



**ASPEK SEMANTIK DALAM HUMOR VERBAL  
PADA KARTUN *LAGAK JAKARTA***



oleh  
**Mega Arieyani Dewi**  
**NPM 0704010312**  
Program Studi Indonesia

**FAKULTAS ILMU PENGETAHUAN BUDAYA  
UNIVERSITAS INDONESIA**

**2008**



**ASPEK SEMANTIK DALAM HUMOR VERBAL  
PADA KARTUN *LAGAK JAKARTA***

Skripsi

Diajukan untuk melengkapi  
persyaratan mencapai gelar  
Sarjana Humaniora

oleh

**Mega Arieyani Dewi**

**NPM 0704010312**

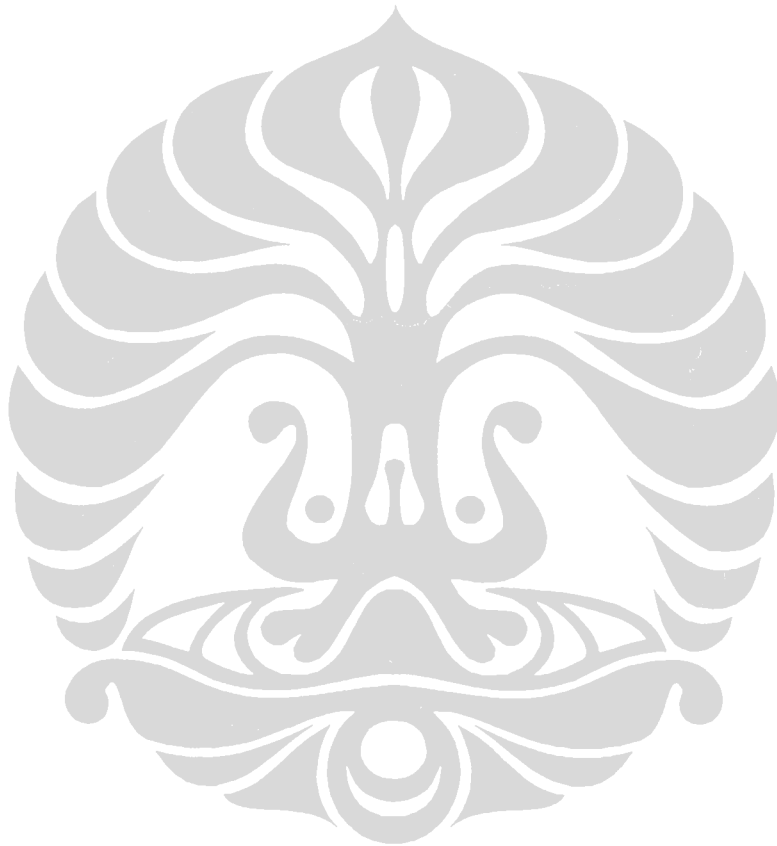
Program Studi Indonesia

**FAKULTAS ILMU PENGETAHUAN BUDAYA**

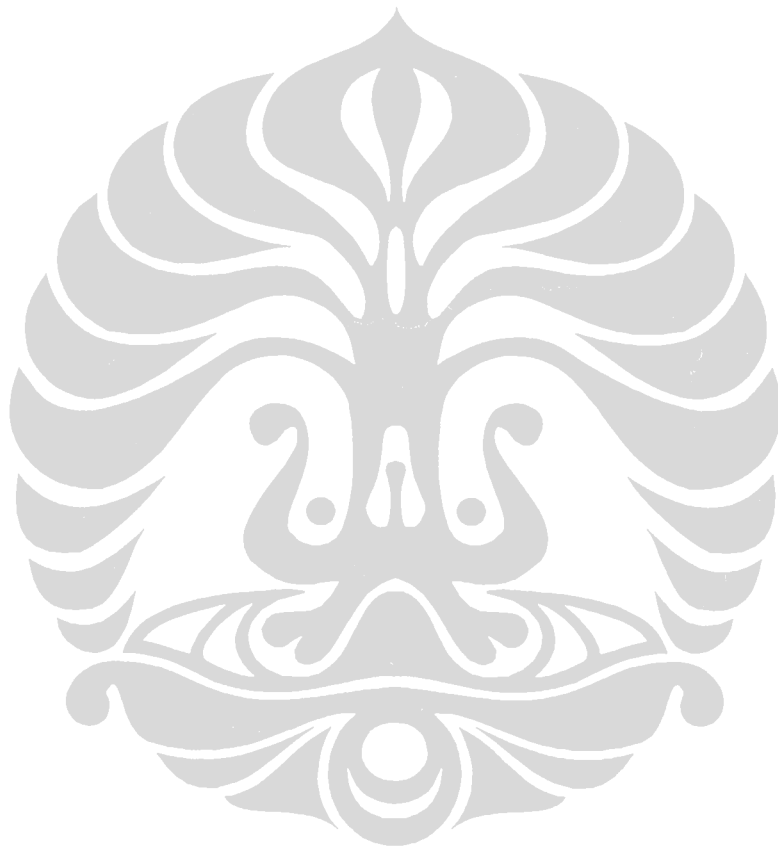
**UNIVERSITAS INDONESIA**

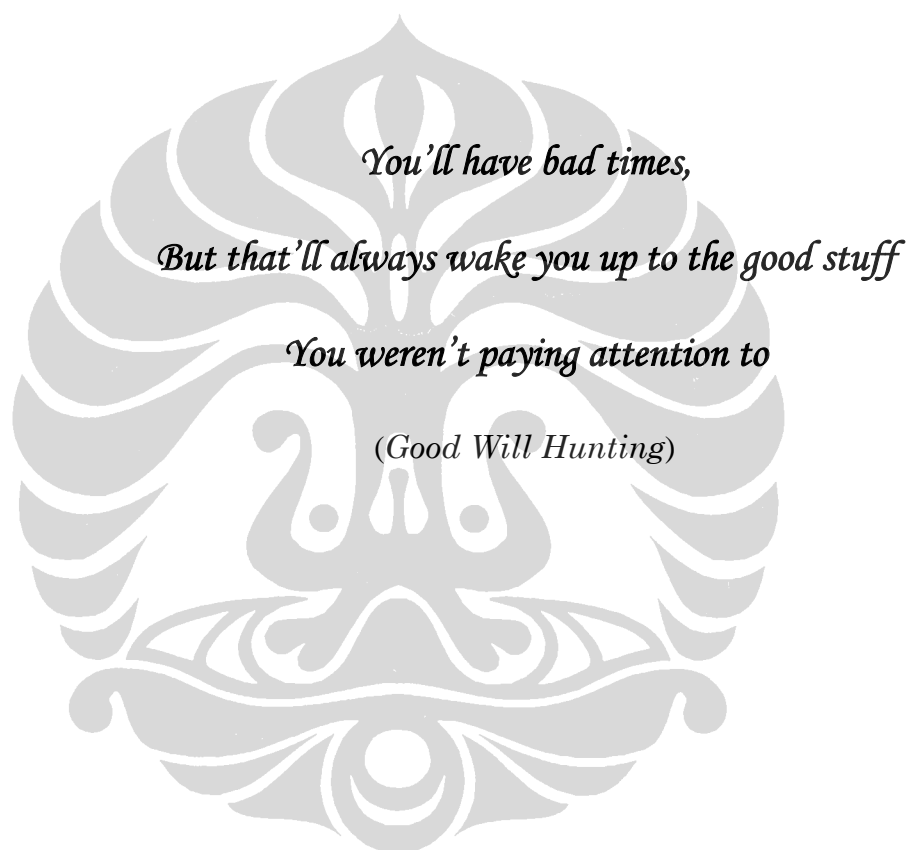
**2008**

LEMBAR PENGESAHAN



LEMBAR PERTANGGUNGA JAWABAN





*Skripsi ini kupersembahkan untuk:*

*Ibu, Almarhum Bapak,*

*dan Herdi*

## PRAKATA

Skripsi ini dibuat untuk melengkapi persyaratan mencapai gelar Sarjana Humaniora. Sesuai dengan judulnya, dalam skripsi ini dibahas mengenai keterlibatan empat aspek semantik; praanggapan, pertuturan, implikatur, dan dunia kemungkinan dalam membangun humor pada *Kartun Lagak Jakarta Jilid Transportasi*. Selain itu, dibahas pula teknik yang digunakan kartunis dalam membangun humor. Skripsi ini terdiri atas empat bab. Bab satu merupakan bab pendahuluan, bab dua dan tiga merupakan bab analisis, dan bab empat merupakan bab kesimpulan.

Dalam kesempatan ini saya ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses pembuatan skripsi ini. Saya ingin mengucapkan Alhamdulillahil' alamin. Puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah SWT atas rahmat dan karunia yang telah Ia berikan hingga akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan. Ya Allah, terima kasih telah membawaku sampai ke titik ini, dan sampai kapanpun aku sangat membutuhkan tuntunanMu. Kepada Ibu, terima kasih atas semua doa, kasih sayang, dan perhatian yang tidak mungkin terbayar juga dukungan moral dan materiil. Untuk Almarhum Bapak, terima kasih atas doanya dari sana, mudah-mudahan apa yang saya lakukan sampai saat ini dan di masa depan, bisa membuat Bapak terus tersenyum di sana. Tak lupa saya ucapkan terima kasih kepada adik saya, Herdi yang telah banyak membantu dan menemani saya dalam mengerjakan skripsi ini. Terima kasih saya ucapkan juga pada seluruh keluarga besar

yang terus mendukung saya selama pembuatan skripsi ini, khususnya keluarga Om Andung.

Ucapan terima kasih yang amat besar juga saya sampaikan kepada Bapak Liberty P. Sihombing, M.A. selaku pembimbing skripsi yang dengan sabar membimbing saya dalam menyusun skripsi ini. Terima kasih atas semangat yang terus diberikan. Terima kasih atas rasa tenang yang Bapak berikan ketika saya sedang mengkhawatirkan skripsi ini dengan berkata, “Saudara jangan buat susah hidup!” Terima kasih kepada Ibu Dewaki Kramadibrata, M. Hum.; Koordinator Program Studi Indonesia, pembimbing akademik saya, dan sekaligus pembaca II skripsi saya. Terima kasih atas perhatian Ibu selama ini dan masukan yang Ibu berikan untuk skripsi saya.

