejarah, Teori, Jenis, dan Fungsi", Jurnal Bahasa dan Seni, Tahun 35, No. 2, Agustus 2007, hlm. 215

⁵ Ibid., 215

⁶ Ibid., 216

⁷ Yuyun Yuniarsih, "Unsur Humor Dalam Buku Ibtasim Karya Aïdh Al-Qarni", *Skripsi pada fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya*, UI. 2011, hlm. 14

⁸ Pramono, *Karikatur-karikatur 1970-1980*, (Jakarta: Sinar Harapan, 1983), hlm. 11

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

Asyura dkk., membagi fungsi humor menjadi tiga, yaitu:

1) Fungsi memahami

Humor mampu membuka pemikiran seseorang untuk memahami dan mendalami masalah yang pelik. Masalah yang terjadi disampaikan dalam bentuk humor, sehingga dapat diterima oleh berbagai lapisan masyarakat. Fungsi memahami menjadikan humor sebagai media kritik sosial dan komunikasi sosial antar manusia.

2) Fungsi mempengaruhi

Humor berfungsi untuk menyampaikan pendapat atau gagasan dalam upaya memberikan pengaruh agar berpikir dan bertindak secara bijaksana. Gagasan yang membawa pengaruh ini memiliki alasan yang logis agar dapat dilakukan oleh pembaca atau pendengarnya.

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

3) Fungsi menghibur

Humor dapat menghilangkan kejenuhan yang dialami siapa saja. Dengan membaca atau mendengarkan humor akan sangat bermanfaat bagi kesehatan.

Dari rincian di atas, peneliti menjabarkan fungsi humor sebagai penghibur, memberi kebahagiaan, kesenangan, memahami, kritik sosial, dls.

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

d. Teknik Pembentukan Humor

Teknik penciptaan humor cukup beragam. Secara garis besar teknik penciptaan humor dapat dikelompokkan dalam beberapa kategori, seperti: *Language (the humor is verbal)*, *Logic (the humor is ideation)*, *Identity (the humor is existantial)*, dan *Action (the humor is physical)*. Dalam penelitian ini, teknik pembentukan humor yang digunakan adalah dari aspek bahasa dan aspek logika.

1) Aspek Bahasa

Menurut Berger, aspek bahasa atau *Language (the humor is verbal)* adalah teknik penciptaan humor memanfaatkan aspek-aspek bahasa seperti makna dan bunyi untuk melahirkan suatu suasana lucu, baik melalui penyimpanan bunyi atau penyimpanan makna.

Adapun berikut ini akan dipaparkan mengenai teknik dasar

penciptaan humor yang ada di aspek bahasa.

a) Permainan Kata

Penciptaan humor, permainan kata dapat dilakukan dengan membolak-balikkan kata sehingga terdengar lucu ketika diucapkan.

b) Kesalahpahaman

Kesalahpahaman adalah sebuah bentuk dari ketidakjelasan interaksi. Jadi, kesalahpahaman sangat bertumpu pada sumber-sumber yang objektif.

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

c) Ejekan

Ejekan biasanya digunakan untuk mengejek seseorang yang dimaksudkan untuk bercanda. Biasanya ejekan menggunakan kata-kata yang berhubungan dengan hal yang buruk seperti mengungkap kekurangan tubuh.

d) Ironi

Ironi adalah kejadian atau situasi yang bertentangan dengan yang diharapkan atau yang seharusnya terjadi.

2) Aspek Logika

Aspek logika adalah ide penciptaan humor melalui permainan logika. Dalam ide ini khalayak pada awalnya tidak menduga bahwa itu adalah sebuah humor.

a) Kemustahilan

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

Kemustahilan selalu dibenturkan antara pemahaman awal tentang kenyataan dengan pemaksaan si pencetus humor bahwa segala sesuatu yang ia ungkapkan mungkin saja terjadi. Kemudian, hal itu terus ia kuatkan dengan alasan-alasan yang aneh dengan maksud menimbulkan kelucuan.

b) Pemutarbalikan

Pemutarbalikan disebut pula surealisme yakni melompat dari makna-makna yang sudah disepakati.⁹

⁹ Arthur Asa Berger, *Tanda-tanda dalam Kebudayaan Kontemporer: Suatu Pengantar Semiotika*, (Yogyakarta: Tiara Wacana, 2005), hlm. 83

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

2. LINE Webtoon

a. Pengertian Webtoon

Secara sederhana Webtoon dapat diartikan sebagai komik *online*. Menurut kamus *Oxford*, *Webtoon is An animated cartoon or series of comic strips published online*.¹⁰ Artinya Webtoon adalah Sebuah kartun animasi atau serangkaian strip komik yang diterbitkan secara *online*. *The Webtoon is digital comics run the gamut from comedies to dramas, from thrillers to romances and elaborate fantasies. It can be enjoyed anywhere, anytime, online and on mobile devices*.¹¹ Webtoon merupakan komik digital yang terdiri dari banyak bagian dari komedi ke drama, dari thriller ke roman dan fantasi yang dapat dinikmati di mana saja, kapan saja, secara *online* dan pada perangkat mobile.

Webtoon adalah singkatan dari *website* dan *cartoon*. Webtoon berisi kumpulan gambar bercerita (komik) yang dipublikasikan secara *online*. Webtoon dianggap sebagai subgenre dari manhwa (komik Korea). Namun Webtoon dan manhwa berbeda dalam media publikasi yang digunakan. Manhwa dipublikasikan secara fisik berupa buku/majalah, sedangkan Webtoon dipublikasikan lewat media internet biasanya pada situs *hosting* komik.¹²

In South Korea, webcomic is not a common term. Instead, Koreans use term 'Webtoon' for webcomics. Webtoons are highly popular in Korea, for several reasons. Traditionally, comics

¹⁰ Oxford Dictionary, "Definition of *Webtoon* in English" dalam <https://en.oxforddictionaries.com/definition/Webtoon>

¹¹ Charles B. Wang Center, "Webtoon: The Evolution of Korean Digital Comics" dalam <https://www.artsy.net/show/charles-b-wang-center-Webtoon-the-evolution-of-Korean-digital-comics>.

¹² Rizka Khumairoh, "Webtoon; Reasons behind the Phenomenon" dalam <https://rizkakhumairoh.wordpress.com/2014/05/03/Webtoon-reasons-behind-the-phenomenon/>

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

*artists create their artwork first for the print version. That has been the way comic book artists producing their works. Or at least, they may draw their comics with the help of monitor and tablets, but they do not publish it online before they hand it over to the publishers.*¹³

Di Korea Selatan, Webcomic bukan istilah umum. Sebaliknya, Korea menggunakan istilah 'Webtoon' untuk *webcomics*. Webtoon sangat populer di Korea, karena beberapa alasan. Secara tradisional, seniman komik menciptakan karya seni pertama mereka dalam versi cetak. Hal tersebut telah menjadi cara mereka dalam memproduksi karya-karya komik mereka. Atau setidaknya, mereka bisa menggambar komiknya dengan bantuan monitor dan tablet, tetapi mereka tidak mempublikasikannya secara *online* sebelum mereka menyerahkannya kepada penerbit.

Dari beberapa definisi diatas, arti Webtoon dalam penelitian ini adalah sebuah *web cartoon* atau komik digital yang berisi cerita bergambar dalam bentuk strip komik atau kartun animasi yang terdiri dari beberapa genre tertentu dan dapat dinikmati secara *online* pada perangkat mobile atau PC.

b. Sejarah Perkembangan Webtoon

Webtoon pertama kali berkembang di Korea Selatan sekitar akhir tahun 1900an. Era Webtoon di Korea dimulai saat menurunnya minat generasi muda untuk membaca komik tradisional, Menurut seorang penulis Webtoon Park Soo-in, era Webtoon di Korea Selatan dibedakan dalam dua generasi. Generasi pertama diwakili oleh “*Snow Cat*” sedangkan generasi kedua oleh “*Moss*” karya Yoon Tae-ho. Generasi

¹³ Korean Webtoons Wiki, “Webtoon” dalam <http://KoreanWebtoons.wikia.com/wiki/Webtoon>

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

pertama memulai Webtoon sebagai diari bergambar di *homepage* pribadi. Salah satu judul yang paling terkenal dari generasi ini adalah “*Marine Blues*” karya Sunggye-goon. Sang penulis Webtoon sebenarnya *iseng* menggambar diarilya lalu menjadi sangat populer sehingga para pengunjung mulai menulis komentar dan pesan di *homepage*-nya. Sejak itulah Webtoon mulai diminati. Pada generasi kedua Webtoon berkembang lebih komersial, banyak penulis Webtoon mengunggah karya mereka di situs portal besar semacam *NAVER* dan *Daum*.¹⁴

NAVER was established in June 2, 1999 with a goal of offering Korean and other Internet users the widest possible selection of online services.¹⁵ *NAVER* didirikan pada 2 Juni 1999 dengan tujuan menawarkan pengguna Internet Korea dan lainnya pilihan seluas mungkin secara *online* jasa.



Gambar 2.1 *Homepage Naver*

NAVER menjadi salah satu portal *online* yang mendukung perkembangan Webtoon sampai ke penjuru dunia. *NAVER (N/O/H)* merupakan situs pencarian terkenal di Korea yang mirip dengan *google*

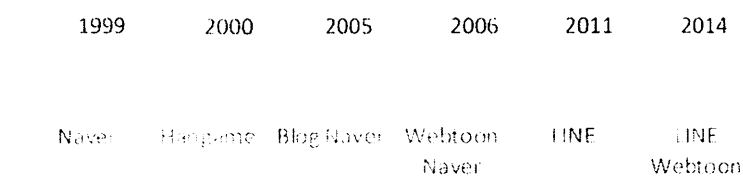
¹⁴ *Op. Cit.* Khumairoh

¹⁵ *NAVER*, “*NAVER Annual Report 2015*” dalam <https://www.NAVERcorp.com/en/ir/annualReport.nhn>.

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id
yang diluncurkan pada bulan Juni tahun 1999 oleh mantan karyawan Samsung bernama Lee Hae Jin.¹⁶

Lee Hae Jin bersama karyawannya terus mengembangkan *NAVER* dengan menyediakan fitur yang digemari oleh orang Korea pada saat itu. Untuk kelancaran bisnisnya, *NAVER* mulai bergabung bersama salah satu perusahaan *game online* pertama di Korea bernama *hangame* pada bulan September tahun 2011. Persatuan dua perusahaan ini dinamakan *NHN Corporation*. *NAVER* terus mengembangkan bisnisnya hingga masuk ke Jepang. Hingga pada suatu saat *NAVER* membuat aplikasi *LINE* messenger sebagai aplikasi messenger wajib di Jepang.¹⁷ Saat ini *NHN Corporation* bernama *NHN Entertainment*. Produknya yaitu portal *NAVER*, *Hangame*, dan *LINE*. Sedangkan *LINE* sendiri sudah punya banyak bisnis lain termasuk *Webtoon*.

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id
Perkembangan Perusahaan NAVER



Grafik 2.1 Perkembangan perusahaan *NAVER*

Webtoon mudah sekali diakses di Korea melalui PC dan *handphone*. Webtoon disajikan dalam satu halaman panjang yang tinggal di-*scroll down* untuk setiap *chapter/strip*. Sajiannya juga *colourfull*, bahkan disertai

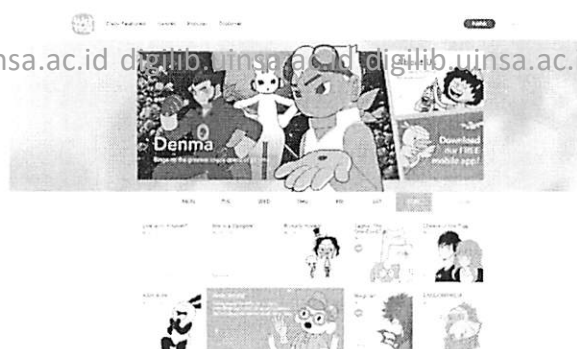
¹⁶ Biografi Pengusaha, “Penemu LINE Orang Terkaya Korea yang digilai Jepang” dalam <http://www.pengusaha.us/2015/03/siapa-pendiri-LINE-aplikasi.html>
¹⁷ *Ibid.*,

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id
 efek multimedia berupa cahaya, suara dan gerak (*flash, sound and movement*).¹⁸ Di Korea, Webtoon menjadi sebuah media baru dan kultur baru dalam menyajikan cerita berupa komik.¹⁹

Webtoon dalam perusahaan *NAVER* terbagi menjadi dua yakni Webtoon *NAVER* dan LINE Webtoon. Dalam Penelitian ini peneliti mengambil objek LINE Webtoon untuk diteliti.



Gambar 2.2 Homepage *NAVER* Webtoon Korea



Gambar 2.3 Homepage *LINE Webtoon English version*

¹⁸ *Loc.Cit.* Khumairoh

¹⁹ The Artworks of Beny, "Santai diary : catatan kecil dari perjalanan ke Korea - Episode I" dalam <http://serdadukakilangit.tumblr.com/post/135976911636/santai-diary-catatan-kecil-dari-perjalanan-ke>.

c. LINE Webtoon

Popularitas Webtoon yang berasal dari Korea tersebut mulai meluas ke berbagai penjuru dunia. Webtoon mulai memasuki pasar global.