Terima kasih kepada Bapak M. Umar Muslim, Ph. D dan Ibu Niken Pramanik, M. Hum atas masukan dan koreksi ejaan yang diberikan untuk skripsi ini. Rasa terima kasih juga saya sampaikan kepada seluruh pengajar Program Studi Indonesia. Ibu Pam, Ibu Sri, Ibu Fina, Ibu Wini, Bapak Basuki, Bapak Muhadjir, Ibu Mamlah, Bapak Syahrial, Bapak Joko, Bapak Asep, Bapak Sunu, Ibu Sis, Bapak Frans, Bapak Harimurti, Ibu Dien, Ibu Kiki, Mas Iben, Ibu Nitra, Bapak Maman, Ibu Indra, Bapak Yusuf, dan masih banyak lagi. Terima kasih atas ilmu dan bimbingan yang Bapak dan Ibu berikan. Terima kasih juga saya ucapkan pada petugas perpustakaan FIB UI dan perpustakaan pusat UI yang membuat studi saya terasa lebih mudah.

Ucapan terima kasih juga saya ucapkan kepada teman-teman Program Studi Indonesia angkatan 2004, Dea, Ute, Joey, Adhika, Yasmin, Fanny, Ayu, Genih, Ida, Dhany, Lucky, Dimas, Catra, Ikhwan, Joko, Eko, M. Arief, Fauzan, Subhi, Edi, Ridwan, Ronal, Gloria, Fatya, Nita, Rosi, Rahma, Nisa, Ratih, Ayu Indra, Heni, Fenty, Rizka, Ati, Mila, Anisa, Siti, Putri, Leni, Nuri, Dewi, Siti Rojab, Didi, Novi, Ospi, dan Taufan. Terima kasih saya ucapkan pada kalian atas canda, tawa, nyinyir, kasih sayang, keriang, dan kepedulian; semuanya jadi satu selama empat tahun ini. Selain itu, masih banyak perjalanan kita selama ini yang tak bisa saya deskripsikan dengan kata-kata. Terima kasih untuk semua yang telah kalian berikan.

Terima kasih kepada teman-teman IKSI, Fahrul, Nazar, Andri, Asep, Anto, Chipe, Pras, Nindi, Atre, Nelly, Ridwan, Samsu, Temut, Oncor, Chita, Sahih, Eu-ni dan yang lainnya yang tidak dapat disebut satu persatu pada halaman ini. Terima kasih atas bantuan yang kalian berikan selama di kampus ini dan juga terima kasih telah mewarnai hari-hariku. Tak lupa juga saya ucapkan terima kasih pada teman-teman di luar Program Studi Indonesia Panji, Atit, Runi, Diaz, Rio, dan Sari; teman-teman di sekitar rumah Siska, Fisty, Lusi, Rinta, Sari, Novi, Fajar, Danang, dan Budi; dan teman-teman di CCF Amrita, Amal, Prada, Puji, serta Tamara. Sapaan dan teguran dari kalian berarti banyak dalam perjalanan hidup saya.

Terima kasih yang amat besar saya sampaikan kepada sahabat-sahabat; Tika, Ellysa, Sabrin, Diva, Gusti, Aji, Erika, Sandra, Barnard, Gito, Aryo, Andreas dan sahabat “SG” yang lain, atas doa, semangat, perhatian, pengertian, dan kebersamaan yang kalian berikan. Terima kasih karena mau mendengarkan keluh kesah saya



selama proses penyelesaian skripsi ini dan mengkompromikan jadwal bertemu kita dengan kesibukan saya dalam menyusun skripsi. Bagi saya kalian sudah seperti keluarga.

Saya juga ingin mengucapkan terima kasih kepada Ridho Rajasa. Terima kasih sudah berada di samping saya sampai saat ini. Terima kasih atas kasih sayang, dukungan, kesabaran, pengertian dan perhatian yang diberikan. Terima kasih sudah mendengarkan keluh kesahku dalam menyusun skripsi ini. Semoga Allah memberikan jalan yang terbaik untuk kisah kita. Amin!

Masih banyak pihak-pihak yang belum saya sebutkan pada bagian ini. Akan tetapi, untuk mereka, tak lupa juga saya ucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya karena telah mengisi hari-hari saya, baik dengan pengalaman baik maupun buruk. Semuanya memberikan pelajaran bagi saya.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua dan dapat memberikan masukan bagi penelitian-penelitian selanjutnya.

Jakarta, 25 Juli 2008

**Mega Arievani Dewi**

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	iii
PRAKATA	vi
DAFTAR ISI	x
ABSTRAKSI	xiv
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Ruang Lingkup Penelitian	6
1.5 Kerangka Teori	8
1.5.1 Kartun, Karikatur, dan Komik	8
1.5.2 Aspek Semantik dalam Humor	13
1.5.2.1 Praanggapan	14
1.5.2.2 Implikatur	17
1.5.2.3 Pertuturan	19
1.5.2.4 Dunia Kemungkinan	22
1.5.3 Penelitian Terdahulu	23
1.6 Metodologi Penelitian	25
1.7 Langkah Penelitian	26
1.8 Sistematika Penulisan	27

<b>BAB 2 ASPEK SEMANTIK PEMBANGUN HUMOR PADA</b>	
<b>KARTUN <i>LAGAK JAKARTA JILID TRANSPORTASI</i></b>	29
2.1 Pengantar	29
2.2 Aspek Semantik dalam Kartun Humor <i>Lagak Jakarta</i>	
<i>Jilid Transportasi</i>	31
2.2.1 Praanggapan	31
2.2.1.1 Praanggapan yang Disebabkan	
Unsur Nonverbal	32
2.2.1.2 Praanggapan yang disebabkan unsur verbal	33
2.2.1.2.1 Unsur verbal berupa keterangan	
Kartun	34
2.2.1.2.2 Unsur Verbal Berupa Ujaran	
Tokoh dalam Kartun	35
2.2.1.3 Praanggapan yang Disebabkan Kombinasi	
Unsur Verbal dan Nonverbal	38
2.2.1.3.1 Kombinasi Unsur Verbal Berupa	
Keterangan dan Unsur Nonverbal	
Berupa Gambar	39
2.2.1.3.2 Kombinasi Unsur Verbal Berupa	
Ujaran Tokoh dan Unsur Nonverbal	40
Berupa Gambar	

2.2.1.4 Praanggapan yang Disebabkan Pelanggaran Maksim yang Dilakukan Tokoh Kartun	41
2.2.2 Implikatur	45
2.2.2.1 Implikatur yang Didasari Praanggapan Pembaca	45
2.2.2.2 Implikatur yang Didasari Pemahaman Pembaca Terhadap Keterangan pada Kartun	47
2.2.3 Pertuturan	49
2.2.4 Dunia Kemungkinan	52
2.2.5 Kartun yang Melibatkan Lebih dari Satu Aspek Semantik	59
2.2.6 Kartun yang Tidak Memiliki Unsur Humor Berdasarkan Pendapat Responden	61
<b>BAB 3 TEKNIK MEMBANGUN KELUCUAN PADA KARTUN <i>LAGAK JAKARTA JILID TRANSPORTASI</i></b>	63
3.1 Pengantar	63
3.2 Teknik Membangun Kelucuan pada Kartun Lagak Jakarta Jilid Transportasi	64
3.2.1 Analogi	65
3.2.2 Perbandingan	69

3.2.3 Pertentangan	72
<b>BAB 4 Kesimpulan</b>	74
<b>BIBLIOGRAFI</b>	78
Lampiran 1: Tabel Hasil Pendapat Responden	80
Lampiran 2: Kartun-kartun yang Melibatkan Aspek Praanggapan dalam Membangun Humor	88
Lampiran 3: Kartun-kartun yang Melibatkan Aspek Implikatur dalam Membangun Humor	112
Lampiran 4: Kartun yang Melibatkan Aspek Pertuturan dalam Membangun Humor	114
Lampiran 5: Kartun yang Melibatkan Aspek Dunia Kemungkinan dalam Membangun Humor	115
Lampiran 6: Kartun-kartun yang Melibatkan Lebih dari Satu Aspek Semantik dalam Membangun Humor	117
Lampiran 7: Kartun yang tidak Memiliki Unsur Humor Berdasarkan Pendapat Responden	118

## ABSTRAKSI

Mega Arieyani Dewi, “Aspek Semantik Dalam Humor Verbal pada Kartun *Lagak Jakarta*”. Skripsi Sarjana Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya Universitas Indonesia, Depok, di bawah bimbingan Bapak Liberty P. Sihombing, M.A..

Skripsi ini merupakan satu dari sedikit penelitian atas humor verbal pada kartun yang pernah dilakukan di Indonesia. Penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan keterlibatan empat aspek semantik, yaitu praanggapan, pertuturan, implikatur, dan dunia kemungkinan dalam membangun humor pada kartun *Lagak Jakarta*. Selain itu, penelitian ini juga dilakukan untuk mengidentifikasi teknik membangun humor yang digunakan kartunis untuk membangun humor pada kartun *Lagak Jakarta*.

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kartun-kartun *Buku Lagak Jakarta Jilid Transportasi* yang ditulis oleh Benny Rachmadi dan Muhammad Misrad. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang secara khusus berorientasi pada eksplorasi, penemuan, dan logika induktif.

Melalui penelitian ini terlihat bahwa setiap kelucuan dalam humor verbal, khususnya pada kartun *Lagak Jakarta Jilid Transportasi*, melibatkan sekurang-kurangnya, satu dari empat aspek semantik, yaitu; praanggapan, implikatur, pertuturan, dan dunia kemungkinan. Selain itu, peneliti berhasil mengidentifikasi tujuh teknik yang digunakan kartunis dalam membangun humor pada *Kartun Lagak Jakarta Jilid Transportasi*.

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Dalam kehidupan sehari-hari hampir semua orang akrab dengan humor. Humor bisa ditemui di dalam lingkungan pertemanan dan di lingkungan terkecil seperti keluarga sekalipun. Selain muncul dalam interaksi sosial, humor juga muncul baik di media cetak maupun elektronik.