With the aim of helping Webtoon artists advance into the global market, NAVER launched a global Webtoon platform "LINE Webtoon" in July 2014. In 2015, NAVER held various events to expand point of contact with global users. Such events include artist signing meeting, photo shoots with characters, and setting up Webtoon booth at the China International Comic Festival in Guangzhou. Furthermore, we formed a partnership with Stan Lee, a highly influential figure in U.S. superhero comics, to reinforce "LINE Webtoon" contents and accelerate the globalization of Webtoon. NAVER will strive to continuously develop Webtoon contents and relevant services to make Webtoon become a global culture content and build an ecosystem.²⁰

Dengan tujuan membantu seniman Webtoon maju ke pasar global, NAVER meluncurkan platform Webtoon global "LINE Webtoon" pada bulan Juli 2014. Pada 2015, NAVER diadakan berbagai acara untuk memperluas titik kontak dengan pengguna global. Peristiwa tersebut meliputi pertemuan penandatanganan artis, pemotretan dengan karakter, dan mendirikan stan Webtoon di China International Comic Festival di Guangzhou. Selain itu, kami menjalin kerjasama dengan Stan Lee, seorang tokoh yang sangat berpengaruh di AS komik superhero, untuk memperkuat konten "LINE Webtoon" dan mempercepat globalisasi Webtoon. NAVER akan berusaha untuk terus mengembangkan Webtoon isi dan layanan yang relevan untuk membuat Webtoon menjadi konten budaya global dan membangun

²⁰ Op.Cit, NAVER Annual Report 2015

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id
ekosistem. Sejak globalisasi Webtoon, banyak author yang berasal dari berbagai negara, dan karya mereka diterjemahkan dalam beberapa bahasa. LINE Webtoon pun tersedia di berbagai negara dalam berbagai bahasa.

LINE Webtoon masuk ke Indonesia pada tahun 2015. LINE menyebutkan *Official Account* LINE Webtoon (@idWebtoon) mendapatkan dua juta pengikut hanya dua minggu berselang sejak pertama kali dikenalkan. Aplikasi Webtoon memungkinkan penikmat komik dan kartun untuk membaca berbagai genre komik karya komikus dari berbagai belahan dunia secara gratis.²¹



Gambar 2.4 Logo Aplikasi Webtoon

²¹ Arindra Meodia, "LINE hadirkan Webtoon, platform digital bagi pecinta komik" dalam <http://www.antaranews.com/berita/495706/LINE-hadirkan-Webtoon-platform-digital-bagi-pecinta-komik>

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id



Gambar 2.5 Tampilan LINE Webtoon Indonesia pada PC

Terdapat banyak judul komik yang dapat dinikmati setiap harinya di LINE Webtoon. Judul-judul Webtoon tersebut dikelompokkan menurut genre yang sesuai dengan judul Webtoon.

Berikut adalah Genre yang ada di LINE Webtoon Indonesia:

1) Genre Drama

LINE Webtoon genre drama memiliki cerita yang lebih menuju ke konflik emosi dan bertujuan membuat pembaca terharu dan

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

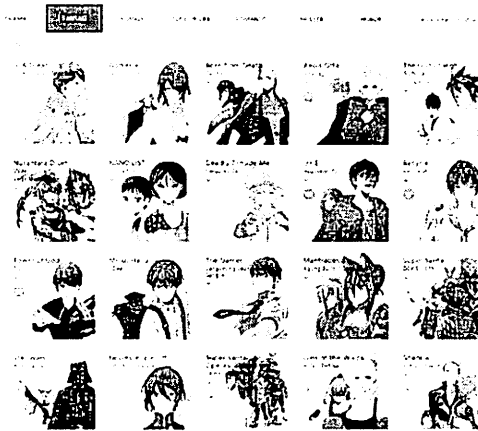


Gambar 2.6 LINE Webtoon Indonesia genre Drama

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

2) Genre Fantasi

Dalam genre ini, author menciptakan sendiri dunia fantasi nya, sebuah dunia lain yg berada dalam legenda atau mitos zaman dulu, biasanya melibatkan sihir, unsur mistik, dan lain-lain.



Gambar 2.7 LINE Webtoon Indonesia genre Fantasi

3) Genre Humor

Genre ini berisi cerita-cerita lucu yang bisa membuat pembaca tertawa. Dalam genre ini, peneliti mengambil salah satu judul komik bernama Si Udin untuk diteliti.



Gambar 2.8 LINE Webtoon Indonesia genre Humor

4) Genre *Slice Of Life*

Slice of life jika diterjemahkan kedalam bahasa Indonesia berarti sepotong kehidupan. Genre *Slice of life* menceritakan kisah nyata dalam kehidupan sehari-hari seorang karakter kartun atau komik.

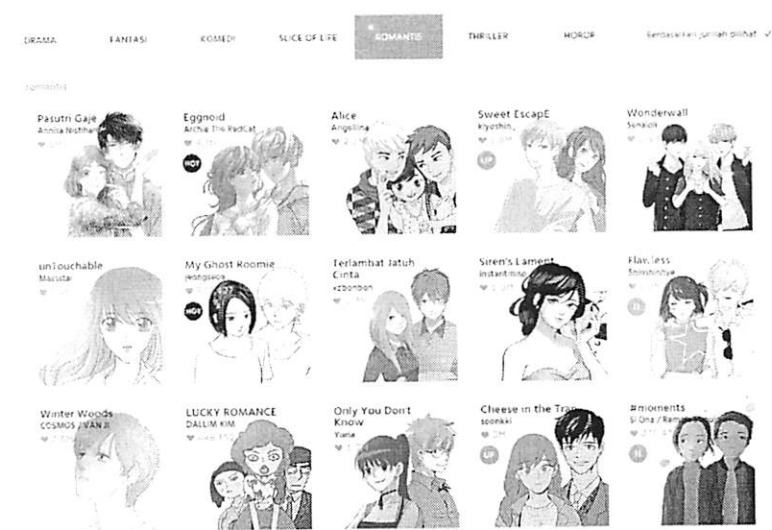


Gambar 2.9 LINE Webtoon Indonesia genre Slice of Life

5) Genre Romantis

Genre ini, lebih banyak unsur cinta dan romantis yang bisa membuat pembaca ikut terbawa perasaan.

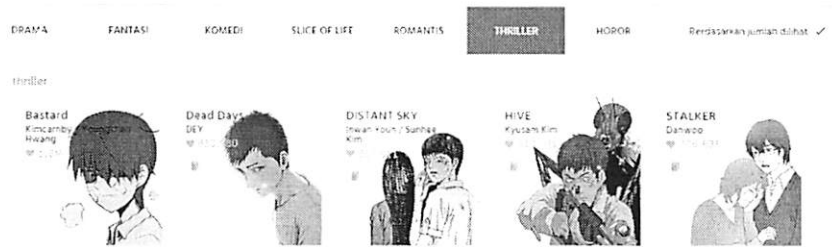
digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id



Gambar 2.10 LINE Webtoon Indonesia genre Romantis

6) Genre Thriller

Thriller berasal dari bahasa Inggris yang berarti sesuatu yang mengerikan atau cerita seru.



Gambar 2.11 LINE Webtoon Indonesia genre Thriller

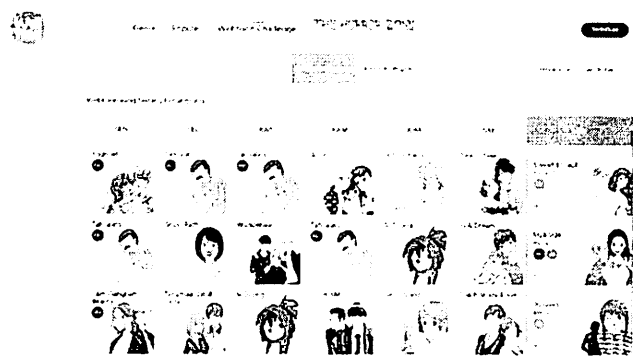
7) Genre Horor

Komik dalam genre ini berisi cerita-cerita seram.



Gambar 2.12 LINE Webtoon Indonesia genre Horor

Selain genre-genre tersebut, di LINE Webtoon juga terdapat tool yang menyediakan jadwal harian. Jadwal harian LINE Webtoon dapat memudahkan pembaca untuk memilih komik yang akan dibaca setiap harinya.



Gambar 2.13 Jadwal harian LINE Webtoon Indonesia

Para pembaca Webtoon bisa langsung berkomentar mengenai Webtoon tersebut dan komentarnya bisa dibaca siapa pun termasuk sang komikus.²² selain itu, pembaca juga dapat membagikan Webtoon ke sosial media.



Komentar



Gambar 2.14 kolom komerntar dalam LINE Webtoon

Seperti aplikasi digital lainnya yang menyediakan tombol favorit untuk meningkatkan rating. Di Webtoon juga terdapat tombol favorit untuk menambah rating suatu judul Webtoon.

²² Rikkai, “Webtoon dan Kualitas Komentar Remaja Kita” dalam http://www.kompasiana.com/rikkai/Webtoon-dan-kualitas-komentar-remaja-kita_570475b4f67e618705ebceb7.



Gambar 2.15 tombol favorit dan subscribe dalam LINE Webtoon Si Udin

B. Kajian Teori

1. Teori analisis wacana kritis Roger Fowler, dkk

Banyak model analisis wacana yang telah diperkenalkan dan digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id dikembangkan oleh para ahli. Salah satunya model analisis yang dikembangkan oleh Roger Fowler, dkk.²³

Roger Fowler, dkk. (Roger Fowler, Robert Hodge, Gunthor Kress, dan Tony Trew) adalah sekelompok pengajar di Universitas East Anglia. Model analisis wacana kritis teori Roger Fowler, dkk., dalam pendekatannya dikenal sebagai *Critical linguistic* yang memandang bahasa sebagai praktik sosial. *Critical linguistic* melihat bagaimana tata bahasa atau *grammar* dan pilihan kosakata tertentu membawa implikasi dan ideologi tertentu.

²³ Alex Sobur, *Analisis Teks Media*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), hlm. 73

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

Berikut ini model analisis wacana kritis teori Roger Fowler, dkk., yang terbagi menjadi dua elemen yaitu:

a. Kosakata

Roger Fowler, dkk., melihat bahasa sebagai sistem klasifikasi yang menggambarkan bagaimana realitas dunia dilihat. Kata yang berbeda tidak dipandang semata sebagai teknis tetapi sebagai suatu praktik ideologi tertentu. Bahasa yang berbeda akan menghasilkan realitas yang berbeda pula ketika diterima oleh khalayak.²⁴ Penggunaan aspek kosakata dalam teori Roger Fowler, dkk., ada empat macam yaitu:

1) Kosakata: Membuat Klasifikasi

Bahasa pada dasarnya selalu menyediakan klasifikasi. Realitas tertentu dikategorikan dan akhirnya dibedakan dengan realitas yang lain. Klasifikasi terjadi karena realitas begitu kompleks sehingga orang kemudian membuat penyederhanaan dan abstraksi dari realitas tersebut. Klasifikasi menyediakan arena untuk mengontrol informasi dan pengalaman.²⁵

Berdasarkan uraian di atas, arti bahwa kosakata membuat klasifikasi adalah cara terbaik yang digunakan oleh media untuk menyederhanakan realitas sosial agar publik mengetahui bagaimana realitas dikategorikan dalam mengontrol sesuatu yang dipublikasikan.

²⁴ Eriyanto, *Analisis Wacana: Pengantar Analisis Teks Media*, (Yogyakarta: Lkis, 2009), hlm. 134.
²⁵ *Op. Cit.*, Eriyanto, hlm. 135

2) Kosakata: membatasi pandangan

Menurut Fowler dkk, bahasa pada dasarnya bersifat membatasi. Kosakata berpengaruh terhadap bagaimana kita memahami dan memaknai suatu realitas sosial. Publik diajak untuk berfikir memahami seperti itu, bukan seperti yang lain. Jadi, ketika membaca suatu kosakata tertentu, akan dihubungkan dengan realitas tertentu.²⁶

Dari uraian di atas yang dimaksud kosakata membatasi pandangan adalah kosakata yang sengaja digunakan untuk membatasi pandangan dalam memaknai suatu realitas sosial.

3) Kosakata: pertarungan wacana

Kosakata yang digunakan oleh media berbeda-beda. Sesuai dengan versi dan ideologi yang dipakainya. Media akan berusaha agar versinya itu diterima oleh publik dan dianggap paling benar.²⁷

Pada Webtoon, author memakai kosakata yang berbeda-beda dalam menggambarkan realitas sosial. Hal ini dapat dipahami melalui wacana alur cerita komik yang disajikan. Seperti yang terjadi dalam fenomena “Om telolet Om”. Dengan fenomena yang sama, Author menyajikan alur cerita dan pemakaian kosakata yang berbeda-beda. Inilah yang dimaksud dengan kosakata adalah pertarungan wacana yang masing-masing pihak mempunyai pendapat yang berbeda-beda dalam memenangkan opini publik.

²⁶ *Ibid.*, hlm. 137

²⁷ *Ibid.*, hlm. 140

4) Kosakata: Marjinalisasi

Pemilihan dan pemakaian kosakata, kalimat, dan susunan kalimat tertentu yang dipilih oleh Author bukan semata-mata dipandang sebagai teknis tata bahasa atau linguistik belaka, akan tetapi ada makna yang terkandung di dalamnya. Kosakata yang digunakan untuk menggambarkan realitas sosial dapat memarjinalkan kelompok tertentu.²⁸

b. Tata Bahasa

Roger Fowler dkk memandang bahasa sebagai satu set karegori dan proses. Dalam Webtoon, kategori yang penting tersebut merupakan “model” yang menggambarkan hubungan antara konteks karya humor dengan realitas sosial.

Salah satu aspek penting dan khas dari pemikiran Roger Fowler dkk adalah transformasi. Tata kalimat tersebut bukan sesuatu yang baku, tetapi dapat diubah susunannya, dipertukarkan, dihilangkan, ditambah, dan dikombinasikan dengan kalimat lain dan disusun ulang.

Tipe transformasi tersebut antara lain:

1) Pasivasi

Yakni mengubah tata susunan kalimat dari bentuk aktif menjadi bentuk pasif. Akibatnya, pembaca jadi terfokus pada apa yang terjadi, bukan siapa yang melakukannya.

²⁸ *Ibid.*, 149

2) Nominalisasi

Nominalisasi terjadi ketika Author mengubah kata kerja (verba) ke dalam kata benda (nomina). Akibatnya, titik perhatian pembaca bukan pada siapa yang melakukan tindakan, tetapi pada tindakan itu sendiri.²⁹

c. Kerangka Analisis

Ada dua hal yang bisa diperhatikan dalam menganalisis tata Bahasa dengan menggunakan teori Roger Fowler, Dkk., antara lain:

1) Kosakata

Kata-kata disini bukan hanya penanda atau identitas tetapi dihubungkan dengan realitas tertentu. Begitu pula dalam Webtoon, kosakata yang digunakan dalam Webtoon adalah gambaran realitas sosial. Author mempunyai kebebasan dalam menggunakan kosakata untuk menginterpretasi realitas sosial dalam author. Kosakata yang digunakan oleh author menggambarkan bagaimana realitas sosial dibahasakan. Dalam bahasa tersebut, terdapat makna tersendiri yang ingin disampaikan author kepada pembaca.

2) Susunan kata atau kalimat

Bagaimana kata-kata disusun kedalam bentuk kalimat tertentu dimengerti dan dipahami bukan semata sebagai persoalan teknis kebahasaan, tetapi praktik bahasa. Yang ditekankan adalah bagaimana pola pengaturan, penggabungan, penyusunan tersebut

²⁹ *Ibid.*, hlm. 150

menimbulkan efek tertentu.³⁰ Dalam humor, efek yang diharapkan adalah pembaca tertawa atas kalimat yang disampaikan.

2. Teori Ideasional dan Teori Ketidaksejajaran

a. Teori Ideasional

Menurut William Alston, teori ideasional ini adalah suatu jenis teori makna yang mengenali atau mengidentifikasi makna ungkapan dengan gagasan-gagasan yang berhubungan dengan ungkapan. Menurut Pateda, makna ideasional untuk teori ideasional adalah makna yang muncul akibat penggunaan kata-kata yang memiliki konsep.³¹

Teori ideasional, menyatakan bahwa makna atau ungkapan berhubungan dengan ide atau representasi psikis sebagai akibat dari timbulnya penggunaan kata atau ungkapan tersebut. Dengan kata lain teori ini berusaha untuk membantu peneliti dalam mengidentifikasi makna ungkapan dengan gagasan-gagasan yang berkaitan dengan ungkapan tersebut. Pada penelitian ini, ungkapan yang akan dilihat adalah ungkapan dalam bentuk tulisan.

Teori ideasional digunakan dalam penelitian ini sebagai dasar pemikiran dalam mengkaji makna pesan yang terkandung dalam Webtoon si Udin yang telah dipilih episodenya. Dalam episode-episode tersebut, terdapat makna humor yang berbeda-beda. Bagi peneliti, teori ini dianggap tepat untuk merangkai pemahaman atas makna pesan yang terkandung dalam LINE Webtoon si Udin.

³⁰ *Ibid.*, hlm. 164

³¹ Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2004), hlm 260

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

b. Teori Ketidaksejajaran (*Incongruity Theory*)

Banyak para ahli yang mendefinisikan teori humor. Namun terdapat tiga teori humor klasik yang sering dipakai. Teori itu adalah teori superioritas, teori ketidaksejajaran dan teori mengenai pembebasan ketegangan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teori ketidaksejajaran.

Teori ketidaksejajaran berasumsi bahwa perasaan lucu timbul karena kita dihadapkan pada situasi yang sama sekali tak terduga atau tidak pada tempatnya secara mendadak, sebagai perubahan atas situasi yang sangat diharapkan. Harapan dikacaukan, kita dibawa pada suatu sikap mental yang sama sekali berbeda. Sebagai contoh adalah rasa humor yang timbul.³²

Humor secara tidak kongruen (tidak sejajar menyatukan dua makna atau penafsiran yang berbeda kedalam satu objek yang kompleks. Ketidaksejajaran atau ketidaksesuaian bagian-bagian tersebut lalu digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id dipersepsikan secara tiba-tiba oleh para penikmat.³³

Peneliti menggunakan teori ini sebagai dasar untuk mendeskripsikan terjadinya konsep ketidaksejajaran dalam LINE Webtoon si Udin.

³² Rahmanadji, "Sejarah, Teori, Jenis, dan Fungsi", *Jurnal Bahasa dan Seni*, Tahun 35, No. 2, Agustus 2007, hlm. 216

³³ I Dewa Putu Wijana, *Wacana Kartun dalam Bahasa Indonesia*, (Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada, 1995), hlm. 32

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

BAB III

DESKRIPSI DATA PENELITIAN

A. Deskripsi Subjek dan Objek Penelitian

1. Profil Author Si Udin

a) Niksen/BimaNIKSEN

Niksen adalah seorang desainer grafis lulusan S1 DKV Universitas Tarumanegara. Ia adalah kreator karakter Si Udin. Di komik ini, Niksen turut menjadi penulis cerita webtoon Si Udin.¹ Niksen memiliki sebuah karya yakni “Si Udin”. Karya Niksen berupa sticker Line Si Udin, Webtoon Si Udin, komik IG si Udin, dan Game Puzzle Si Udin.

b) Abi Ma'ruf

Lahir pada 16 Februari 1993, sejak kecil Abi telah hobi menggambar.

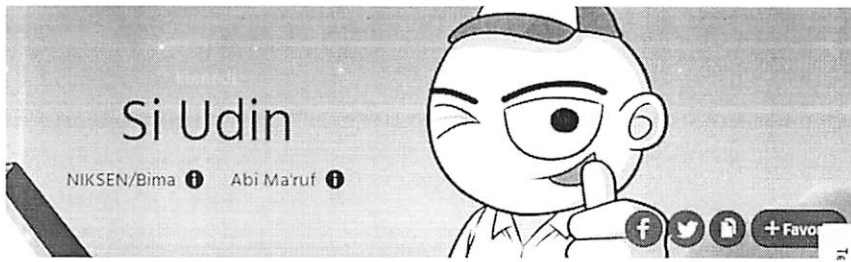
Sejak SD sampai SMA, banyak lomba menggambar yang dimenangkannya, mulai dari tingkat kabupaten sampai provinsi. Hobi itu terus berlanjut dan membawanya jadi mahasiswa Pendidikan Seni Rupa saat ini di sebuah universitas di Makassar.² Abi mempunyai sebuah karya yang berkolaborasi dengan Niksen yakni “Si Udin”.

¹ Webtoon, “Si Udin” dalam http://www.webtoons.com/id/comedy/si-udin/list?title_no=668.

² *Ibid.*,

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

2. Sinopsis Line Webtoon Si Udin



Gambar 3.1 Profil Webtoon Si Udin

Judul Webtoon	: Si Udin
Genre Webtoon	: Komedi
Author	: Niksen/Bima dan Abi Ma'ruf
Jadwal Update	: Selasa dan Minggu
Jumlah follower	: 802.6K/ 9 Januari 2016
Rating	: 9.45/ 9 Januari 2016
Tokoh utama	: Si Udin
Tokoh pembantu	: Jono, Sarini, Bang Ucup, Bu Indah, Mama Udin, Papa Udin

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

Webtoon Si udin bercerita tentang kisah kehidupan sehari-hari Si Udin dan teman-temannya. Tokoh utama dalam webtoon ini adalah Si Udin. Si Udin digambarkan sebagai anak SD yang selalu memakai seragam SD dimanapun dia berada. Si Udin adalah seorang anak yang cerdas, banyak akal, bandel, usil, dan lucu. Tidak jarang Si Udin membuat jengkel orang yang ada disekitarnya.

Tokoh Si Udin terus dikembangkan oleh Niksen dan Abi Ma'ruf sang author (pembuat komik) menjadi komik strip yang dipopulerkan melalui media sosial pada tahun 2015. Humor cerdas dari karakter Si Udin, sukses

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id
 menarik minat banyak pembaca. Bahkan akun Instagram Si Udin berhasil memperoleh 128 ribu followers. Sejak pertama kali diluncurkan, karakter Si Udin berhasil menempati posisi *hot* komik (komik terpopuler) dalam platform Webtoon dan meraih 628 ribu subscriber dalam 4 bulan pertama.³

Cerita yang disajikan dalam webtoon Si Udin berbeda-beda pada setiap episodenya. Seperti episode pertama yang menceritakan kehidupan Si Udin di sekolah, episode kedua bercerita tentang kehidupan Si Udin di rumah, dan lain sebagainya. Masing-masing episode disajikan dalam bentuk komik strip yang terdiri dari beberapa panel (gambar).

Adapun tokoh dalam webtoon ini, diantaranya adalah:

a) Udin

Udin adalah tokoh utama yang selalu bikin orang yang ada disekitarnya kesal dengan ulahnya. Sifatnya jail dan menggemaskan.

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id
 Rambut udin nggak pernah tumbuh alias botak seperti papanya. Dan baju udin tidak pernah ganti. Kemanapun udin pergi, dia selalu memakai seragam sekolah anak SD.



Gambar 3.4 karakter Udin dalam webtoon Si Udin

³ Neton Id, "Si Udin Tantang Adu Ketangkasan Jari Setelah Sukses di Line" dalam <https://neton.id/review/games/7492-si-udin-tantang-adu-ketangkasan-jari/>

b) Jono

Jono adalah teman sekelas Udin di sekolah. Dia rajin dan juga kutu buku, selain kutu buku dia juga kutu rambut. Karakter Jono digambarkan dengan anak kecil laki-laki, berbadan gendut, rambut berponi, dan berkacamata. Dalam webtoon Si Udin, Jono selalu jadi bahan bully si Udin karena sikapnya yang lugu dan polos.



Gambar 3.2 karakter Jono dalam webtoon Si Udin

c) Sarini

Sarini adalah teman sekelas si Udin dan Jono. Webtoonist menjelaskan kalau Sarini adalah masa depannya si Udin. Cewek bucu yang rambutnya

selalu dikuncir dua ini sering dibuat nangis sama si Udin. Tapi Sarini tetap tegar menghadapi Si Udin dan tetap berteman sampai sekarang.



Gambar 3.3 karakter Sarini dalam webtoon Si Udin

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

d) Bang Ucup

Dalam Webtoon si Udin, Bang Ucup berperan sebagai sepupu Udin. Bang Ucup adalah pria dewasa berasal dari desa yang masih suka dibodohi sama si Udin. Meski begitu, Bang Ucup tetap sabar dalam menghadapi Si Udin. Buktinya bang ucup masih betah tinggal serumah sama si Udin.



Gambar 3.4 karakter Bang Ucup dalam webtoon Si Udin

e) Bu Indah

Bu Indah adalah guru paling cantik di sekolah si Udin. Karena guru lainnya cowok semua. Bu Indah merupakan guru kelas si Udin yang selalu dibuat jengkel sama ulah si Udin. Untung saja bu Indah orangnya penyabar. Jadi sekalipun beliau sering dibuat jengkel sama ulah si Udin, bu Indah tetep mengajar di sekolah Udin.



Gambar 3.5 karakter Bu Indah dalam webtoon Si Udin

f) Mama Udin

Kata author, Mama Udin adalah mama yang paling apes di dunia karena ngelahirin anak seperti si Udin. Tapi dibalik itu, mama Udin adalah

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id
 mama yang sangat menyayangi si Udin. Buktinya, tiap hari si Udin selalu dimasakin makanan. Mama Udin suka masak, jadi nggak heran kalo sering pergi ke pasar.



Gambar 3.6 karakter Mama Udin dalam webtoon Si Udin

g) Papa Udin

Karakter papa Udin juga cukup menggemaskan. Papa Udin adalah suami dari mama Udin. Dalam webtoon si Udin, pekerjaan papa Udin tidak digambarkan secara jelas. Yang jelas, papa Udin sering baca koran. Dia juga termasuk papa yang sabar dan senantiasa menasehati si Udin. Tapi nasehat sang papa selalu dipelesetkan oleh si Udin.



Gambar 3.7 karakter Papa Udin dalam webtoon Si Udin

B. Deskripsi Data Penelitian tentang Wacana Kritis Humor dalam Webtoon Si Udin dengan Analisis Wacana Kritis Model Roger Fowler, dkk

Pada bagian deskripsi data, peneliti memberikan ulasan bersifat deskriptif tentang penggunaan tata bahasa pada Line webtoon Si Udin. Pemakaian bahasa yang mempertimbangkan efek khusus (humor) telah memungkinkan munculnya berbagai bentuk wacana kreatif. Wacana kritis humor merupakan salah satu bentuk penggunaan bahasa yang kreatif.

Humor sebagai wacana yang menggunakan bahasa dalam menyampaikan pesan tertentu umumnya tercipta ketika pemakai bahasa tersebut melakukan ‘penyimpangan’. Penyimpangan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah penyimpangan kata-kata yang dilakukan untuk menimbulkan humor.

Pada Webtoon si Udin, terdapat berbagai bentuk humor yang disajikan untuk membuat pembaca tertawa. Untuk mendeskripsikan pemakaian tata bahasa yang digunakan oleh author dalam menciptakan humor, peneliti menggunakan teori analisis Roger Fowler, dkk yang berfokus pada penggunaan tata bahasa. Karena penelitian ini adalah wacana kritis humor, maka peneliti akan mendeskripsikan tata bahasa yang digunakan dalam Webtoon si Udin yang berhubungan dengan humor.

1. Line webtoon si Udin episode 55

Webtoon si Udin episode 55 bercerita tentang *daily life* si Udin saat hendak berangkat sekolah. Berbicara tentang aktifitas tersebut, di Indonesia terdapat salah satu kebiasaan yang sering kita jumpai bahkan

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id
 kita lakukan saat hendak berangkat ke sekolah atau pergi ke luar rumah yakni berpamitan kepada orang tua.