Media elektronik menghadirkan humor dalam bentuk yang beragam. Media elektronik televisi menghadirkan berbagai variasi acara humor. Selain menyuguhkan sinetron komedi situasi, ada pula stasiun televisi yang menyelenggarakan kompetisi pencarian pelawak. Kompetisi pencarian pelawak tersebut digandrungi oleh berbagai lapisan masyarakat. Acara tersebut memiliki peserta berjumlah ribuan dan sejak tahun 2005 dijadikan kompetisi tahunan.

Dalam media cetak, kita dapat menemukan humor dalam bentuk cerita tertulis dan kartun. Bahkan beberapa harian memiliki rubrik khusus yang menyuguhkan humor. Banyaknya kemunculan humor di berbagai tempat dan media semakin menegaskan bahwa humor digemari oleh banyak orang. Hal ini disebabkan humor memiliki hubungan yang erat dengan tawa. Menurut Pradopo (1987: 1-2) humor tidak terlepas dari masalah ketidaknormalan dan gelak tawa sebagai efek serta merupakan

suatu ekspresi yang singkat dan sengaja dirancang untuk menghasilkan kejutan lucu atau segala bentuk rangsangan yang cenderung spontan dan menimbulkan senyum serta tawa kepada para pembaca dan pendengarnya. Ditinjau dari sudut psikologi, tertawa merupakan pelepasan kelebihan energi, mental, atau kegelisahan yang tertimbun dalam jiwa sebagai hasil dari beberapa aktivitas sebelumnya, "*Laughter is believed to release an excess of mental or nervous energy accumulated in the body as a result of some previous activities*" (Raskin, 1985:19). Oleh karena itu, dengan humor seseorang akan merasa lebih rileks.

Salah satu bentuk sajian yang bermuatan humor adalah kartun. Hal ini diperkuat oleh pendapat Hidayat (2001:206). Menurutnya, kartun merupakan gambar dalam satu panel, biasanya gambar manusia (ada kalanya binatang, tumbuhan atau bahkan benda) yang dimuat di media cetak untuk mengungkapkan suasana zaman dengan menggunakan bahasa parodi. Kartun mengungkapkan masalah sesaat secara ringkas namun tajam dan humoritis sehingga tidak jarang membuat pembaca tersenyum sendirian.

Saat ini banyak kartun yang beredar di masyarakat, baik dalam bentuk buku, maupun artikel dalam koran. Kartun-kartun tersebut memiliki tema dan latar yang berbeda-beda, contohnya *Panji Koming* karya Dwi Koendoro yang berlatar kehidupan zaman Majapahit, *Oom Pasikom* karya G.M Sudarta yang berlatar kehidupan seorang supir taksi, dan *Doyok* karya Keliek Siswojo yang berlatar kehidupan seorang pengangguran bernama Doyok. Kesamaan dari ketiga kartun tersebut adalah adanya tokoh utama yang terus muncul dalam setiap kartun. Selain



itu, kelucuan pada ketiga kartun tersebut digunakan untuk mengangkat isu-isu yang sedang hangat di masyarakat dan kadang-kadang digunakan untuk memberi sindiran kepada pemerintah. Salah satu kartun yang memiliki ciri-ciri berbeda dari ketiga kartun di atas adalah *Lagak Jakarta Jilid Transportasi* karya Benny Rachmadi dan Muhammad Misrad (Benny dan Mice). Kartun ini merupakan salah satu dari enam jilid kartun *Lagak Jakarta* yang telah terbit. Kartun *Lagak Jakarta Jilid Transportasi* tidak memiliki tokoh utama yang terus muncul dan kelucuan di dalamnya tidak digunakan untuk mengangkat isu-isu yang sedang hangat di masyarakat. Isu-isu yang dibahas pada kartun ini adalah isu-isu yang berkaitan dengan transportasi, khususnya di Jakarta.

Menurut Setiawan (2002:34), kartun dapat dibedakan ke dalam dua jenis, yaitu kartun humor dan kartun politik. Kartun humor (*gag cartoon*) merupakan kartun yang mengangkat humor yang sudah dipahami secara umum oleh masyarakat, dan kadang-kadang juga digunakan untuk menyindir kebiasaan-kebiasaan perilaku seseorang atau situasi tertentu, sedangkan kartun politik (*political cartoon*) mengangkat topik tentang situasi politik yang bisa dibuat lelucon, namun ada kalanya tidak bisa dibuat sebagai lelucon. *Lagak Jakarta Jilid Transportasi* termasuk dalam kartun humor karena mengangkat kelucuan dengan menggunakan tema yang sudah dikenali benar oleh masyarakat, yaitu transportasi umum di Jakarta. Selain itu, kadang-kadang kelucuan digunakan untuk menyindir tingkah laku masyarakat baik pengguna angkutan umum maupun penyedia jasa angkutan umum.

Kelucuan dalam *Lagak Jakarta Jilid Transportasi* disampaikan melalui unsur verbal dan nonverbal. Hal ini sesuai dengan pendapat Hidayat (1998:183) bahwa humor dalam kartun disampaikan dengan gambar dan bahasa verbal. Meskipun tampaknya gambar itu sendiri telah mampu menyampaikan cerita, berkat dukungan panel dan lembar gambar, ternyata teks tidak dapat ditinggalkan. Keduanya saling melengkapi dan mendukung dalam menyampaikan informasi kepada pembaca. Pernyataan Hidayat di atas didukung oleh Rustono yang berpendapat bahwa humor pada kartun diekspresikan dengan gambar dan tulisan (1998:193). Oleh karena itu, humor yang disajikan melalui kartun merupakan perpaduan antara humor verbal dengan humor nonverbal.

Menurut Danandjaja (1997: 498) humor memiliki dua aspek, yaitu kemampuan mengamati sesuatu yang lucu dan kemampuan menciptakan sesuatu yang lucu. Penciptaan humor memerlukan pemikiran kreatif, yaitu memungkinkan si pencipta melihat cara-cara baru dalam menghubungkan bahan pengalaman dan pengetahuannya menjadi pola-pola yang oleh orang lain dianggap lucu. Dalam *Lagak Jakarta jilid Transportasi*, kenyataan bahwa di dalamnya terdapat dua unsur yang membangun humor menuntut kartunis mengeluarkan segala kretivitasnya agar humor yang ingin disampaikan bisa dipahami oleh pembaca.

Kreativitas kartunis dalam membangun humor memunculkan berbagai teknik yang digunakan untuk membangun kelucuan. Sehubungan dengan kemampuan mengamati sesuatu yang lucu, untuk memahami kelucuan pada *Lagak Jakarta jilid Transportasi*, terdapat faktor-faktor yang membuat seseorang dapat merasakan dan

memahami sesuatu yang lucu atau jenaka. Seseorang tidak akan tertawa ketika membaca kartun tersebut jika ia tidak memiliki kemampuan untuk merasakan dan memahami apa maksud dari unsur verbal dan nonverbal yang ditampilkan dalam kartun. Hadirnya unsur verbal dalam kartun ini, menunjukkan adanya unsur kebahasaan yang membangun humor dalam kartun dan membantu pembaca dalam memahami humor tersebut. Menurut Raskin, terdapat aspek-aspek semantik yang dapat digunakan untuk menjelaskan bagaimana kelucuan pada lelucon bisa muncul (1985:53). Atas dasar pertimbangan tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti bagaimana unsur kebahasaan berupa aspek semantik berperan dalam membangun humor pada kartun *Lagak Jakarta Jilid Transportasi*. Selain itu, kenyataan bahwa kartunis menggunakan segala kreativitasnya dalam mencari cara untuk menghadirkan humor pada kartunya, membuat peneliti tertarik untuk mengetahui teknik atau cara yang digunakan kartunis untuk membangun kelucuan pada kartun *Lagak Jakarta Jilid Transportasi*.

## 1.2 Masalah

Menurut Raskin, kelucuan sebuah teks muncul dapat disebabkan adanya keterlibatan praanggapan (*presupposition*), dan/atau implikatur (*implicature*), dan/atau dunia kemungkinan (*possible world*) dan/atau pertuturan (*speech act*). “*From the fact that the text is funny it may follow that a presupposition and/or an implicature and/or possible world and/or a speech act involved in the joke*”

(1985:56). Berdasarkan pendapat Raskin tersebut, permasalahan pada penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

- 1) Bagaimana keterlibatan empat aspek semantik: praanggapan, implikatur, pertuturan, dan dunia kemungkinan dalam membangun humor pada *Kartun Lagak Jakarta Jilid Transportasi*?
- 2) Teknik apa yang digunakan kartunis untuk membangun kelucuan pada *Kartun Lagak Jakarta Jilid Transportasi*?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan bagaimana keterlibatan empat aspek semantik: praanggapan, implikatur, petuturan, dan dunia kemungkinan dalam membangun humor pada kartun *Lagak Jakarta Jilid Transportasi* serta mengidentifikasi teknik yang digunakan kartunis untuk membangun humor.

### **1.4 Ruang Lingkup Penelitian**

Penelitian ini berfokus pada keterlibatan empat aspek semantik: praanggapan, implikatur, pertuturan, dan dunia kemungkinan dalam membangun humor pada kartun. Peneliti memasukkan penelitian ini ke dalam ranah semantik, karena penelitian ini didasari oleh pendapat Raskin. Menurut Raskin praanggapan, pertuturan, implikatur dan dunia kemungkinan merupakan aspek semantik yang dapat digunakan untuk menerangkan humor (Raskin, 1986: 53).

Kartun yang digunakan dalam penelitian ini adalah kartun dalam bentuk jilid buku. Penggunaan kartun berbentuk buku bertujuan melihat konsistensi kartunis dalam menggunakan teknik pembangun humor. Selain itu, melalui kartun berbentuk buku, seorang kartunis memiliki kebebasan lebih untuk berekspresi jika dibandingkan dengan kartunis yang membuat kartun untuk koran. Kartun dalam koran biasanya dibatasi oleh bentuk yang terikat karena keterbatasan kolom yang tersedia. Dari segi pemilihan tema, kartun dalam koran memiliki tema yang biasanya disesuaikan dengan topik utama yang sedang diangkat oleh koran tersebut.