Berpamitan merupakan suatu sikap yang wajar dilakukan oleh seorang anak untuk meminta restu atau doa kepada orang tua. Seseorang yang berpamitan kepada orang tua memiliki nilai moral tersendiri. Mereka akan dianggap sebagai seseorang yang mempunyai rasa hormat dan sopan.

Setiap keluarga memiliki cara yang berbeda-beda dalam berpamitan, ada yang mencium tangan, cipika cipiki (cium pipi kanan, cium pipi kiri), dan ada pula yang berpamitan dengan menengadahkan tangan. Menengadahkan tangan jika dikaitkan dengan ilmu komunikasi merupakan sikap komunikasi non verbal yang memiliki arti meminta sesuatu. Hal inilah yang biasa dilakukan oleh anak kecil yang hendak pergi ke luar rumah. Sebelum ke luar rumah, anak tersebut berpamitan kepada orang tua. Dan jika tidak diberi uang saku oleh orang tua, maka si anak digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id
 tersebut akan meminta dengan menengadahkan tangannya.

Menurut pandangan peneliti, realitas sosial “berpamitan” inilah yang menjadi rujukan oleh author dalam membuat kreasi humor Line webtoon si Udin episode 55. Dalam episode ini, author mengkisahkan *daily life* si Udin yang hendak berangkat ke sekolah. Berikut adalah cerita lengkap yang disajikan oleh author dalam Line webtoon si Udin episode 55.

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

1.



2.



3.



digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

4.



5.



digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id



Sumber gambar: http://www.webtoons.com/id/comedy/si-udin/episode-55/viewer?title_no=668&episode_no=55

Menurut data tersebut, gambar, kata, dan kalimat yang berhubungan dengan wacana kritis humor adalah.

Gambar	Kata	Kalimat
	Obat Kuat	Yaelah mak kalo ekonomi melemah kasih obat kuat aja mak, biar kuat lagi

Interpretasi	Kata yang dikembangkan untuk membentuk wacana humor dalam episode ini adalah kata “Obat Kuat”. Kata tersebut dikembangkan dengan cara menambahkan kalimat yang sebenarnya tidak nyambung dengan konteks yang sebenarnya sedang dibahas, seperti kalimat yang tertera di atas. Kosakata “obat kuat” bersifat membatasi pandangan. Artinya, pembaca yang membaca kata “obat kuat” akan berfikir memahami seperti itu dan menghubungkannya dengan realitas tertentu. Realitanya kata “obat kuat” adalah sebuah istilah yang biasa digunakan untuk menyebut obat herbal yang berhubungan dengan sistem jasmani seseorang. Namun dalam webtoon ini, author menggunakan kata “obat kuat” sebagai solusi untuk mengobati “ekonomi yang lemah”. Permainan kata yang dilakukan oleh author tersebut dapat menimbulkan pembaca tertawa karena kata yang digunakan tidak sesuai dengan konteks yang dibicarakan sehingga menimbulkan makna yang ambigu. Oleh karena itu, bentuk wacana humor yang dikembangkan dalam episode ini adalah bentuk humor permainan kata.
---------------------	--

Tabel 3.1 Analisis wacana kritis humor line webtoon si Udin episode 55

2. Line Webtoon si Udin Episode 45

Webtoon si Udin episode 45 bercerita tentang aktifitas mama Udin yang sering belanja ke pasar. Aktifitas belanja ke pasar adalah hal yang lumrah terjadi dikalangan ibu-ibu atau perempuan. Karena pada dasarnya

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id
 kewajiban seorang ibu adalah memasak, dan untuk mendapatkan bahan memasak maka seorang ibu berbelanja di pasar.

Pasar sebagai tempat jual-beli kebutuhan dalam kehidupan sehari-hari sudah menjadi tempat yang tidak asing untuk dikunjungi seorang ibu. Realitas sosial aktifitas seorang ibu tersebut diangkat oleh author sebagai bahan kreasi humor dalam Line webtoon si Udin episode 45.

Sebagai seorang mama, mama Udin selalu pergi ke pasar setiap hari untuk membeli sayuran dan bahan untuk memasak. Namun, kebiasaan mama Udin tersebut justru dijadikan bahan ejekan oleh si Udin. Berikut kisah lengkapnya:

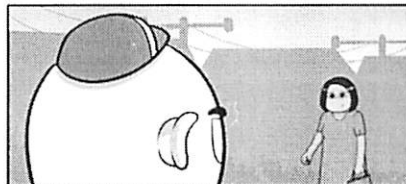
1.



digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id



2.



digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id



Sumber gambar http://www.webtoons.com/id/comedy/si-udin/episode-45/viewer?title_no=668&episode_no=45

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

Menurut data tersebut, gambar, kata, dan kalimat yang berhubungan

dengan wacana kritis humor adalah:

Gambar	Kata	Kalimat
	Sarimin	Entar dikira monyet mak, sarimin pergi ke pasar...AAA...UUU...AA..U U...
Interpretasi	Dalam episode tersebut, peneliti menemukan bentuk wacana humor ejekan. Kata yang menunjukkan wacana humor ejekan adalah “Sarimin”. Kata “Sarimin” diklasifikasikan sebagai bahasa yang memiliki makna ejekan, sebab di Indonesia “Sarimin” adalah kata yang identik dengan nama monyet yang ada dalam pertunjukan monyet. Makna tersebut terbentuk oleh kebiasaan pawang monyet yang sering menggunakan nama “Sarimin” untuk memanggil si monyet. Karena sering digunakan dalam pertunjukan monyet, nama topeng monyet Sarimin nampaknya sudah melekat di benak pemirsa maupun pementas topeng monyet. Dalam hal ini, kosakata “Sarimin” membuat marjinalisasi, artinya pemilihan kosa kata, kalimat yang dilakukan oleh author membawa implikasi ideologi tertentu sebagai upaya membentuk pendapat umum. Sehingga dengan	

	pemakaian kata “Sarimin” untuk humor ejekan akan membuat setiap orang yang mempunyai referensi dengan tokoh Sarimin akan secara impulsif menghubungkannya dengan Sarimin si topeng monyet. Author juga mempertegas bentuk humor ejekan dalam kalimat yang tertera di atas. Dalam membentuk kalimat tersebut, author menggabungkan kata-kata yang sebenarnya tidak nyambung jika hanya sekedar membaca tanpa memaknainya. Pola penggabungan kata yang digunakan oleh author tersebut adalah dengan menggunakan bahasa yang merepresentasikan realitas sosial pertunjukan topeng monyet.
--	--

Tabel 3.2 Analisis wacana kritis humor line webtoon si Udin episode 45

3. Line Webtoon si Udin Episode 67

Kalimat perintah merupakan kalimat yang mengandung makna meminta/ memerintah seseorang untuk melakukan sesuatu.⁴ Hal ini berarti, jika ada seorang anak yang mendapat perintah dari orang tuanya berarti dia harus melaksanakan perintah tersebut selama itu baik. Seorang anak tidak boleh mengabaikan perintah orang tua dan harus melaksanakan perintah tersebut sebagai bentuk tanda bakti kepada orang tua.

Pada kehidupan sehari-hari, sering kita jumpai orang tua yang memerintah anaknya, misalnya menyuruh belajar, mencuci piring, berbelanja, dan lain sebagainya. Tak jarang banyak anak kecil yang

⁴ Wiki Buku, “Bahasa Indonesia/kalimat perintah” dalam https://id.wikibooks.org/wiki/Bahasa_Indonesia/Kalimat_Perintah

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id
membangkang dan tidak mau mengerjakan perintah yang diberi orang tua.

Untuk mengantisipasi hal tersebut, banyak orang tua yang menjanjikan sesuatu jika anaknya mau melakukan perintah tersebut.

Begitu pula yang digambarkan oleh author dalam Line webtoon si Udin episode 67. Dalam episode ini, author menceritakan kisah si Udin yang mendapat perintah dari mamanya untuk membeli cabai. Berikut kisah lengkapnya:

1.



2.



3.

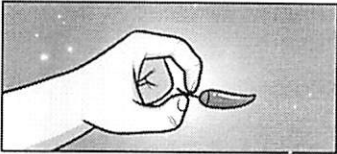


digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

4.



5.



6.



7.



digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

Sumber gambar http://www.webtoons.com/id/comedy/si-udin/episode-67/viewer?title_no=668&episode_no=67

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

Menurut data tersebut, gambar, kata, dan kalimat yang berhubungan dengan wacana kritis humor adalah:

Gambar	Kata	Kalimat
	Sisa Uang	Iya mak, sengaja Udin beli dikit, biar sisa uangnya banyak.
Interpretasi	Kata yang dikembangkan untuk membentuk wacana humor dalam episode ini adalah kata “Sisa uang”. Kata tersebut merupakan gabungan kata yang memiliki kesatuan makna. Kata “sisa uang” bersifat membatasi pandangan pembaca, sebab saat membaca kata tersebut pembaca akan dihubungkan dengan realitas tertentu berupa makna bahasa. Makna dari kata “sisa uang” adalah jumlah uang yang tersisa setelah membeli barang. Biasanya, jumlah nominal uang yang tersisa jauh lebih sedikit daripada jumlah nominal uang yang digunakan. Kata “sisa uang” menjadi sebuah humor karena author membentuknya dengan memutar balikkan makna asli dari kata tersebut. Pemutar balikan makna kata tidak akan sempurna jika tidak dijadikan dalam suatu kalimat. Oleh karena itu, author menjabarkan kata “sisa uang” kedalam kalimat (yang tertera diatas) untuk menjelaskan	

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

	maksud pemakaian kata tersebut.
--	---------------------------------

Tabel 3.3 Analisis wacana kritis humor line webtoon si Udin episode 67

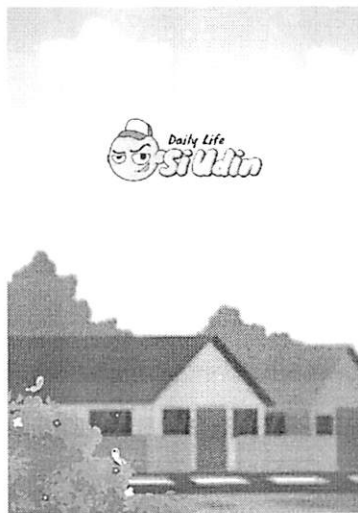
4. Line Webtoon Si Udin Episode 72

Salah satu peraturan yang harus dipatuhi saat menggunakan kendaraan bermotor adalah menggunakan helm. Tidak peduli seberapa jauh jarak yang ditempuh, peraturan saat berkendara harus dipatuhi. Selain untuk menaati peraturan berkendara, Helm juga bisa menjadi pelindung kepala untuk pengendara.

Akhir-akhir ini, banyak para pengendara motor yang tidak memakai helm saat berkendara dengan alasan jarak yang ditempuh dekat. Seharusnya, memakai helm saat berkendara tidak membutuhkan seberapa jauh atau dekat jarak yang ditempuh seseorang, karena kecelakaan lalu lintas tidak mengenal jarak tempuh. Dimanapun seseorang bisa mengalami kecelakaan lalu lintas. Oleh karena itu, memakai helm setidaknya bisa mengurangi resiko kecelakaan lalu lintas.

Realitas sosial yang sering terjadi ini, dijadikan author untuk membuat sebuah kreasi humor yang menarik. Berikut kisah lengkapnya:

1.



digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

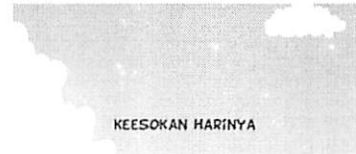
2.



3.



4.



5.



digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

6.



7.



8.



digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id



Sumber gambar http://www.webtoons.com/id/comedy/si-udin/episode-72/viewer?title_no=668&episode_no=72

Menurut data tersebut, gambar, kata, dan kalimat yang berhubungan dengan wacana kritis humor adalah:

Gambar	Kata	Kalimat
	Helm	Nih bu, pakein helm buat jenazahnya, dia mau pergi jauh.
Interpretasi	Kosa kata yang dikembangkan untuk membentuk wacana humor dalam episode ini adalah kata “helm”. Penggunaan kata “Helm” menunjukkan kosakata yang membatasi pandangan pembaca, artinya pembaca diajak untuk berfikir memahami makna “helm” seperti biasanya. Pada dasarnya “helm” adalah istilah untuk menyebut sebuah benda pelindung kepala yang digunakan oleh pengendara motor. Namun penggunaan kata “helm” dalam webtoon si Udin episode ini adalah untuk membentuk wacana	

	humor dengan cara mengubah makna helm itu sendiri. Helm yang sejatinya adalah pelindung kepala orang yang masih hidup, dalam webtoon ini helm diparodikan dengan digunakan kepada orang yang sudah meninggal. Jika dilihat dari pemilihan kata dan kalimatnya, bentuk wacana humor yang dikembangkan dalam webtoon ini adalah bentuk Ironi.
--	---

Tabel 3.4 Analisis wacana kritis humor line webtoon si Udin episode 73

5. Line Webtoon si Udin Episode 75

Bagi sebagian anak SD, pelajaran matematika adalah pelajaran yang sulit dan membosankan. Seorang guru harus memberikan sistem pengajaran yang menarik untuk membuat muridnya bersemangat saat belajar matematika. Misalnya waktu belajar rumus bangun lingkaran, maka agar para murid mudah memahami bangun lingkaran sebaiknya guru memberikan benda yang bentuknya lingkaran untuk diamati secara langsung. Seperti yang disajikan author dalam Line webtoon si Udin episode 75 yang menceritakan tentang *daily life* si Udin di sekolah. Pada episode ini, terlihat Bu Indah sedang memberikan tugas di depan kelas. Berikut cerita selengkapnya:

1.



digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

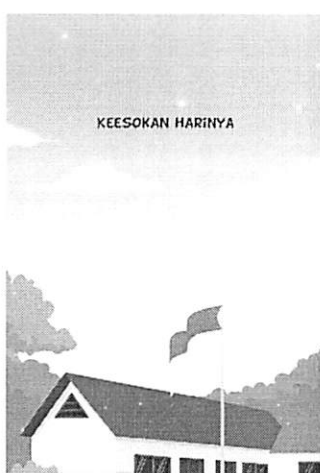
2.



3.



4.



5.



6.



7.



8.



digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

9.



10.



11.



12.



Sumber gambar http://www.webtoons.com/id/comedy/si-udin/episode-75/viewer?title_no=668&episode_no=75

Menurut data tersebut, gambar, kata, dan kalimat yang berhubungan dengan wacana kritis humor adalah.

Gambar	Kata	Kalimat
 	Tahu Bulat	Udin kamu ini yang benar saja, masa bawanya malah tahu bulat? Coba sini ibu nyicip.
Interpretasi	Bentuk wacana humor dalam episode ini adalah kesalahpahaman. Kosakata yang dipilih oleh	

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

	author dalam membentuk humor kesalahpahaman adalah kata “Tahu bulat”. Kosakata “tahu bulat” termasuk kosakata yang membuat klasifikasi. Klasifikasi terjadi karena realitas begitu kompleks sehingga kemudian orang membuat penyederhanaan dan abstraksi dari realitas tersebut. Realitas yang dimaksud dalam episode ini adalah perintah “membawa benda bulat” yang diucapkan bu guru Indah kepada murid-muridnya. Realitas yang kompleks tersebut membuat makna yang ditangkap oleh murid berbeda-beda, sehingga penyederhanaan dan abstraksi yang dilakukan oleh murid menuai kesalahpahaman. Pada akhirnya, para murid membawa benda apapun yang berbentuk bulat termasuk tahu bulat. Kalimat yang tertera di atas pun bermakna ganda. Kalimat tersebut merupakan ungkapan kemarahan sekaligus humor
--	---

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

Tabel 3.5 Analisis wacana kritis humor line webtoon si Udin episode 75

BAB IV

ANALISIS DATA

A. Temuan Penelitian

Berdasarkan data penelitian yang telah dipaparkan dalam bab sebelumnya, peneliti menemukan beberapa hal yang terkait dengan wacana humor yang dikembangkan oleh author Line Webtoon si Udin. Penjelasan mengenai wacana humor dan wacana humor yang dikembangkan dalam Line Webtoon si Udin adalah sebagai berikut:

1. Wacana Humor Permainan Kata

Permainan kata merupakan perbuatan yang dilakukan dengan memainkan kata yang diujarkan atau dibicarakan. Penciptaan humor permainan kata dapat dilakukan dengan memakai kata yang tidak sesuai konteks pembicaraan sehingga terdengar lucu dan tidak nyambung saat digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id dibicarakan. Bentuk wacana humor permainan kata dapat ditemui dalam Line Webtoon si Udin episode 55. Berdasarkan data yang telah diperoleh, wacana yang digunakan untuk menciptakan humor permainan kata adalah kata “Obat Kuat” dan kalimat “Yaelah mak kalo ekonomi melemah kasih Obat Kuat aja mak, biar kuat lagi”.

Kata “Obat Kuat” diklasifikasikan sebagai bentuk wacana humor permainan kata sebab kata tersebut tidak sesuai dengan konteks yang sedang di bicarakan. Sebenarnya konteks yang sedang dibicarakan adalah tentang keadaan ekonomi keluarga si Udin yang melemah. Lalu, tiba-tiba

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id
 author memberikan kosakata yang sama sekali tidak berhubungan dengan konteks sebelumnya yakni kata “Obat Kuat”.

Permainan kata “Obat Kuat” yang dimunculkan menjelang akhir cerita tersebut dilakukan oleh author untuk membentuk humor dan membuat pembaca tertawa. Adapun cara author mengembangkan bentuk wacana humor permainan kata dalam Line Webtoon si Udin episode 55 adalah sebagai berikut:

- a) Pada panel kedua, author menggambarkan realitas sosial anak SD yang akan berangkat ke sekolah. Biasanya, hal yang dilakukan oleh anak SD sebelum berangkat ke sekolah adalah berpamitan kepada orang tua.
- b) Pada panel ketiga, author membuat pengantar humor dengan menuliskan kalimat yang sering diucapkan oleh anak kecil kepada orang tuanya yakni “uang jajannya mana?”.
- c) Panel keempat, author menggambarkan uang Rp. 2000 sebanyak dua lembar yang diberikan oleh mama Udin kepada Udin. Uang jajan berjumlah Rp. 4000 ini termasuk nominal yang kecil bagi anak SD seperti Udin. Apalagi, si Udin hidup di era yang serba mahal.
- d) Panel kelima author menunjukkan sikap Udin yang kurang terima dengan uang jajan yang diberikan oleh mamanya melalui kalimat “Lah kok Cuma segini mak?”. Pertanyaan ini wajar dikatakan oleh seorang anak kecil yang masih belum mengerti tentang susahny mencari uang.
- e) Di panel keenam, author menunjukkan sikap bijak yang seharusnya dilakukan oleh orang tua yakni dengan memberi pengertian kepada

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

anak tentang kondisi ekonominya. Author menuliskannya dengan kalimat “ya maaf din, ekonomi kita lagi melemah nih”.

- f) Di panel ketujuh, author menuliskan hal diluar konteks cerita melalui permainan kata yang sama sekali tidak nyambung dengan konteks cerita sebelumnya yakni dengan menambahkan kata “Obat Kuat” dalam kalimat “yaelah mak, kalo ekonomi melemah kasih Obat Kuat aja mak biar kuat lagi”. Kata “Obat Kuat” dalam kalimat tersebut, membuat pembahasan tidak nyambung dengan panel sebelumnya. Namun, dari permainan kata “Obat Kuat” pembaca menjadi tertawa dan menginterpretasi kata tersebut dari berbagai sudut pandang.
 - g) Namun, author menetralkan suasana yang menimbulkan banyak interpretasi tersebut dengan menuliskan kalimat “liat iklan di tiang listrik mak!” pada panel ke tujuh. Dengan kalimat ini, interpretasi pembaca terhadap wacana humor “Obat Kuat” menjadi marjinal.
- digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id
- Ternyata, anak kecil seperti si Udin tau kata “Obat Kuat” hanya dalam konteks term saja, dan bukan makna yang sesungguhnya.

Makna pesan yang terdapat dalam humor dapat dikaji dari aspek positif dan negatif. Jika dikaitkan dengan adat kesopanan dan budaya masyarakat Indonesia, dalam Line Webtoon si Udin episode 55 tersebut terdapat beberapa makna pesan positif dan negatif. Makna pesan positifnya terletak pada awal cerita komik yakni pada gambar panel ke dua yang menggambarkan tentang kebiasaan berpamitan kepada orang tua. Kebiasaan tersebut adalah kebiasaan yang baik dan harus dilakukan oleh anak-anak untuk meminta restu kepada orang tua dan sebagai wujud dari

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id
 rasa patuh dan hormat kepada orang tua. Selain itu, pesan positifnya juga terlihat dari sikap si Udin yang mencium tangan mamanya saat berpamitan. Di Indonesia budaya mencium tangan orang tua adalah sikap baik yang dilakukan oleh orang yang lebih muda untuk menghormati orang yang lebih tua. Bisa juga dilakukan untuk menghormati orang yang memiliki kedudukan dalam lingkungan masyarakat seperti kyai, guru, dan lain sebagainya.

Pesan yang mengandung makna negatif terdapat pada gambar panel ke tujuh. Dalam panel tersebut author menulis kata “Obat Kuat” yang tidak sesuai dengan konteks usia dari karakter si Udin yang digambarkan sebagai anak SD. Realitanya, kata “Obat Kuat” adalah kata yang biasa digunakan pada kalangan orang dewasa sehingga tidak pantas diucapkan oleh anak kecil. Penggunaan kata yang tidak sesuai konteks tersebut berpotensi ditiru oleh anak-anak yang membaca Webtoon si Udin. Sebab, digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id
 anak-anak belum dapat menyaring bahasa yang baik atau tidak baik untuk diucapkan.

2. Wacana Humor Ejekan

Dalam teknik penciptaan humor, ejekan menjadi salah satu cara yang dapat digunakan untuk memancing tawa. Bentuk wacana humor ejekan terdapat dalam line Webtoon si Udin episode 45. Merujuk pada data yang telah dipaparkan di bab sebelumnya, wacana humor ejekan terlihat dalam kalimat udin “ntar dikira monyet mak, Sarimin pergi ke pasar”. Kalimat tersebut menjadi lucu apabila dihubungkan dengan pertunjukan topeng monyet yang biasa mampir di komplek rumah. Dalam pertunjukan topeng

monyet terdapat satu adegan si monyet memperagakan orang yang akan belanja ke pasar. Adegan tersebut didukung oleh properti payung kecil dan tas kecil yang digunakan oleh Sarimin (nama monyet). Biasanya dalam adegan ini, sang pawang meneriaki monyet dengan kalimat “Sarimin pergi ke pasar”. Si Sarimin pun bergaya layaknya ibu-ibu yang hendak pergi ke pasar.

Sebenarnya, kegiatan belanja ke pasar adalah aktifitas yang wajar dilakukan oleh seorang ibu. Namun, ketika dikaitkan dengan pertunjukan topeng monyet maka akan menjadi hal yang lucu sekaligus menjengkelkan. Itulah yang dilakukan oleh author si Udin untuk membentuk wacana humor dalam episode ini. Author menggabungkan dua realitas sosial sekaligus, yakni rutinitas ibu-ibu dan pertunjukan topeng monyet. Adapun cara pengembangan bentuk humor ejekan dalam

Webtoon si udin episode 45 adalah sebagai berikut:

- a) Pada panel ketiga, Author memulai percakapan dalam cerita dengan pertanyaan si Udin kepada mamanya menggunakan kalimat “mau kemana mak?”. Sang mama yang sudah membawa tas tempat belanjaan pun menjawab “mau ke pasar din”.
- b) Kemudian di panel keempat, author memberi pengantar humor dalam bentuk kalimat larangan yang diucapkan oleh si Udin kepada mamanya “kepasar mulu mak, jangan sering-sering ke pasar...”. setelah mendengar ucapan tersebut, raut muka mama Udin menjadi heran.

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

c) Sehingga di panel kelima, mama Udin pun bertanya kepada Udin dengan kalimat “lah kenapa kalo sering ke pasar din”.

d) Author menunjukkan bentuk humornya di panel keenam, dalam panel ini author menuliskan kalimat ejekan yang diucapkan oleh si Udin “Entar dikira monyet mak, sarimin pergi kepasar..aaa..uuu..aa..uu”. untuk menambah kesan humorisnya, author menggambarkan si Udin yang sedang meniru gaya monyet. Kalimat humor tersebut, dapat membuat pembaca mengingat kembali pertunjukan topeng monyet yang pernah dilihat secara langsung olehnya atau sekedar mendengar cerita orang. Dan tanpa disadari, pembaca akan secara otomatis menghubungkan realitas sosial tersebut dengan cerita yang ada dalam Webtoon episode ini. Jika pembaca sukses menginterpretasi wacana humor yang disajikan oleh author, maka pembaca akan tertawa saat membaca kalimat tersebut.

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

e) Pada panel ketujuh, author menggambarkan wajah mama Udin yang sangat kesal dan berkata “Kalo emak monyet kamu apa dong?”. Pertanyaan mama Udin ini dibuat seolah menjebak Udin agar tidak bisa mengejek sang mama lagi. Akhirnya si Udin pun keceplosan menjawab “anak mon.....eh anuuu anak apa ya?”.

Dalam Webtoon si Udin episode 45 tersebut, terdapat suatu tindakan yang tidak patut ditiru yakni mengejek seseorang. Mengejek ataupun mem-bully adalah tindakan buruk yang masih sering dilakukan oleh masyarakat Indonesia. Bahkan saat ini sikap mengejek tersebut tidak

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id
 hanya dilakukan dalam dunia nyata melainkan juga dilakukan dalam dunia maya seperti di media sosial. Peran media pun menjadi penting dalam rangka membantu untuk mengurangi tindakan tersebut. Sebab, media memiliki pengaruh besar di era digital ini. Pesan-pesan yang disampaikan melalui media menjadi mudah diingat oleh Publik. Oleh karena itu, sebagiknya media tidak menunjukkan kebiasaan buruk seperti mengejek ataupun mem-bully. Meskipun demikian, dalam episode ini juga terdapat aspek positif, yakni pembaca terhibur dengan cerita yang disajikan.

3. Wacana Humor Surealisme (pemutarbalikan)

Surealisme disebut juga pemutarbalikan yakni melompat dari makna-makna yang sudah disepakati. Bentuk wacana humor surealisme terdapat dalam Webtoon si Udin episode 67. Berikut adalah bentuk wacana humor Surealisme yang dikembangkan oleh author:

- digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id
- a) Panel kedua, author menceritakan kejadian awal yang menyebabkan terjadinya surealisme. Pada panel ini digambarkan mama Udin yang sedang menyuruh Udin untuk membeli cabai dengan menggunakan kalimat “Din, tolong beliin cabe 1 Kg, ntar sisa uangnya ambil buat Udin”.
 - b) Pada panel ke empat, author menggambarkan si Udin yang sudah kembali kerumah dengan membawa cabai. Namun, Udin hanya membawa satu cabai, padahal perintah mama Udin sebelumnya adalah membeli cabai sebanyak 1 kg. Mama Udin pun bertanya kepada si Udin “Lah kok cuman sebiji din?”