Kartun yang digunakan sebagai data dalam penelitian ini adalah kartun yang memiliki unsur bahasa verbal. Hal ini berkaitan dengan kedudukan bahasa verbal yang tidak dapat diabaikan di dalam kartun. Menurut Tabrani (sebagaimana dikutip oleh Hidayat, 1999:245), peranan bahasa verbal tidak dapat diabaikan walaupun komik pada dasarnya menggunakan bahasa berupa gambar. Kehadiran bahasa verbal di dalam sebuah komik dapat membantu pembaca untuk memahami tema yang diangkat oleh komik tersebut. Oleh karena itu, humor yang menghadirkan kelucuan dengan menggunakan urutan tindakan atau gambar tanpa menghadirkan bahasa verbal tidak termasuk ke dalam ruang lingkup penelitian ini.

Di dalam komik terdapat dua macam peranan bahasa verbal, yaitu sebagai pengungkap ujaran pencerita atau narasi dan sebagai pengungkap ujaran tokoh. Sebagai pengungkap narasi, bahasa verbal menjadi alat pencerita untuk mendeskripsikan situasi (termasuk di dalamnya efek) yang tidak dapat ditampilkan oleh gambar. Sebagai pengungkap ujaran tokoh, bahasa verbal menjadi alat

komunikasi para tokoh baik untuk melakukan monolog maupun dialog (Hidayat, 1999: 253). Oleh karena itu, kartun berbahasa verbal yang digunakan dalam penelitian ini tidak hanya kartun yang menampilkan bahasa verbal sebagai pengungkap ujaran tokoh, tetapi juga bahasa verbal sebagai pengungkap narasi.

### **1.5 Kerangka Teori**

Dalam penelitian ini akan dianalisis empat aspek semantik yang terlibat dalam membangun humor. Aspek-Aspek itu adalah praanggapan, implikatur, pertuturan, dan dunia kemungkinan. Untuk menganalisis data pada penelitian ini digunakan dua pendekatan. Pendekatan pertama menggunakan teori-teori mengenai kartun yang disampaikan oleh Berger, Hidayat, Hosking, McCloud, dan Setiawan. Pendekatan ini dilakukan untuk mengenali unsur-unsur yang terdapat pada kartun. Pendekatan kedua menggunakan teori-teori mengenai aspek-aspek semantik yang membangun humor. Teori-teori tersebut disampaikan oleh Kempson, Leech, Palmer, Raskin, Sueren, dan Yule.

#### **1.5.1 Kartun, Karikatur, dan Komik**

Seringkali terdapat kerancuan antara istilah kartun, karikatur, dan komik. Kartun (*cartoon* dalam bahasa Inggris) berasal dari bahasa Prancis *cartone* yang artinya kertas. Kartun memiliki unsur satire dan distorsi gambar namun titik satirenya tidak ditekankan sebagai suatu yang dominan dan unsur distorsi gambar bukan hal yang utama. Kartun lebih mengutamakan humor daripada satire (Sibarani, 2001: 35).

Karikatur berasal dari bahasa Italia *caricatura* dari kata *caricare* yang artinya berlebih-lebihan, memberi muatan atau memberi beban tambahan. Agar suatu gambar dapat disebut sebagai karikatur maka di dalamnya harus menghadirkan dua unsur yaitu satire dan distorsi. Distorsi dimunculkan dengan menggambar sesuatu secara berlebih-lebihan sesuatu (biasanya manusia) yang dijadikan sasaran agresi pada karikatur. Deformasi atau distorsi jasmani itu digunakan sebagai pembungkus sindiran.

Komik berasal dari bahasa Prancis *comique* sebagai kata sifat yang berarti lucu atau menggelikan dan sebagai kata benda yang berarti pelawak (Kusumah, 1997:55). Komik merupakan gambar dan lambang-lambang lain yang terjukstaposisi dalam urutan tertentu (McCloud, 2001: 199).

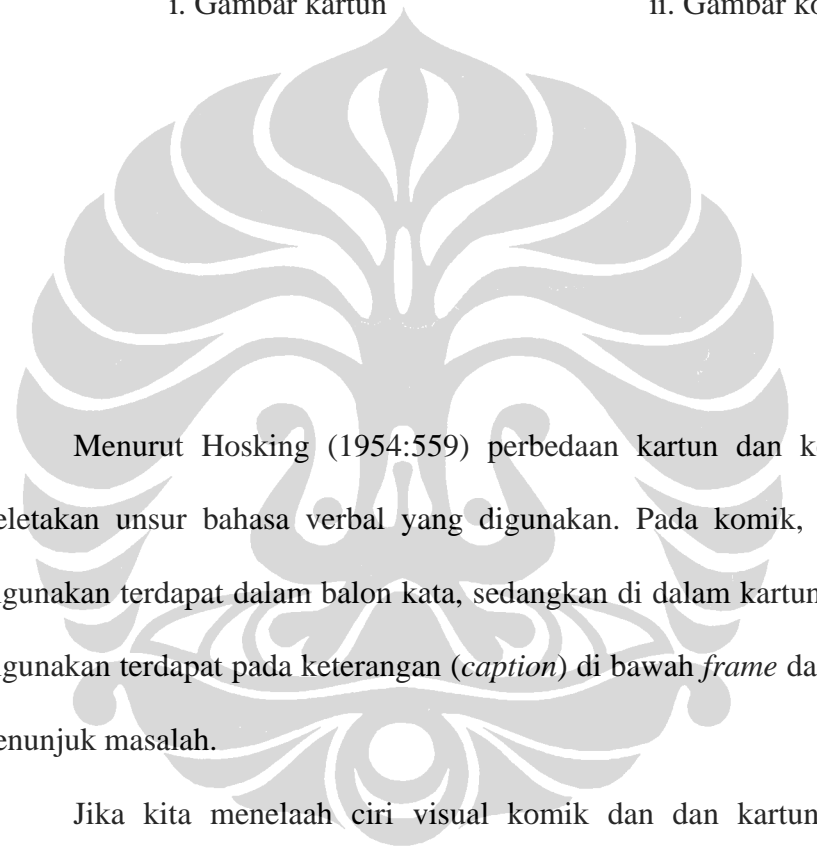
Dari ketiga definisi di atas, tidak terdapat batasan yang jelas antara kartun, karikatur dan komik. Kartun dan karikatur dapat dibedakan dari segi grafisnya karena pada karikatur distorsi wajah yang berlebih-lebihan harus dimunculkan sedangkan pada kartun tidak. Selain itu, karikatur difungsikan untuk menyampaikan pesan yang bersifat satire, sedangkan kartun tidak selalu demikian. Kadang-kadang kartun hanya digunakan untuk menyampaikan humor.

Dari segi visual, dengan menghadirkan distorsi wajah yang berlebih-lebihan, karikatur memang memiliki ciri visual tersendiri jika dibandingkan dengan komik dan kartun. Akan tetapi, komik dan kartun tidak memiliki batasan yang jelas. McCloud membedakan komik dan kartun berdasarkan grafisnya (2001:35-36). Menurutnya, bentuk grafis dalam komik lebih bersifat realis. Gambar yang terdapat pada komik, hampir menyerupai bentuk visual yang diterima indra penglihatan kita.

Pada kartun, bentuk grafis terlihat lebih sederhana dan menjauhi gaya realis karena hanya menampilkan ciri-ciri universal dari bentuk visual yang diterima indra penglihatan. Melalui pendapat McCloud maka akan didapat contoh berikut.

i. Gambar kartun

ii. Gambar komik



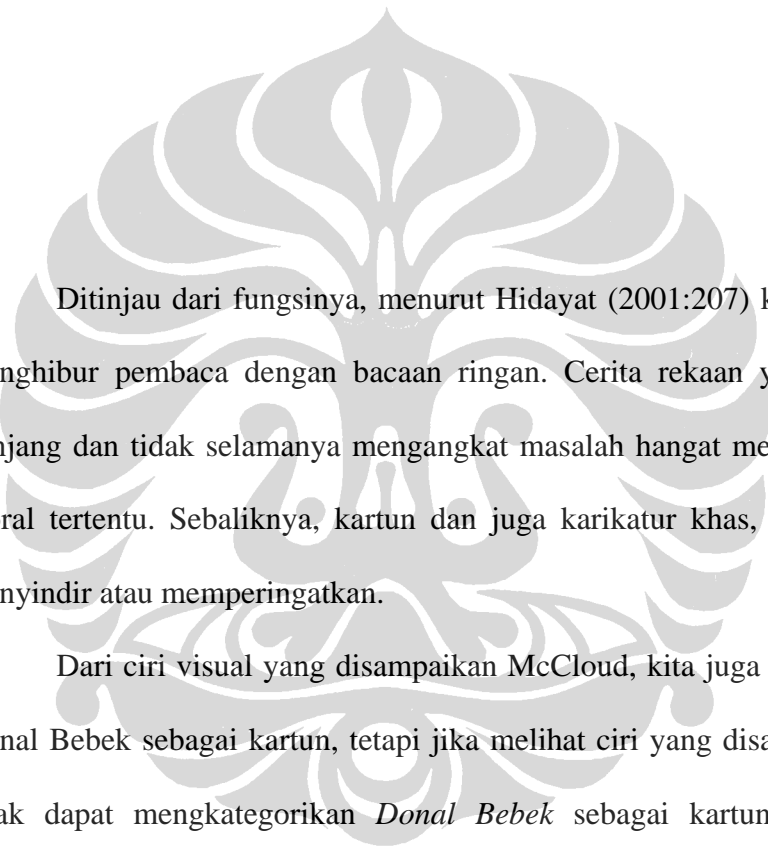
Menurut Hosking (1954:559) perbedaan kartun dan komik terdapat pada peletakan unsur bahasa verbal yang digunakan. Pada komik, bahasa verbal yang digunakan terdapat dalam balon kata, sedangkan di dalam kartun bahasa verbal yang digunakan terdapat pada keterangan (*caption*) di bawah *frame* dan digunakan sebagai penunjuk masalah.

Jika kita menelaah ciri visual komik dan dan kartun yang disampaikan McCloud, kita akan mengkategorikan gambar iii sebagai kartun dan gambar iv sebagai komik. Padahal gambar iii memiliki balon kata yang merupakan ciri dari komik.