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

c) Pada panel ke lima, author belum juga menjelaskan alasan si Udin

yang hanya membeli satu cabai? Author justru semakin memperjelas gambar sebiji cabai yang ada di tangan si Udin. gambar yang disajikan oleh author semakin membuat pembaca penasaran dan menimbulkan banyak ekspetasi dan pertanyaan. kira-kira si Udin membeli satu cabai atas dasar apa? Apakah karena cabai di toko habis dan tinggal satu? Atau karena harga cabai yang lagi mahal, sehingga uang yang diberi oleh mama Udin hanya cukup untuk membeli satu cabai? Ekspetasi pembaca ini akan terjawab di panel berikutnya.

d) Di panel ke enam, author mengungkapkan penyebab kelakuan si Udin tersebut. Ternyata si udin sengaja membeli sebiji cabai agar sisa uang yang diambil Udin banyak. Inilah yang disebut dengan bentuk wacana humor pemutarbalikan atau surealisme, dimana author membuat makna berputar balik dari makna yang seharusnya.

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

Makna yang seharusnya adalah membeli cabai sebanyak satu kilogram, dan uang sisanya bisa diambil oleh Udin. namun, sikap udin berlawanan dengan makna awal yang telah disepakati. Pembentukan wacana humor dalam episode ini juga berkaitan dengan aspek logika. Logikanya, jika cabe yang dibeli oleh si Udin semakin banyak maka sisa kembalian menjadi sedikit. Oleh karena itu, author memutarbalikan makna tersebut menjadi jika cabe yang dibeli oleh si Udin sedikit maka uang sisa kembalian yang diperoleh si Udin semakin banyak.

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id
Adapun pesan baik yang dapat diambil dalam episode ini adalah

seorang anak harus mematuhi perintah orang tua selama itu baik. Sebab melakukan perintah orang tua sama dengan mengabdikan kepada orang tua. Sedangkan, aspek negatif dalam episode ini terletak pada tindakan si Udin yang tidak melakukan perintah dengan baik. Seharusnya, dalam melakukan perintah harus sesuai dengan apa yang diperintahkan. Bukan justru mempermainkan perintah orang tua seperti yang diceritakan dalam episode ini.

4. Wacana Humor Ironi

Ironi adalah kejadian atau situasi yang bertentangan dengan yang diharapkan atau yang seharusnya terjadi. Inti ironi adalah kontras apa yang diharapkan dengan apa yang terjadi atau apa yang lumrah dengan kenyataan. Bentuk wacana humor ironi dapat ditemui dalam Line Webtoon si udin episode 72. Cara author untuk membentuk wacana humor Ironi dalam episode ini adalah dengan menyajikan dua realitas yang berbeda namun tetap sama dalam pembentukan pesan. Adapun wacana humor yang dikembangkan oleh author adalah sebagai berikut:

- a) Pada panel kedua, author menyajikan cerita tentang aktifitas si Udin. panel tersebut terdapat tiga tokoh yakni mama Udin, Udin, dan bang Ucup. Mama Udin menanyakan kemana Udin akan pergi dengan bang ucup menggunakan ucapan “Eh Kalian mau kemana?”. Si Udin pun menjawab “mau ke pasar, mak”. Namun ada yang ganjil dalam panel ini. Si Udin yang hendak

pergi menggunakan kendaraan bermotor tidak memakai helm, sedangkan bang Ucup sudah memakai helm.

- b) Kemudian, di panel ketiga, author menggambarkan mama Udin yang sedang memakaikan helm kepada si Udin dengan berkata “ooh kepasar, kalo pergi jauh pakai helm dong Udin”. nasihat tersebut, disampaikan mama ke si Udin, agar si Udin selalu memakai helm kalau akan pergi jauh dengan menggunakan kendaraan bermotor.
- c) Pada panel ke lima dan ke enam, author mengubah *setting* cerita. Kedua panel tersebut menceritakan mama udin yang akan pergi melayat. Ekspetasi pembaca dibuat mengikuti alur cerita pertama, yakni si Udin akan memakaikan helm kepada mamanya yang akan pergi melayat, karena author menyajikan cerita yang hampir mirip dengan panel sebelumnya.
- d) Di panel ke delapan, author menggambarkan suasana haru dan sedih di rumah orang yang meninggal. Biasanya, di kehidupan nyata jika ada yang meninggal, para tetangga dan sanak saudara akan melayat ke rumah duka untuk memberi tuturan yang bisa membuat keluarga yang ditinggal bertabah. Begitu pula yang dilakukan oleh author dalam panel ini, author menunjukkan percakapan yang terjadi antara mama Udin dan tetangganya. Mama Udin berkata “bapak sekarang udah pergi jauh dengan tenang, yang tabah ya bu”. Kemudian tetangganya menjawab “iya bu”. Dalam deskripsi data penelitian, sudah dijelaskan

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id
 bahwa kata yang membentuk humor dalam episode ini adalah kata “pergi jauh”. Author menggunakan kata “pergi jauh” dalam dua realitas yang berbeda. Pada panel awal, kata tersebut digunakan untuk menggambarkan aktifitas orang yang masih hidup, namun pada panel ke tujuh kata “pergi jauh” digunakan untuk orang yang sudah meninggal. Term yang sama dalam kondisi berbeda akan membentuk suatu ironi yang mengundang tawa. Hal tersebut dibuktikan di panel selanjutnya.

e) Pada panel ke sembilan, author mencoba menghubungkan cerita dengan kisah di panel ke tiga pada saat mama Udin berkata “kalo pergi jauh pakai helm dong Udin”. namun kalimat tersebut dijadikan humor ironi dengan mengaplikasikannya ke dalam konteks cerita yang berbeda antara pergi jauh ke pasar dengan pergi jauh ke alam lain. Si Udin berkata “Nih bu, pakein helm buat jenazahnya, dia mau pergi jauh”. Kalimat yang digunakan oleh si Udin jika dikaitkan dengan dunia nyata, maka ini adalah sebuah kondisi yang bertentangan tidak mungkin terjadi di dunia nyata. Jenazah tidak perlu memakai helm walaupun pergi jauh. Namun, justru ironi seperti itulah yang dapat membentuk humor.

Adapun makna pesan yang terkandung di dalamnya adalah seseorang yang akan pergi jauh dan menggunakan kendaraan bermotor sebaiknya menggunakan helm. Hal ini terdapat dalam panel ketiga. Helm sudah menjadi salah satu peraturan untuk pengendara motor

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id
 sebagai pelindung kepala pengendara. Akhir-akhir ini banyak sekali
 pengendara motor yang menyepelekan keselamatannya dengan tidak
 mengenakan helm dengan alasan jarak yang ditempuh dekat. Padahal
 jarak tempuh bukanlah acuan dalam menggunakan helm.

5. Wacana Humor Kesalahpahaman

Kesalahpahaman adalah sebuah bentuk dari ketidakjelasan interaksi. Jadi, kesalahpahaman sangat bertumpu pada sumber-sumber yang objektif. Seperti yang dituliskan oleh author dalam line Webtoon si Udin episode 75. Ada kesalahpahaman yang ditimbulkan antara guru dengan Udin yang membuat pembaca tertawa. Bentuk wacana humor yang dikembangkan dalam episode ini adalah sebagai berikut:

- a) Latar tempat dalam episode ini adalah sekolah Udin. pada panel kedua, tampak bu Indah (guru Udin) menjelaskan tugas matematika kepada murid-muridnya. Tugas yang diberikan oleh bu Indah adalah membawa sebuah benda yang berbentuk bulat. Hal tersebut di ungkapkan melalui kalimat “anak-anak besok jangan lupa ya bawa sebuah benda yang berbentuk bulat karena kita akan praktek pelajaran matematika”.
- b) Pada panel ketiga, author menggambarkan ekspresi murid-murid yang sepertinya paham tapi sebenarnya bingung dengan benda yang dimaksud oleh bu Indah.
- c) panel keempat bertuliskan “keesokan harinya” yang menunjukkan tenggang waktu antara hari kemarin dan hari ini di sekolah.

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

d) Panel kelima, ini adalah hari dimana sang murid harus menyetorkan tugas yang diberi oleh bu Indah. Bu Indah pun bertanya “anak-anak sudah siap semua kan benda bulat yang kemaren ibu suruh bawa?silahkan keluarkan yah”. Akhirnya para murid mengeluarkan benda bulat yang sudah dibawa. Bu Indah ingin memastikan, apakah murid-murid sudah membawa benda bulat sesuai yang dimaksud oleh bu Indah.

e) Panel keenam, author memunculkan si Jono (teman sekelas Udin), Jono menunjukkan bola basket kepada bu Indah dan berkata “ada bu saya bawa bola basket”. Benda yang dibawa oleh Jono sudah benar menurut bu Indah.

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

f) Panel ke tujuh author menggambarkan Sarini (teman sekelas Udin) yang membawa kelereng. Sarini berkata “Saya bawa Kelereng bu”. Benda yang dibawa oleh Sarini juga sudah benar.

g) Di panel ke sembilan, author memunculkan si Udin namun tidak menunjukkan benda yang dibawa oleh si Udin. author hanya memunculkan klu dengan perkataan Udin “ada bu lagi di goreng dadakan”. Jika pembaca memiliki FOE dan FOR tentang perkataan si Udin, maka pembaca bisa menebak benda yang dibawa oleh si Udin. sebab biasanya, perkataan tersebut terdapat di pedagang kaki lima yang menjajakan benda bulat.

h) Bu Indah pun penasaran dengan barang yang dibawa oleh Udin. hal ini digambarkan oleh author pada panel ke sepuluh.

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

Bu Indah bertanya kepada Udin “Hah? Emang kamu bawa apa din?”. Ada satu keringat di kepala bu Indah, keringat dikepala semakin mempertegas bahwa bu Indah sedang bertanya-tanya dengan benda yang di bawa oleh si Udin.

- i) Author membentuk wacana humornya di panel ke sebelas dengan kalimat “tahu bulat bu”. Pada panel inilah author membentuk humor dari sebuah kesalahpahaman. Benda bulat yang dimaksud oleh bu Indah di awal cerita adalah benda seperti yang dibawa oleh Sarini dan Jono. Sedangkan Tahu bulat bukanlah benda yang dimaksudkan oleh bu Indah. Tahu bulat berada jauh diluar konteks yang dimaksud. Karena kesalahpahaman inilah pembaca jadi tertawa

- j) Author mengembangkan humornya dengan menunjukkan respon bu Indah terhadap ulah si Udin di panel ke duabelas. Bu Indah seperti marah-marah terhadap si Udin. sikap bu Indah ditunjukkan dengan kalimat “Udin kamu ini yang benar saja masa bawanya malah tahu bulat?”. Sikap marah tersebut justru menjadi lucu dengan kata-kata bu indah yang ada di akhir kalimat, bu Indah berkata “coba sini ibu Nyicip”.

Adapun makna pesan dalam Webtoon ini adalah menyampaikan pesan saat berkomunikasi sebaiknya dilakukan secara jelas dan rinci agar tidak terjadi kesalahpahaman karena sesuatu yang disampaikan akan menimbulkan berbagai penafsiran yang berbeda-beda. Selain itu, sebagai komunikan atau penerima pesan ada baiknya untuk

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id
 menanyakan pesan yang kurang jelas kepada komunikator, agar proses komunikasi menjadi lebih efektif.

B. Konfirmasi Temuan dengan Teori

Humor merupakan sebuah komunikasi yang menimbulkan efek tertawa. Sebagai salah satu bentuk komunikasi, humor memiliki sebuah makna yang ingin disampaikan oleh pelaku humor (komunikator) kepada penikmat humor (komunikan). Makna-makna dalam humor biasanya terselip dalam gambar, kata, atau kalimat yang disampaikan oleh pelaku humor. Untuk menyingkap makna tersebut, peneliti menggunakan teori ideasional. Teori ini berasumsi bahwa makna atau ungkapan berhubungan dengan ide atau representasi psikis yang disebabkan dari timbulnya penggunaan kata atau ungkapan tersebut.

Terdapat 3 proporsi dalam teori ideasional yang terdiri dari makna, gagasan, dan kata. Ketiganya saling memiliki keterkaitan. Makna terkandung pada kata-kata yang berasal dari pikiran dalam bentuk ide atau gagasan. digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id
 Gagasan yang dimiliki oleh manusia bersifat personal dan tersembunyi yang hanya bisa diungkapkan lewat bahasa. Bahasa yang dikomunikasikan tersebut memiliki suatu makna yang berhubungan dengan representasi psikis komunikator. Oleh karena itu, bahasa yang disampaikan oleh komunikator menjadi bersifat pribadi sehingga tidak semua lawan bicara dapat memaknai bahasa yang diucapkan oleh komunikator. Begitu pula yang terjadi saat seseorang mencoba memaknai humor. Humor yang disampaikan oleh pelaku humor kadang menjadi tidak lucu jika penikmat humor tidak bisa menangkap makna dalam humor tersebut. Bahasa yang dipakai oleh pelaku humor, tidak selamanya dapat diterima oleh penikmat humor. Hal ini bisa disebabkan oleh

interpretasi yang berbeda diantara kedua belah pihak. Interpretasi tersebut tentunya dipengaruhi oleh *frame of reference* dan *frame of experience* yang berbeda-beda. Humor bisa menjadi lucu apabila penikmat humor pernah mengalami atau mendapat referensi tentang konteks yang disampaikan oleh pelaku humor. Sebaliknya, humor menjadi tidak lucu apabila tidak ada kesesuaian *frame of reference* dan *frame of experience* diantara pelaku dan penikmat humor. Untuk itulah dibutuhkan pemaknaan dalam memaknai humor. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teori ideasional untuk mengungkap makna yang disampaikan oleh author Webtoon si Udin dalam membentuk humor.

Author Webtoon si Udin sangat berperan dalam pembentukan makna humor. Lucu atau tidak suatu karya humor, tergantung pada cara author menginterpretasikan suatu realitas sosial yang menjadi idenya ke dalam bahasa yang ditampilkan. Bahasa yang dipilih akan membentuk wacana humor yang berbeda-beda. Keterkaitan makna, gagasan, dan kata, semuanya terhubung dan saling mendukung untuk membentuk wacana humor. Seperti yang telah dijelaskan dalam temuan penelitian, terdapat beberapa bentuk humor yang ditemukan dalam penelitian ini yang berkaitan dengan pemaknaan ideasional.