Gambar iii

Gambar iv



Ditinjau dari fungsinya, menurut Hidayat (2001:207) komik bertujuan utama menghibur pembaca dengan bacaan ringan. Cerita rekaan yang dilukiskan relatif panjang dan tidak selamanya mengangkat masalah hangat meskipun menyampaikan moral tertentu. Sebaliknya, kartun dan juga karikatur khas, yaitu bertujuan utama menyindir atau memperingatkan.

Dari ciri visual yang disampaikan McCloud, kita juga akan mengkategorikan Donal Bebek sebagai kartun, tetapi jika melihat ciri yang disampaikan Hidayat, kita tidak dapat mengkategorikan *Donal Bebek* sebagai kartun karena sekarang ini terdapat cerita *Donal Bebek* yang dibukukan dan cerita yang diangkat relatif panjang seperti komik. Selain itu, pada Donal Bebek juga terdapat balon kata yang merupakan ciri dari komik. Sementara itu, *Tin-tin* karya Herge memiliki ciri visual kartun namun cerita yang diangkat cukup panjang sehingga memenuhi kriteria komik.

Dari pendapat-pendapat di atas, masih terdapat ketumpangtindihan antara ciri komik dan kartun. Ciri komik bisa saja terdapat pada kartun, dan ciri kartun bisa saja

masuk ke dalam komik. Oleh karena itu, peneliti menyimpulkan bahwa unsur-unsur pada komik yang disebutkan oleh Berger (sebagaimana dikutip oleh Setiawan, 2002:29-33) dapat juga dimiliki oleh kartun. Unsur-unsur tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Teknik penggambaran karakter digunakan sebagai penunjuk jenis komik (misalnya penggambaran anggota tubuh yang berlebihan seperti, mulut yang monyong).
- 2) Ekspresi wajah yang digunakan untuk menunjukkan perasaan atau pernyataan emosi dari berbagai karakter.
- 3) Balon kata yang digunakan untuk menunjukkan dialog tokoh komik (contohnya, pemberian tekanan pada kata-kata dengan cara dicetak tebal atau memberi tipografi khusus dan tanda seru (*exclamation marks*) juga kerap digunakan). Selain itu, variasi bentuk balon kata digunakan untuk menampilkan situasi pertuturan.
- 4) Garis gerak yang digunakan untuk menunjukkan suatu gerakan kecepatan. Contohnya untuk memunculkan kesan gerakan yang berulang-ulang atau sangat cepat ditambahkan gambar kepulan asap atau debu.
- 5) Panel di bawah atau di atas bingkai (frame) digunakan untuk menjaga kontinuitas dan menjelaskan pada pembaca apa yang diharapkan atau apa kelanjutan sekuens berikutnya.
- 6) Latar yang dimaksudkan untuk menuntun pembaca pada konteks wacana yang sedang diceritakan.

- 7) Aksi kartun yang terdapat di setiap panel digunakan untuk menampilkan alur cerita.

Selain ketujuh unsur yang disebutkan di atas, unsur yang tidak kalah penting dalam komik adalah bahasa verbal. Bahasa verbal dalam komik memiliki dua peranan, yaitu sebagai pengungkap ujaran pencerita atau narasi dan sebagai pengungkap ujaran tokoh. Sebagai pengungkap narasi, bahasa verbal menjadi alat pencerita untuk mendeskripsikan situasi (termasuk di dalamnya efek) yang tidak dapat ditampilkan oleh gambar. Sebagai pengungkap ujaran tokoh, bahasa verbal adalah alat komunikasi para tokoh, baik untuk melakukan monolog, maupun dialog (Hidayat, 1999:253).

### 1.5.2 Aspek Semantik dalam Humor

Teori humor oleh para psikolog dibagi menjadi tiga kubu besar, yaitu teori pembebasan, teori konflik, dan teori ketidakselarasan (menurut Wilson sebagaimana dikutip oleh Soedjatmiko, 1992:71). Akan tetapi, Wilson menambahkan, semua teori tentang humor pada akhirnya menyimpulkan hal yang sama. Sebuah humor (x) mengandung dua makna yang saling bertentangan, yaitu (M1) dan (M2). Bagaimana dua makna yang saling bertentangan dapat muncul dalam sebuah humor, dapat dilihat pada contoh berikut:

[1] *Unlike suburbanites, city dwellers don't walk for their health: they run.*

Pada contoh [1], sasaran kelucuan ialah penduduk kota (*city dwellers*). Contoh [1] menjelaskan penduduk kota yang hidup dalam suatu kebiasaan.

M1 = Penduduk kota lari demi kesehatan (makna denotatif) dan

M2 = Penduduk kota lari agar selamat (dari tindak kriminal yang banyak terjadi di kota).

Pada awalnya, pembaca humor di atas akan menangkap makna M1 karena adanya frase *walk for their health*. Akan tetapi, pembaca yang sudah mengenal kehidupan kota besar di Amerika Serikat akan segera menangkap makna M2. Hal ini disebabkan pemahaman pembaca mengenai kota-kota besar di Amerika Serikat yang di dalamnya banyak terjadi tindak kriminal. Pertentangan makna M1 dan M2 pada contoh di atas membuktikan bahwa humor memanfaatkan ketaksaan untuk mencapai kelucuannya.

Selain pertentangan makna, kita juga perlu mempertimbangkan adanya keterlibatan aspek semantik dalam membangun kelucuan pada humor. Hal ini sesuai dengan pendapat Raskin (1985: 56), dari kenyataan bahwa suatu teks lucu, barangkali benar bahwa praanggapan (*presupposition*), dan/atau implikatur (*implicature*), dan/atau dunia kemungkinan (*possible world*) dan/atau pertuturan (*speech act*) terlibat dalam pembangunan humor. Berikut penjelasan lebih lengkap mengenai keempat aspek semantik tersebut.

### 1.5.2.1 Praanggapan (*Presupposition*)

Ketika dua orang menjalin komunikasi, mereka berbagi segala jenis latar belakang pengetahuan; tidak hanya pengetahuan tertentu yang berkaitan dengan situasi ketika mereka berkomunikasi tetapi juga pengetahuan umum mengenai dunia.

Sejalan dengan berkembangnya komunikasi tersebut, berkembang pula ‘konteksnya’. Pengetahuan baru pun bertambah, ujaran salah satu dari mereka bisa memunculkan praanggapan bagi yang lain (Leech, 1990: 288). Raskin (1985:54) menyatakan, banyak lelucon dapat dibangun berdasarkan pengetahuan atas suatu praanggapan yang sama yang dimiliki oleh penutur dan petutur. Dengan kata lain, lelucon dapat dipahami dan menimbulkan kelucuan jika terdapat praanggapan yang sama dalam benak penutur dan petutur.

Yule (2006:43) berpendapat, praanggapan (*presupposition*) adalah sesuatu yang diasumsikan oleh penutur sebagai kejadian sebelum menghasilkan suatu tuturan. Penuturlah yang memiliki praanggapan, bukan kalimat. Hal ini membedakan praanggapan dengan *entailment*. Menurut Yule, perikutan (*entailment*) adalah sesuatu yang secara logis memperikutkan apa yang dinyatakan dalam suatu ujaran. Kalimatlah yang memiliki *entailments*. Perbedaan antara *entailment* dan praanggapan akan terlihat pada contoh yang diberikan Yule (1996:25) berikut:

[2] *Anie's brother bought three houses.*

Berdasarkan kalimat di atas, penutur diharapkan memiliki praanggapan bahwa seseorang yang bernama Anie memiliki seorang saudara laki-laki. Penutur juga boleh memiliki praanggapan yang lebih khusus bahwa Anie hanya memiliki seorang saudara laki-laki dan saudara laki-lakinya memiliki banyak uang. Dilihat dari segi *entailment*-nya, kalimat tersebut memiliki *entailment* bahwa saudara laki-laki Anie membeli sesuatu, saudara laki-laki Anie membeli tiga binatang, atau dua kuda, atau satu kuda. Dari penjelasan contoh [2], dapat disimpulkan bahwa semua praanggapan yang

dimiliki penutur bisa benar dan bisa salah, bahkan bisa saja sebagian benar dan sebagian lainnya salah. Akan tetapi, *entailment* memperikutkan apa yang terdapat dalam ujaran tanpa mempertimbangkan apakah yang dipercaya penutur benar atau salah (Yule, 1996: 26).

Yule (1996: 26-27) merumuskan bahwa praanggapan merupakan hubungan antara dua proposisi (*proposition*) yang dirumuskan sebagai berikut:

$p \gg q$ , Not  $p \gg q$

(proposisi  $p$  mempraanggapkan proposisi  $q$ , dan sangkalan proposisi  $p$  mempraanggapkan proposisi  $q$ ).

Bukti bahwa sangkalan proposisi  $p$  tetap mempraanggapkan proposisi  $q$  dapat dilihat pada contoh berikut:

- [3] a. *Everybody knows that John is gay* (=  $p$ )  
 b. *Everybody doesn't know that John is gay* ( $=\neg p$ )  
 c. *John is gay* (=  $q$ )  
 d.  $p \gg q$  dan Not  $p \gg q$ .

Dari contoh [3] terlihat bahwa proposisi pada kalimat [3a] mempraanggapkan kalimat [3c] (proposisi  $q$ ) dan bentuk negasi kalimat [3a] (terdapat pada kalimat [3b]) tetap mempraanggapkan kalimat [3c] (proposisi  $q$ ). Dengan perkataan lain, baik kalimat [3a] maupun kalimat [3b] mempraanggapkan bahwa John penyuka sesama jenis.

Seuren (1985:222) berpendapat, apa yang diperlukan untuk kebenaran (atau ketidakbenaran) suatu ujaran adalah pengetahuan kontekstual tentang apa yang diujarkan. Oleh karena itu, praanggapan merupakan bukti bahwa penutur mampu

memahami ujaran seseorang karena ujaran itu memiliki tanda, konteks, dan acuan yang sudah dipahami oleh penutur dan pendengar. Praanggapan yang muncul dalam benak seseorang tergantung pada dunia pengalaman dan pengetahuan yang sifatnya individual. Oleh karena itu, suatu lelucon tidak akan dipahami oleh pembaca/pendengar yang tidak memiliki pengetahuan kontekstual mengenai lelucon yang dibaca atau didengarnya.

#### 1.5.2.2 Implikatur Percakapan (*Conversational Implicature*)

Implikatur percakapan adalah makna tambahan yang ada dalam sebuah ujaran (Yule, 1996:35). Implikatur terjadi jika penutur dan pendengar tidak melaksanakan prinsip kerjasama, seperti contoh berikut :

[4] (Seorang wanita duduk di kursi taman dan ada anjing besar di tanah tepat di depan kursi wanita tersebut. Seorang pria datang dan berlutut di dekat kursi taman).

Pria: Apakah anjingmu suka menggigit?

Wanita: Tidak.

(Si pria menghampiri anjing tersebut. Anjing menggigit tangan pria itu.)

Pria: Ouw... Hei, tadi Kau bilang anjingmu tidak suka menggigit.

Wanita: Anjingku memang tidak suka menggigit. Tapi ini bukan anjingku.

(Yule,1996:36).

Wanita di atas tidak memberikan informasi yang lengkap kepada si pria. Seharusnya sebelum pria tersebut menghampiri anjing yang berada di dekat wanita

itu, si wanita menerangkan bahwa itu bukan anjingnya. Pada contoh [4], berkaitan dengan prinsip kerja sama yang dikemukakan oleh Grice, perempuan tersebut melanggar maksim kuantitas karena tidak menyebutkan informasi yang cukup mengenai anjing yang duduk di dekatnya.

Kelucuan muncul justru karena wanita tersebut melanggar maksim kuantitas dari prinsip kerja sama yang dikemukakan Grice. Pelanggaran maksim kuantitas yang dilakukan wanita tersebut memunculkan implikatur (makna yang lain) yang mengundang asumsi di benak si pria bahwa anjing tersebut milik wanita itu. Teknik membangun kelucuan yang terdapat pada contoh di atas sesuai dengan pernyataan Raskin bahwa komunikasi dalam humor melibatkan prinsip kerjasama (*cooperative principle*) yang berbeda dari prinsip kerjasama dalam komunikasi serius (1985:102).

Kembali pada contoh [4], jika si wanita tidak melanggar maksim kuantitas dan memberikan keterangan yang lengkap yang dibutuhkan oleh si pria, kelucuan pasti tidak akan muncul. Kelucuan muncul karena si pria menerima saja jawaban wanita itu. Ia menganggap dirinya berada di dalam situasi komunikasi yang serius sehingga wanita tersebut dianggap akan memberikan segala informasi yang dibutuhkannya.

Berkaitan dengan komunikasi serius, Grice (sebagaimana dikutip oleh Palmer, 1991: 173) membagi prinsip kerja sama dalam berkomunikasi ke dalam empat maksim, yaitu maksim kuantitas, maksim kualitas, maksim relasi atau relevansi dan maksim cara. Berkenaan dengan maksim kuantitas, peserta tindak tutur diharapkan memberikan kontribusi yang seinformatif mungkin dan tidak memberikan informasi



melebihi apa yang dibutuhkan dalam komunikasi tersebut. Maksim kualitas menuntut peserta tindak tutur untuk membuat kontribusi yang benar dan tidak mengatakan sesuatu yang salah. Peserta tindak tutur juga dituntut untuk tidak mengatakan sesuatu yang belum tentu kebenarannya. Untuk memenuhi maksim relasi atau relevansi peserta tindak tutur diharapkan berbicara sesuai dengan topik yang sedang dibicarakan. Maksim cara berkaitan dengan cara peserta tindak tutur memberikan kontribusi dalam berkomunikasi. Maksim ini menuntut peserta tindak tutur untuk menghindari ketaksaan dalam menyampaikan informasi, membuat tuturan yang singkat dan tidak berbelit-belit, serta mengujarkan tuturan secara tertatur.

### **1.5.2.3 Pertuturan (*speech act*)**

Pertuturan adalah tindakan yang muncul melalui ujaran (Yule, 1996:47). Austin (sebagaimana dikutip oleh Kempson, 1977:50) mengatakan, dalam sebuah ujaran ada kemungkinan terdapat tiga jenis tindakan yang berbeda, yaitu tindak lokusi (*locutionary act*), tindak ilokusi (*illocutionary act*), dan tindak perlokusi (*perlocutionary act*). Yule (1996:48) menerangkan, tindak lokusi adalah tindakan dasar dari sebuah ujaran, atau menghasilkan sebuah ekspresi bahasa (*linguistic expression*) yang bermakna. Dalam tindak ilokusi, kita tidak hanya mengatakan sesuatu tetapi kita juga menggunakan tindak lokusi untuk beberapa tujuan seperti menjawab pertanyaan, memperingatkan sesuatu, dan lain-lain (Palmer,1991:162). Dengan perkataan lain, maksud yang ingin kita sampaikan melalui tindak lokusi disebut tindak ilokusi. Menurut Yule, kita tidak begitu saja membuat ujaran dengan

fungsi tanpa menginginkan ujaran itu memiliki efek. Kita akan membuat suatu ujaran dengan asumsi bahwa pendengar akan mengenali efek yang kita maksudkan melalui ujaran tersebut (1996:48). Tindak perlokusi adalah tindakan yang kita harapkan muncul sebagai efek dari ujaran yang kita buat. Perbedaan tiga tindak tutur tersebut dapat dilihat melalui contoh berikut:

[5] Saya tidak membawa pulpen.

Tindak lokusi dari ujaran [5] adalah membuat ujaran atau ekspresi bahasa yang bermakna seseorang tidak membawa pensil. Jika ujaran di atas diucapkan seorang siswa pada teman sebangkunya ketika akan mencatat di sekolah, maka maksud dari ujaran tersebut, atau tindak ilokusi yang muncul dari ujaran tersebut adalah keinginan untuk meminjam pulpen dari temannya. Tindak perlokusi yang ingin dimunculkan dari ujaran tersebut adalah agar teman sebangkunya meminjamkan pulpen padanya sehingga ia bisa menulis.

Menurut Austin (seperti dikutip oleh Palmer, 1991:162), berkaitan dengan tindak ilokusi, suatu ujaran memiliki dua sifat yaitu ujaran dengan *explicit performatives* dan *implicit performatives*. Pada ujaran yang bersifat *explicit performative* sebuah ekspresi yang dinamai tindakan muncul pada ujaran, contohnya berterima kasih, meminta maaf, menamakan, berjanji, dan lain lain. Pada ujaran yang bersifat *implicit performative*, bentuk ekspresi tersebut tidak muncul. Berikut contoh yang memperlihatkan perbedaan keduanya:

[6] (Seorang dokter berkata pada pasien yang memeriksakan diri karena baru saja terjatuh ketika olahraga berkuda.)

[i] Dokter: Orang seusia Anda sebaiknya tidak lagi melakukan olah raga keras seperti berkuda.

[ii] Dokter: Saya menyarankan, sebaiknya orang sesusia Anda tidak lagi melakukan olah raga keras seperti berkuda.

Pada kedua contoh di atas [6i dan 6ii] tindak ilokusi yang muncul pada ujaran yang dibuat oleh dokter adalah menyarankan atau memberikan nasihat pada pasien. Akan tetapi, pada contoh [6i] ekspresi yang menunjukkan tindak ilokusi tidak muncul dalam ujaran (*implicit performative*), sedangkan pada contoh [6ii] ekspresi yang menunjukkan tindak ilokusi dimunculkan dalam ujaran (*explicit performative*) melalui kata *menyarankan*. Adanya sifat *implicit performative* dalam suatu ujaran, bisa saja memunculkan ketaksaan. Pada contoh [5], jika pendengar tidak memahami benar konteks percakapan tersebut, ia belum tentu dapat memahami bahwa tujuan penutur membuat ujaran tersebut adalah untuk meminjam pulpen darinya.

Ketaksaan yang muncul dalam ujaran justru dimanfaatkan dalam humor. Raskin (1985:55) menyebutkan bahwa pertuturan dalam humor bersifat *non-bonafide*. Komunikasi yang bersifat *bonafide* berkaitan dengan prinsip kerjasama yang diungkapkan oleh Grice. Pada komunikasi *bonafide*, penutur diharapkan memberikan informasi yang sebenarnya (tidak salah) dan bersifat relevan sedangkan pada komunikasi *non-bonafide*, penutur secara sengaja memberikan informasi yang memunculkan ketaksaan. Dalam komunikasi *non-bonafide*, tujuan penutur membuat suatu ujaran bukanlah untuk memberikan informasi tetapi dengan sengaja

menghadirkan efek khusus untuk membuat petutur tertawa, terkadang dengan cara berbohong dan berlakon (*play acting*).

#### **1.5.2.4 Dunia Kemungkinan (*Possible World*)**

Dunia kemungkinan tidak boleh disimpulkan sebagai planet yang tidak berpenduduk yang terdapat di galaksi lain atau dunia ciptaan penulis ilmiah, tetapi lebih sebagai keadaan yang mungkin berbeda dari keadaan dunia yang kita alami (Palmer, 1991: 191). Raskin (1985: 55), secara sederhana, mengartikan dunia kemungkinan sebagai penyimpangan-penyimpangan dari dunia nyata, atau hal-hal yang mustahil terjadi di dunia nyata (dunia yang kita alami).

Raskin menambahkan, banyak humor yang berkenaan dengan dunia kemungkinan. Salah satu contoh film yang menggunakan dunia kemungkinan untuk membangun kelucuan adalah “Sylvester and Tweety” yang diproduksi oleh Warner Bros. Film ini mengisahkan dua tokoh, yaitu kucing bernama Sylvester dan burung kenari bernama Tweety. Sylvester dan Tweety adalah hewan. Akan tetapi, dalam film ini mereka digambarkan bisa berbicara dan bertindak layaknya manusia. Kelucuan dalam film ini justru dibangun oleh kejadian-kejadian yang terjadi di dunia kemungkinan yang terdapat dalam film itu, namun tidak terdapat dalam dunia nyata yang kita alami. Kejadian-kejadian itu antara lain, ketika Sylvester mencoba menangkap Tweety. Tweety yang tahu bahwa Sylvester akan menangkap dan memakannya berteriak memanggil seekor anjing untuk melawan Sylvester. Anjing itu memukuli Sylvester hingga babak belur dan menendang Sylvester keluar dari jendela

yang berada di tingkat paling tinggi sebuah apartemen. Namun, Sylvester tidak mati dan kembali menyusun strategi untuk menangkap Tweety. Kejadian-kejadian yang aneh dan tidak masuk akal dalam film tersebut justru membuat kita tertawa terbahak-bahak.