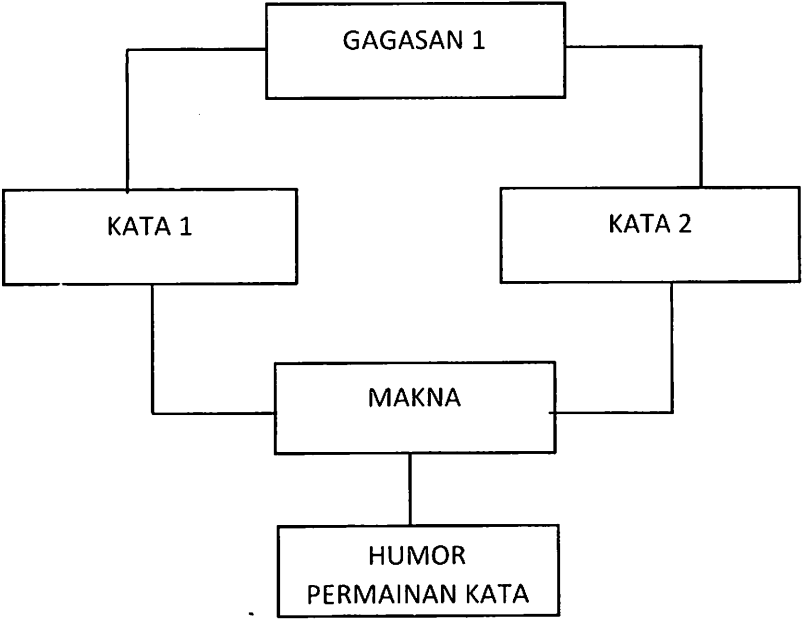
1. Pemaknaan ideasional wacana humor permainan kata

Makna ideasional muncul akibat penggunaan kata-kata yang memiliki konsep. Dalam Line Webtoon si Udin episode 55, konsep yang diangkat oleh author adalah bentuk humor permainan kata. Pembaca dapat memaknai permainan kata yang digunakan oleh author

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id
dengan cara menghubungkannya dengan gagasan-gagasan yang disajikan oleh author.

Author memunculkan humor permainan kata dengan cara mengotak-atik kata yang ditempatkan tidak sesuai konteks. Konteks humor permainan kata bisa terdiri dari konteks usia, gender, dan lain sebagainya. Pada Line Webtoon si udin episode 55, author menunjukkan permainan kata “Obat Kuat” dalam konteks usia. Anak (si Udin) yang mengucapkan kata “Obat Kuat” tersebut berumur sembilan tahun. Realitanya, anak umur sembilan tahun masih belum mengerti tentang definisi Obat Kuat yang sebenarnya. Namun author menuliskannya untuk membentuk humor. Mau tidak mau, pembaca si udin yang terdiri dari berbagai kalangan pun ikut memaknai kata Obat Kuat. Berikut adalah bagan yang menjelaskan proses pemaknaan ideasional bentuk humor permainan kata:

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id



Bagan 4.1 proses pemaknaan ideasional humor permainan kata

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id
 Proses pemaknaannya berawal dari gagasan yang disampaikan oleh

author. Gagasan yang dimaksud adalah keadaan ekonomi keluarga udin. terdapat dua representasi bahasa yang digunakan untuk mendefinisikan gagasan tersebut. Representasi pertama adalah dengan menuliskan kata pertama yakni “ekonomi melemah”. Selanjutnya, author menuliskan kata kedua yakni “Obat Kuat”. Dua kata yang digunakan untuk merepresentasikan satu gagasan menimbulkan makna yang ambigu. Ambiguitas makna tersebut yang menghasilkan humor permainan kata.

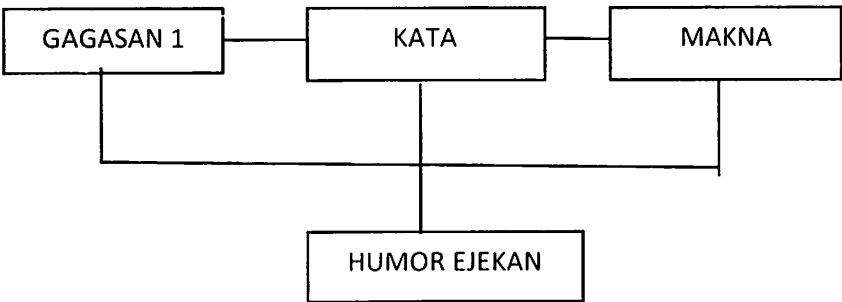
Tertawanya pembaca yang disebabkan oleh permainan kata tersebut didukung oleh *frame of reference* dan *frame of experience* yang dialami oleh pembaca. Ada pembaca yang tertawa karena mempunyai referensi atau pengalaman tersendiri tentang Obat Kuat, yang secara otomatis dia hubungkan dengan kata “Obat Kuat” yang ada dalam Webtoon. Adapun pembaca yang merasa *jleb* dengan pembahasan yang melenceng jauh. Adapula pembaca yang terfokus pada kata “Obat Kuat” sehingga mempunyai pandangan tertentu terhadap anak kecil yang mengerti tentang Obat Kuat, dan masih banyak lagi interpretasi pembaca yang timbul karena kata “Obat Kuat”. Makna ambigu pembaca timbul karena permainan kata yang disajikan oleh author.

2. Pemaknaan ideasional wacana humor ejekan

Bentuk wacana humor ejekan terdapat dalam Line Webtoon si udin episode 45. Proses pembentukan makna dalam line Webtoon si Udin

episode ini masih terkait dengan pemakaian bahasa yang digunakan untuk membentuk humor. Pemakaian bahasa tersebut menunjukkan gagasan atau ide cerita author.

Author menuliskan kata-kata yang berkaitan dengan dua realitas sosial yang berbeda dalam konteks aktivitas yang sama yakni “pergi ke pasar”. Realitas pertama adalah rutinitas ibu-ibu yang sering pergi ke pasar. Realitas kedua adalah pertunjukan topeng monyet yang identik dengan nama Sarimin. Dengan begitu, proses pembentukan makna ideasional akan menjadi seperti bagan dibawah ini:



Bagan 4.2 Proses pemaknaan ideasional bentuk humor ejekan

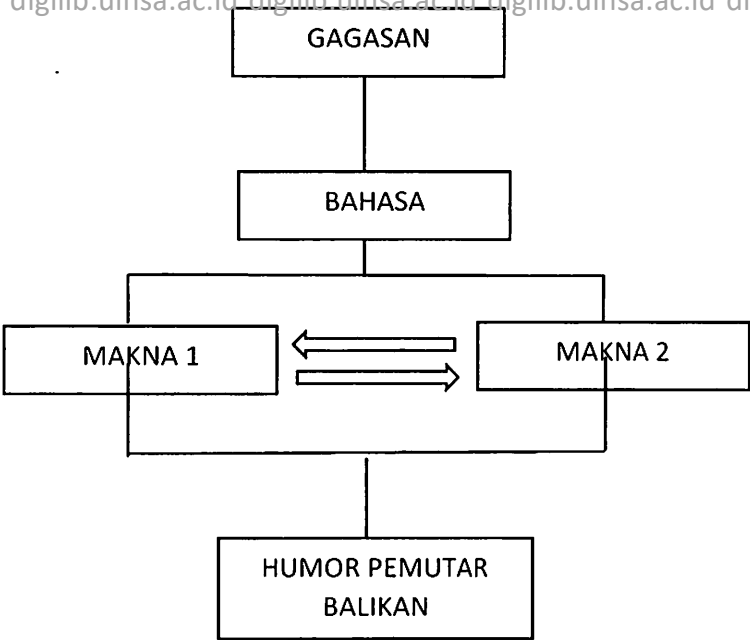
Bermula dari gagasan atau ide author yang direpresentasikan menggunakan kata “Sarimin” untuk membentuk humor ejekan. Kata tersebut akan diinterpretasikan oleh pembaca dengan menghubungkannya pada makna “Sarimin” yang terbentuk melalui nama yang sering digunakan pawang monyet untuk memanggil monyetnya dalam suatu pertunjukan monyet. Proses pembentukan makna ideasional tersebut menunjukkan bagaimana kata “Sarimin” dimaknai sebagai humor ejekan. Sebab kata tersebut dihubungkan dengan gagasan yang telah dibentuk

oleh author yakni digunakan untuk menyebut aktifitas ibu yang sering belanja ke pasar.

3. Pemaknaan ideasional wacana humor surealisme (pemutarbalikan)

Bentuk wacana humor ejekan terdapat dalam Line Webtoon si udin episode 67. Proses pemaknaan bentuk wacana humor pemutar balikan yakni dengan cara melompat dari makna-makna yang sudah disepakati. Dalam pemaknaan bentuk wacana humor pemutar balikan, author memberikan gagasan yang berbeda di awal dan di akhir cerita, gagasan tersebut terlihat dari kata-kata yang digunakan oleh author.

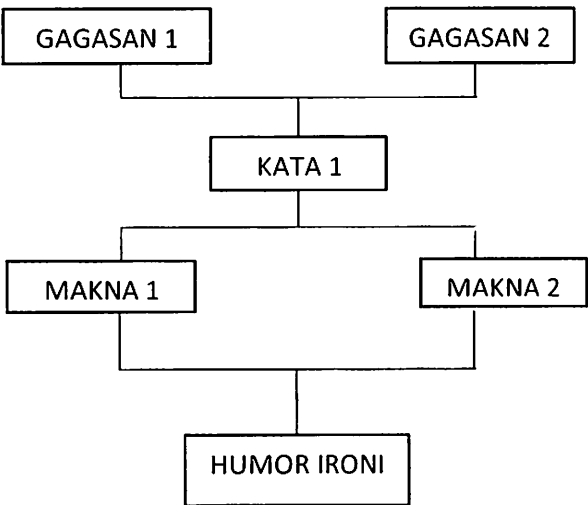
Pemaknaan humor pemutar balikan sudah mulai terjadi di awal cerita. Di awal cerita author menggambarkan sesuatu yang membuat pembaca memaknainya sesuai dengan yang digambarkan oleh author yakni si Udin setuju untuk membelikan cabai mama Udin sebanyak 1 kg, dan sisa uang kembalian bisa diambil Udin. Ternyata, menjelang akhir cerita author menggambarkan sesuatu yang berbeda dengan kesepakatan awal. Si Udin kembali dengan membawa cabai sebiji untuk mamanya, agar sisa uang kembalian yang diambil si Udin lebih banyak. pemutarbalikan makna secara tiba-tiba inilah yang membentuk humor pemutarbalikan, dimana saat pembaca sudah sepakat dengan makna yang dibentuk di awal, tetapi ekspektasi yang terbentuk karena bahasa yang digunakan oleh author di awal cerita menjadi berantakan karena pemutarbalikan makna yang dilakukan oleh author. Berikut adalah bagan yang menjelaskan tentang pembentukan makna ideasional dalam bentuk wacana humor pemutar balikan:



Bagan 4.3 Proses pemaknaan ideasional bentuk humor Surrealisme

4. Pemaknaan ideasional wacana humor ironi

Bentuk wacana humor Ironi terdapat dalam Line Webtoon si udin episode 72. Pemaknaan ideasional yang terjadi dalam bentuk humor Ironi adalah ketika author menyajikan gagasan yang bertentangan dengan tindakan yang diharapkan atau yang seharusnya terjadi. Adapun proses pembentukan makna humor Ironi adalah sebagai berikut:



Bagan 4.4 Proses pemaknaan ideasional bentuk humor ironi

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id
 Gagasan author yang pertama adalah tentang aktifitas si Udin yang

akan berangkat ke pasar bersama bang Ucup. Dalam gagasan tersebut, author menggunakan kata “helm” sebagai objek yang dikembangkan untuk membentuk humor. Kata “helm” dalam gagasan pertama ini memiliki makna sebagai sebuah benda pelindung kepala yang digunakan untuk seseorang yang hendak pergi jauh.

Sedangkan gagasan author yang kedua adalah tentang aktifitas mama Udin dan Udin yang akan pergi melayat. Pada gagasan kedua ini author tetap menggunakan kata “helm”. Kata “helm” dalam gagasan ini digunakan untuk seseorang yang sudah meninggal. Makna “helm” pun menjadi kontras dengan kenyataan. Kenyataannya, helm digunakan oleh orang yang masih hidup bukan orang yang sudah meninggal.