### **1.5.3 Penelitian Terdahulu**

Penelitian mengenai humor sudah pernah dilakukan sebelumnya. Rustono (1998) membuat disertasi mengenai implikatur percakapan sebagai penunjang pengungkapan humor di dalam wacana humor verbal lisan berbahasa Indonesia. Handayani (2006) membuat penelitian tentang prinsip kerjasama, implikatur percakapan, dan inferensi sebagai unsur pembentuk kelucuan di dalam humor. Handayani menggunakan humor seks berbahasa Sunda sebagai korpus data. Berbeda dengan kedua penelitian tersebut, pada penelitian ini peneliti tidak hanya menekankan pada aspek implikatur tetapi juga aspek praanggapan, pertuturan, dan dunia kemungkinan.

Peneliti lainnya yang melakukan penelitian mengenai humor lisan, yaitu Endahwarni (1994), Lestari (2000) dan Waton (1997). Endahwarni membahas kosakata dan ungkapan humor Srimulat. Ia meneliti humor Srimulat berdasarkan motivasi, teknik, dan topik. Lestari meneliti humor verbal lisan grup Patrio yang ditayangkan di Televisi Pendidikan Indonesia (TPI). Ia membahas pilihan kata yang digunakan dalam humor verbal lisan grup Patrio.

Waton juga menggunakan pernyataan Raskin mengenai aspek semantik yang berperan dalam membangun humor sebagai dasar penelitiannya. Akan tetapi, Waton menggunakan humor verbal lisan grup Bagito sebagai data, sedangkan pada penelitian ini, peneliti menggunakan humor verbal kartun *Lagak Jakarta*. Walaupun Waton juga memfokuskan penelitian pada empat aspek semantik yang disebutkan oleh Raskin. Akan tetapi berbeda dengan Waton, pada penelitian ini peneliti menggunakan humor verbal tulis sebagai data.

Endahwarni juga meneliti teknik pembangun humor yang digunakan oleh kelompok Srimulat. Ia menggunakan klasifikasi teknik humor yang dipaparkan oleh Raskin, yaitu *ridicule* (mencemooh), *riddle* (teka-teki), *conundrum* (teka-teki yang bersifat permainan kata), *pun* (permainan kata), dan *suppression* (penindasan). Berbeda dengan penelitian Endahwarni, pada penelitian ini klasifikasi mengenai teknik membangun humor tidak dibatasi oleh klasifikasi yang dipaparkan oleh para ahli namun bersifat terbuka sebagaimana muncul dalam data.

Wijana (2003) meneliti bahasa dalam wacana kartun dengan analisis pragmatik, yaitu penyimpangan prinsip kerjasama dan penyimpangan prinsip kesantunan. Selain itu, ia membahas pemanfaatan aspek-aspek kebahasaan di dalam wacana kartun, seperti ketaksaan, metonimi, hiponimi, dan sinonimi. Data penelitiannya diambil dari media cetak misalnya *Majalah Humor*, *Horison*, *Ayahbunda*, *Harian Bernas*, dan *Kompas*. Suharjanto (2006) membahas strategi kesantunan pada kartun *Lagak Jakarta*. Jilid *Lagak Jakarta* yang dipilihnya adalah jilid *Trend dan Prilaku*.

## 1.6 Metodologi Penelitian

Penelitian ini bersifat kualitatif. Penelitian kualitatif meyakini realitas serta makna psikologis yang kompleks dan subjektif. Melalui penelitian ini, realitas makna tersebut diungkapkan (Poerwandari, 1998:35). Metode kualitatif secara khusus berorientasi pada eksplorasi, penemuan, dan logika induktif. Dikatakan induktif karena di dalam penelitian yang akan dilakukan peneliti tidak memaksakan diri untuk hanya membatasi penelitian pada upaya menerima atau menolak dugaan-dugaan yang ada. Peneliti mencoba memahami situasi sesuai dengan bagaimana situasi tersebut menampilkan diri (Poerwandri, 1998:31).

Kartun yang digunakan sebagai sumber data penelitian ini adalah buku kumpulan kartun yang berjudul *Lagak Jakarta*. Pemilihan kartun humor *Lagak Jakarta* dilakukan karena humor yang terdapat di dalamnya dapat mewakili gambaran masyarakat Indonesia walaupun latar kartun tersebut adalah Jakarta. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan yang terdapat dalam bab Sekapur Sirih *Lagak Jakarta*.

“Dipilihnya latar kota Jakarta karena Jakarta adalah tempat bertemunya berbagai bangsa, suku, budaya, bahasa, dan adat kebiasaan. Unsur yang beragam itulah yang menjadikan Jakarta menyimpan sejuta peristiwa dan cerita . . . Jakarta memang potret kehidupan yang penuh warna. Pendek kata, *Lagak Jakarta* kami maksudkan sebagai *sociological report* tentang Jakarta, Indonesia kecil” (*Edisi Koleksi Lagak Jakarta*, 2007: vii).

Dari enam jilid kartun *Lagak Jakarta* yang telah terbit, yaitu *Trend dan Prilaku*, *Transportasi*, *Profesi*, *Krisis...Oh...Krisis*, *Reformasi*, dan *Hura-Hura*

*Pemilu '99*, peneliti memilih jilid yang berjudul *Transportasi* sebagai sumber data penelitian. Kartun yang digunakan sebagai data penelitian berjumlah 60 kartun. Pemilihan jilid tersebut dilakukan karena jilid *Transportasi* memiliki angka penjualan tertinggi kedua setelah jilid *Trend dan Prilaku*. Jilid *Trend dan Prilaku* tidak dipilih sebagai data penelitian karena Suharjanto dalam skripsinya (2006: 10) mengatakan bahwa kartun dalam seri tersebut lebih banyak mengandung kritik kehidupan masyarakat secara umum. Selain itu, jilid *Trend dan Prilaku* pernah dijadikan data penelitian oleh Suharjanto (2006) dengan judul “Kesantunan pada Kartun *Lagak Jakarta*”.

### 1.7 Langkah Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan langkah-langkah berikut ini.

- 1) Memilih kartun-kartun yang akan digunakan sebagai data penelitian, yaitu kartun yang memiliki unsur verbal.
- 2) Mengelompokkan kartun tersebut berdasarkan topiknya sehingga didapat 60 topik kartun.
- 3) Memilih kartun yang memiliki unsur kelucuan. Sesuai dengan judul skripsi ini, yaitu “Aspek Semantik dalam Humor Verbal pada *Kartun Lagak Jakarta*” maka data yang dipakai pada penelitian ini hanya kartun yang di dalamnya terdapat unsur humor. Untuk menghindari subjektivitas dalam memilih kartun yang bermuatan humor, peneliti meminta 20 responden yang semuanya berstatus mahasiswa untuk menentukan kartun yang mereka anggap lucu.



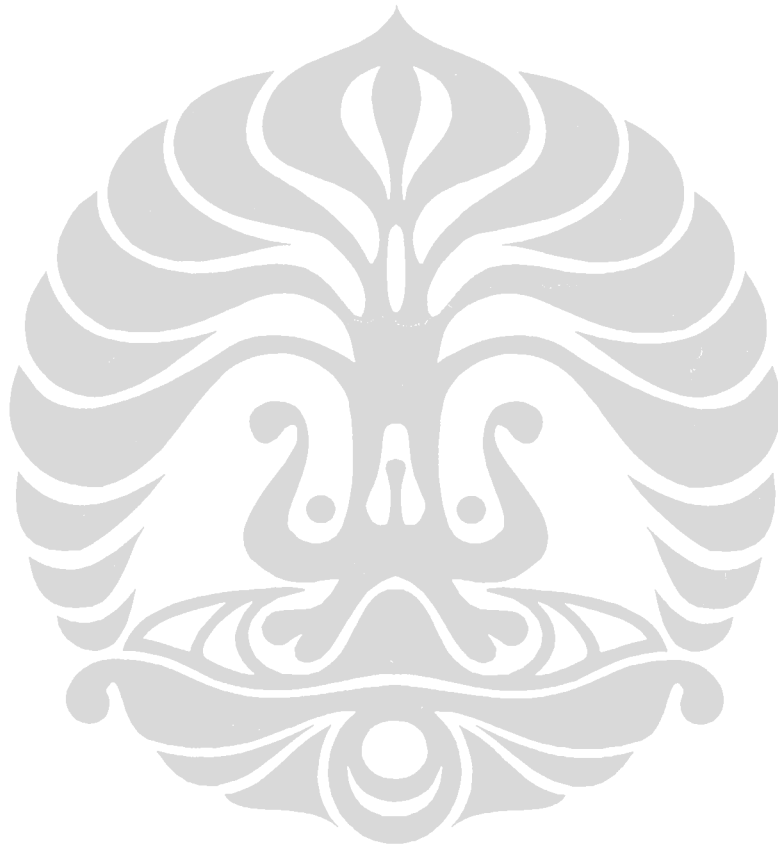
Walupun sebuah kartun hanya dianggap lucu oleh satu orang mahasiswa, kartun tersebut tetap dipakai sebagai data penelitian. Hal ini disesuaikan dengan metode yang dipakai pada penelitian ini, yaitu metode kualitatif. Pada penelitian dengan metode kualitatif, peneliti mencoba memahami situasi sesuai dengan bagaimana situasi tersebut menampilkan diri.

- 4) Mendeskripsikan gambar pada kartun. Melalui tahapan ini dapat diketahui unsur gambar yang dapat dijadikan asumsi penggunaan aspek semantik. Selain mendeskripsikan gambar, unsur verbal yang terdapat di dalam kartun juga ditulis kembali. Dalam penulisan kembali unsur verbal tersebut, baik ejaan maupun cara penulisan disesuaikan dengan yang terdapat pada kartun.
- 5) Menjelaskan unsur-unsur semantik yang terlibat dalam pembangunan humor pada kartun tersebut.
- 6) Manggabungkan hasil analisis yang didapat dari tahap 4 dan 5.
- 7) Mengidentifikasi teknik yang digunakan kartunis dalam membangun humor.