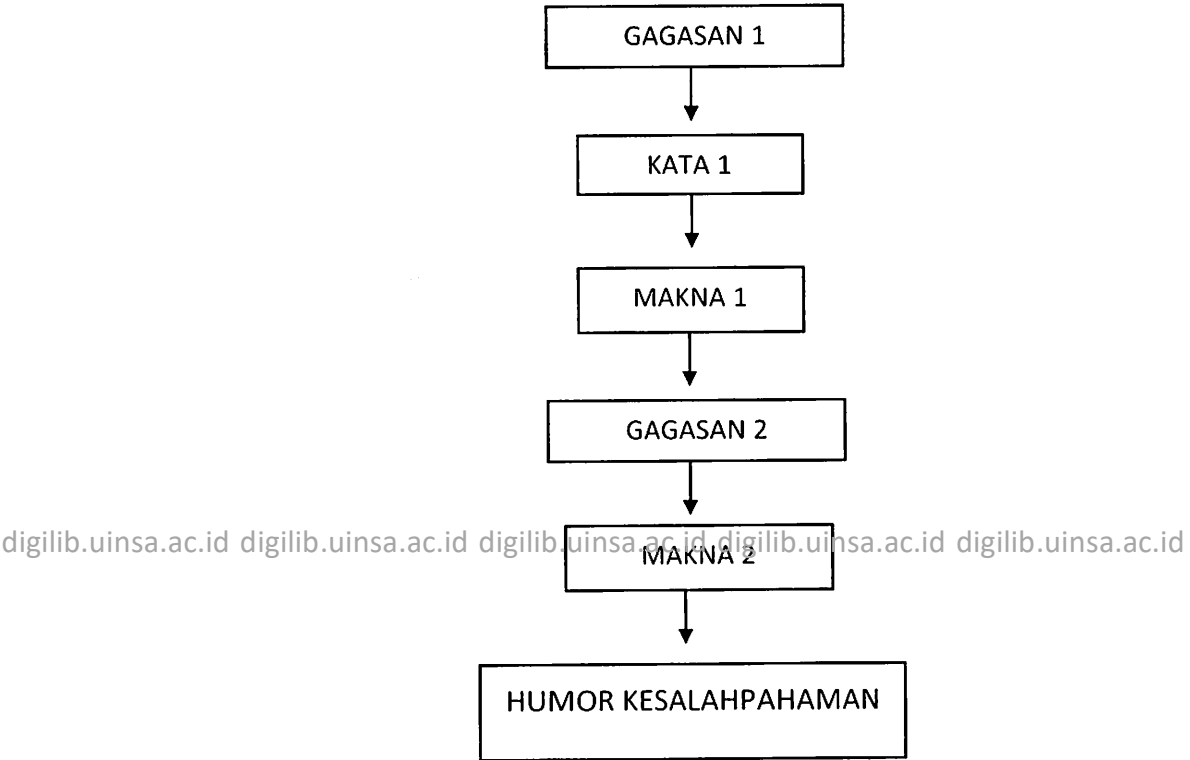
Untuk membentuk humor ironi, author menggunakan kata “pergi jauh” untuk menyambungkan gagasan pertama dan kedua. Penggunaan kata yang sama dalam gagasan yang berbeda akan menghasilkan makna yang berbeda pula. Tindakan yang seharusnya terjadi pada gagasan pertama seharusnya tidak terjadi pada gagasan kedua. Namun, justru ironi itulah yang menimbulkan humor. Pembaca akan secara otomatis memaknai sesuai konsep yang disajikan oleh author.

5. Pemaknaan ideasional wacana humor kesalahpahaman

Bentuk wacana humor kesalahpahaman terdapat dalam Line Webtoon si Udin episode 75. Kesalahpahaman dalam komunikasi bisa ditimbulkan akibat ketidakefektifan komunikasi dalam menyampaikan pesan ke komunikator. Kesalahpahaman itulah yang dilakukan oleh

author untuk membentuk humor. Kesalahpahaman yang digambarkan oleh author dalam Line Webtoon si Udin membuat pembaca memaknainya secara salah, namun kesalahan itu justru membuat pembaca tertawa.

Berikut adalah alur proses pemaknaan ideasional bentuk humor kesalahpahaman.



Bagan 4.4 Proses pemaknaan ideasional bentuk humor kesalahpahaman

Dalam gagasan pertama, author bercerita tentang seorang guru yang memberikan tugas kepada murid-murid di sekolah dasar. Namun, kalimat perintah yang digunakan untuk memberi tugas kurang jelas. Author hanya menggunakan kalimat “bawa sebuah benda yang berbentuk bulat” untuk menggambarkan kalimat perintah. Akhirnya penafsiran makna yang muncul dari kalimat tersebut berbeda-beda. Hal

ini dibuktikan dengan munculnya gagasan kedua dari penafsiran makna

kata pertama, yakni sang murid membawa benda apapun yang berbentuk bulat termasuk tahu bulat. Kesalahpahaman makna yang disampaikan oleh author tersebut membuat pembaca tertawa. Karena penafsiran makna pembaca dalam gagasan pertama mungkin tidak sama dengan penafsiran makna yang ada dalam cerita, sehingga terjadilah pembentukan humor kesalahpahaman.

Sedangkan, teori ketidaksejajaran berasumsi bahwa humor terbentuk karena adanya ketidaksejajaran konteks. Ketidaksejajaran (*incongruity theory*) dalam humor ditimbulkan karena adanya perubahan alur cerita yang secara tiba-tiba, sehingga situasi yang sangat diharapkan tiba-tiba menjadi sesuatu diluar harapan.

Pembaca dibuat terlena dengan alur yang disajikan oleh author, tapi begitu mendekati akhir cerita pembaca jadi tertawa karena pembelokan konteks cerita. Menurut data yang diperoleh oleh peneliti, penggunaan teori ketidaksejajaran dapat ditemukan dalam beberapa episode Line Webtoon si Udin yang telah dipaparkan oleh peneliti.

1. Teori ketidaksejajaran dalam Line Webtoon si Udin episode 55

Gambar, kata, dan kalimat yang menunjukkan teori ketidaksejajaran terdapat dalam panel ke 6 dan 7. Pada panel ke 6, keseluruhan gambar, kata, dan kalimat menunjukkan seorang ibu yang menasihati anaknya tentang kondisi ekonomi keluarganya yang melemah. Tetapi tanggapan yang tergambar dalam panel ke 7 tampak

berbeda dan tidak cocok dengan yang telah dijelaskan di panel ke 6.

Gambar, kata, dan kalimat yang ada dalam panel ke 7 membahas tentang nasihat anak kepada ibunya untuk mengembalikan keadaan ekonomi yang lemah dengan memberinya Obat Kuat. Kedua panel tersebut tidak sejajar yang akhirnya menimbulkan pembaca tertawa karena manamungkin ekonomi yang lemah bisa menjadi kuat kembali jika diberi Obat Kuat. Padahal Obat Kuat adalah obat untuk memulihkan kembali kondisi stamina seseorang yang lemah.

2. Teori ketidaksejajaran dalam Line Webtoon si Udin episode 45

Panel ke 5 dan 6 dalam episode ini tidak memiliki kecocokan. Gambar, kata, dan kalimat yang terdapat dalam panel ke 5 menjelaskan tentang aktifitas ibu yang akan pergi ke pasar. Sedangkan panel ke 6 menjelaskan tentang bahasa yang biasa digunakan dalam pertunjukan monyet.

Perubahan alur cerita yang secara tiba-tiba tersebut membentuk suatu humor karena situasi yang dibayangkan berada diluar konteks bayangan itu sendiri.

3. Teori ketidaksejajaran dalam Line Webtoon si Udin episode 67

Panel yang menunjukkan ketidakcocokan dalam episode 67 berada dalam panel ke 2 dan 5. Panel ke 2 menggambarkan mama Udin yang menyuruh Udin untuk membeli cabai sebanyak 1 kg. namun pada panel ke 5 si Udin hanya membeli satu cabai. Adapun alasan si Udin membeli satu cabai dijelaskan dalam panel ke 6.

4. Teori ketidaksejajaran dalam Line Webtoon si Udin episode 72

Ketidaksejajaran humor dalam episode ini terdapat pada panel ke 3 dan ke 9. Panel ke tiga menggambarkan tentang mama yang memakaikan helm kepada si Udin yang hendak pergi jauh ke pasar. Sedangkan panel ke sembilan menggambarkan si udin yang memberi helm kepada jenazah yang hendak pergi jauh. Ketidaksejajaran kedua panel tersebut sangat terlihat. Karena mana mungkin ada jenazah yang mengenakan helm meskipun pergi jauh.

5. Teori ketidaksejajaran dalam Line Webtoon si Udin episode 75

Pada episode ini, ketidaksejajaran terdapat dalam panel ke 2 dan ke 11. Panel kedua menceritakan tentang perintah guru kepada murid-muridnya untuk membawa benda bulat sebagai tugas praktek matematika. Namun, di panel ke 11 author menggambarkan benda bulat yang dibawa oleh si Udin tidak cocok untuk dibuat praktek matematika karena benda bulat yang dibawa oleh si udin adalah tahu bulat.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah peneliti melakukan analisis wacana kritis humor dalam Line Webtoon si Udin, peneliti dapat menyimpulkan bahwa:

1. Wacana humor yang ada dalam Line Webtoon si Udin merupakan wacana humor yang dibentuk dari permainan tata bahasa yang memiliki keterkaitan dengan konteks yang melatarbelakangi humor tersebut. Wacana humor dalam Line Webtoon si Udin meliputi: (a) Permainan kata; adalah wacana humor yang dikembangkan dengan cara mengotak-atik kata yang ditempatkan tidak sesuai dengan konteks cerita; (b) Ejekan; adalah wacana humor yang dikembangkan dengan cara menggunakan kata-kata yang buruk untuk mengejek seseorang; (c) Suralisme; adalah wacana humor dalam pemutakhiran makna yang telah disepakati sebelumnya; (d) Ironi; wacana humor yang dibentuk melalui suatu cerita yang kontras dengan kenyataan yang sebenarnya; (e) Kesalahpahaman; adalah bentuk wacana humor yang dikembangkan dengan cara menghadirkan kesalahpahaman atas pemaknaan kata-kata yang bersifat general dan tidak spesifik.
2. Wacana humor yang dikembangkan dalam Line Webtoon si Udin selalu terkait dengan penggunaan tata bahasa yang menggambarkan konteks realitas sosial yang menjadi latar belakang terbentuknya cerita. Realitas sosial tersebut bersumber dari berbagai kejadian di lingkungan masyarakat.

B. Rekomendasi

Dari hasil penelitian dan uraian di atas, maka peneliti memberikan beberapa saran yang dapat dijadikan bahan pertimbangan oleh beberapa pihak, seperti:

1. Bagi Author Line webtoon si Udin

Webtoon si Udin telah dikenal secara luas oleh masyarakat Indonesia dari semua kalangan. Hal ini berarti bahwa webtoon bisa diakses oleh siapapun termasuk anak-anak. Oleh karena itu, sebaiknya author lebih kreatif dan berhati-hati dalam memilih bahasa yang akan digunakan untuk membentuk humor. Karena bahasa yang digunakan merepresentasikan kehidupan sehari-hari anak SD. Selain itu, bahasa yang digunakan juga berpotensi untuk ditiru dan diaplikasikan dalam kehidupan pembaca.

2. Bagi Program Studi Ilmu Komunikasi

Penelitian analisis wacana seharusnya tidak hanya terfokus dengan penafsiran kata-kata dalam objek penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Sebenarnya, dalam analisis wacana juga harus ada sinkronisasi antara penulis wacana dengan peneliti yang bisa dilakukan dengan cara *interview* kepada pihak terkait sebagai tambahan data dalam penelitian. Sehingga hasil analisis yang dilakukan lebih akurat dan terpercaya.

Pada penelitian ini, peneliti sudah mencoba untuk melakukan *interview* dengan author si Udin. Namun, waktu dan tempat tidak memungkinkan untuk melakukan *interview*. Oleh karena itu, bagi program studi ilmu komunikasi sebaiknya memberikan waktu yang cukup kepada mahasiswa ilmu komunikasi

untuk bimbingan dan arahan dalam melakukan pengumpulan dan analisis data secara lebih mendalam. Agar hasil analisis wacana yang dilakukan oleh peneliti lebih akurat dan dapat dipertanggungjawabkan.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Arikunto, Suharsini. 1998. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Berger, Arthur Asa. 2005. *Tanda-tanda dalam Kebudayaan Kontemporer: Suatu Pengantar Semiotika*. Yogyakarta: Tiara Wacana.

Eriyanto. 2009. *Analisis Wacana: Pengantar Analisis Teks Media*. Yogyakarta: Lkis.

Kriyantono, Rachmat. 2010. *Teknik Riset Komunikasi*. Jakarta: Prenada.

Moleong, Lexy J. 1990. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.

Pramono. 1983. *Karikatur-karikatur 1970-1980*. Jakarta: Sinar Harapan.

Rakhmat, Jalaluddin. 1995. *Metode Penelitian Komunikasi*. Bandung : Remaja Rosdakarya.

Ruslan, Rosady. 2004. *Metodologi Penelitian Public Relations dan Komunikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada

Sobur, Alex. 2004. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id
Sobur, Alex. 2009. *Analisis Teks Media*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Wijana. 2004. *Kartun : studi tentang permainan bahasa*. Yogyakarta: Ombak.

Wijana. 1995. *Wacana Kartun dalam Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada.

Jurnal

Hartanti. "Peran Sense of Humor dan Dukungan sosial pada Tingkat Depresi pada Penderita Dewasa Paska stroke." *Indonesia Psychological Journal*, No. 2, Vol. 17, 2002.

Rahmanadji, Didiek. "Sejarah, Teori, Jenis, dan Fungsi." *Jurnal Bahasa dan Seni*, No. 2, Tahun 35, Agustus 2007.

Yuniarsih, Yuyun. "Unsur Humor Dalam Buku Ibtasim Karya Aidh Al-Qarni." *Skripsi fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya*, UI. 2011.

<https://en.oxforddictionaries.com/definition/webtoon>

<https://www.artsy.net/show/charles-b-wang-center-webtoon-the-evolution-of-korean-digital-comics>.

<http://koreanwebtoons.wikia.com/wiki/Webtoon>

<https://www.navercorp.com/en/ir/annualReport.nhn>.

<http://www.antaranews.com/berita/495706/line-hadirkan-webtoon-platform-digital-bagi-pecinta-komik>

http://www.kompasiana.com/rikkai/webtoon-dan-kualitas-komentar-remaja-kita_570475b4f67e618705ebceb7.

<http://gadgetplus.id/line-webtoon-x-popcon-asia-2016/>.

<http://www.tribunnews.com/techno/2015/05/11/line-webtoon-cara-enak-baca-komik-lewat-ponsel>.

<http://www.webtoons.com/id/dailySchedule>.

http://www.webtoons.com/id/comedy/si-udin/list?title_no=668.