### **1.8 Sistematika penulisan**

Tulisan ini dibagi menjadi tiga bab. Bab pertama, yaitu bab pendahuluan, terdiri atas latar belakang, masalah, tujuan penelitian, ruang lingkup penelitian, kerangka teori, metodologi penelitian, langkah penelitian dan sistematika penulisan. Bab kedua merupakan bab analisis dengan judul “Aspek Semantik Pembangun Humor pada Kartun *Lagak Jakarta* jilid *Transportasi*”. Pada bab ini, pembaca dapat memahami bagaimana aspek-aspek semantik yang terdapat dalam sebuah kartun

dapat membangun humor. Bab ketiga masih merupakan bab analisis dengan judul “Teknik Membangun Kelucuan pada Kartun *Lagak Jakarta Jilid Transportasi*”. Bab keempat berisi simpulan.



**BAB 2**  
**ASPEK SEMANTIK PEMBANGUN HUMOR**  
**PADA KARTUN *LAGAK JAKARTA JILID TRANSPORTASI***

**2.1 Pengantar**

Seperti yang telah disinggung pada bab satu, unsur pembangun humor pada kartun adalah unsur verbal dan nonverbal. Humor yang terdapat pada *Kartun Lagak Jakarta Jilid Transportasi* adalah humor verbal dan humor nonverbal. Penelitian ini menitikberatkan pada humor yang dibangun melalui unsur verbal. Oleh karena itu, unsur nonverbal akan dijelaskan jika unsur tersebut dibutuhkan untuk mendukung unsur verbal dalam membangun kelucuan (contohnya dapat dilihat pada pembahasan kartun 59).

Pembahasan mengenai aspek semantik yang membangun humor pada kartun *Lagak Jakarta* didasarkan pada teori-teori semantik yang dipaparkan oleh Kempson, Leech, Palmer, Raskin, Sueren, dan Yule. Humor verbal terdiri dari humor verbal tulis dan humor verbal lisan. Humor dalam *Kartun Lagak Jakarta Jilid Transportasi* termasuk ke dalam humor verbal tulis. Unsur verbal dalam *Kartun Lagak Jakarta* terdiri atas tiga wujud, yaitu, dialog antartokoh, keterangan yang ditulis oleh kartunis dan kombinasi keduanya.

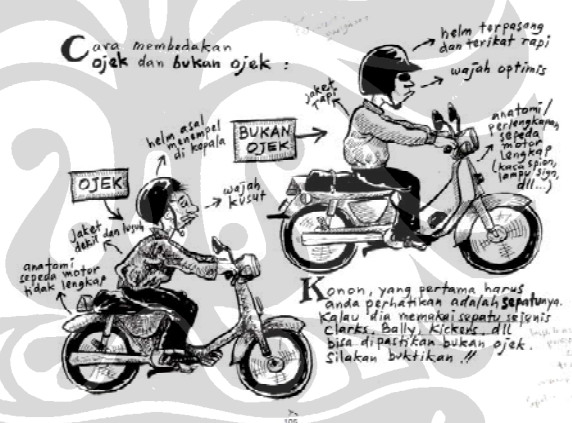
Contoh kartun yang menghadirkan dialog antartokoh:

**Kartun 2**



Ada pula kartun hanya menampilkan unsur verbal sebagai keterangan seperti berikut ini.

**Kartun 8**



Selain kedua bentuk penggunaan unsur verbal di atas, terdapat pula kombinasi keduanya, seperti berikut.

**Kartun 18**



## 2.2 Aspek Semantik dalam Kartun Humor *Lagak Jakarta Jilid Transportasi*

Dilihat dari jumlah panel dalam setiap kartun, kartun-kartun dalam *Lagak Jakarta Jilid Transportasi* memiliki jumlah panel yang berbeda-beda. Banyaknya jumlah panel dalam sebuah kartun mempengaruhi jumlah aspek semantik yang digunakan untuk membangun kelucuan pada setiap kartun. Tidak menutup kemungkinan kartun dengan lebih dari satu panel memiliki kelucuan di setiap panelnya dan kelucuan tersebut dibangun oleh aspek semantik yang berbeda-beda. Oleh karena itu, pembahasan mengenai aspek semantik yang berperan dalam membangun humor akan diurutkan mulai dari penggunaan satu aspek semantik dalam sebuah kartun hingga penggunaan lebih dari satu aspek semantik.

### 2.2.1 Praanggapan

Sebagian besar kelucuan dalam Kartun *Lagak Jakarta Jilid Transportasi* dapat dijelaskan dengan aspek semantik Praanggapan. Terdapat enam penyebab munculnya praanggapan sebagai berikut:

- 1) Unsur nonverbal (gambar)
- 2) Unsur verbal berupa keterangan dari kartunis
- 3) Unsur verbal berupa ujaran dari tokoh dalam kartun
- 4) Kombinasi antara unsur verbal berupa keterangan dari kartunis dengan unsur nonverbal (gambar)
- 5) Kombinasi antara unsur verbal berupa ujaran tokoh dengan unsur nonverbal (gambar)

- 6) Pelanggaran maksim yang dilakukan salah satu tokoh pada kartun.

### 2.2.1.1 Praanggapan yang Disebabkan Unsur Nonverbal

#### Kartun 7



#### Panel I

Gambar : Seorang ibu yang sedang memberhentikan ojek dengan cara memanggil.

Teks : (Di atas panel I) Hati-hati... bedakan ojek dan pengendara motor biasa...!!!

(Tokoh A) Jek...!! Ojeek!!!

#### Panel II

Gambar: Ojek yang dipanggil oleh ibu tersebut tidak berhenti dan melewati ibu itu.

Teks : (Tokoh A) Huuh... jual mahal

(Tokoh B) Sialan... gue dikira Ojek!!

Kartun tujuh menceritakan seorang ibu (tokoh A) yang sedang mencoba memberhentikan ojek. Tokoh A disebut ibu karena dari gambar yang ditampilkan, tokoh tersebut adalah seorang wanita yang berusia 50-an, berpakaian kebaya dan berkerudung. Dilihat dari tas jinjing yang dibawa olehnya, dapat disimpulkan bahwa tokoh A adalah seorang ibu yang baru pulang dari pasar. Pada panel satu, tokoh A tampak sedang berdiri di trotoar dan berteriak untuk memberhentikan ojek.

Kelucuan pada kartun ini mulai dibangun pada panel satu. Pada panel tersebut, berdasarkan unsur nonverbal berupa gambar seorang yang menaiki motor dengan memakai jaket hitam, tokoh A memiliki praanggapan bahwa pengendara motor (tokoh B) yang akan lewat di hadapannya adalah ojek. Oleh karena itu, tokoh A memanggil tokoh B dengan sebutan “ojek” dengan maksud memberhentikan. Akan tetapi, pada panel dua digambarkan pengendara motor tersebut tidak berhenti dan melewati tokoh A begitu saja. Sikap tokoh B yang lewat begitu saja (ditampilkan melalui gambar) membuat tokoh A berpraanggapan bahwa tokoh B memilih-milih pelanggan. Hal tersebut dapat dilihat dari ucapan tokoh A “Huuuh ...jual mahal”.

Puncak kelucuan muncul ketika tokoh B berkata “Sialan gue dikira Ojek..!!” Ucapan tokoh B menunjukkan bahwa praanggapan yang dimiliki oleh tokoh A salah. Oleh karena itu, kelucuan pada kartun ini disebabkan karena tidak terpenuhinya praanggapan yang dimiliki oleh tokoh A dan praanggapan tersebut timbul berdasarkan unsur nonverbal berupa gambar.

#### **2.2.1.2 Praanggapan yang Disebabkan Unsur Verbal**

Unsur verbal yang menyebabkan munculnya praanggapan terbagi atas dua, yaitu unsur verbal berupa keterangan yang dicantumkan oleh kartunis dan unsur verbal berupa ujaran tokoh kartun

### 2.2.1.2.1 Unsur Verbal Berupa Keterangan dari Kartun

#### Kartun 15



Gambar: Sebuah jalan yang terkena banjir. Di jalan tersebut melintas sebuah bajaj dan sebuah motor. Di dalam bajaj tersebut terdapat seorang penumpang (tokoh A) yang sedang merenungi keadaan jalan yang tergenang air.

Teks: (Keterangan di atas gambar) Tarip minimal bajaj Rp 1000,- untuk jarak sekitar 500m (th. 1997). Tarip tersebut akan melonjak pada kondisi tertentu, seperti ...

(tokoh 1) ooh... jakartaaa...

Pada kartun 15 praanggapan timbul karena keterangan yang terdapat di atas gambar. Frase “kondisi tertentu” dalam keterangan tersebut menimbulkan kelucuan jika kartunis sebagai penutur dan pembaca sebagai petutur memiliki kesamaan praanggapan. Praanggapan tersebut adalah adanya kenyataan bahwa supir transportasi umum cenderung menaikkan tarif angkutannya pada saat-saat tertentu seperti banjir, dan aksi mogok beroperasi suatu alat transportasi. Sebagai contoh, jika salah satu jenis alat transportasi mengadakan aksi mogok, alat transportasi yang lain



menggunakan kesempatan dengan menaikkan tarifnya karena mereka merasa pengguna jasa angkutan umum tidak memiliki pilihan lain, selain menggunakan angkutan umum yang tersedia.

### 2.2.1.2.2 Unsur Verbal Berupa Ujaran Tokoh dalam Kartun

#### Kartun 35



#### Panel I

Gambar: Suasana di dalam bus kota yang penuh sesak dengan penumpang. Beberapa penumpang berdiri. Seorang pria berkumis (tokoh A) mendapat tempat duduk. Di sampingnya berdiri seorang wanita (tokoh B) yang tidak mendapat tempat duduk di dalam bus.

Teks: Suatu siang... dalam bis kota Pasar Baru – Blok M

### Panel II

Gambar: Suasana di dalam bus, tokoh A menawarkan tempat duduknya pada tokoh B. Di belakang tokoh B terdapat seorang pria (tokoh C) yang melirik ke arah tempat duduk tokoh A.

Teks: (tokoh A) Silakan duduk, Mbak... biar aku berdiri

(tokoh B) Nggak... mas, saya udah mau, turun, kok! 'makasih...

(tokoh C) Kosong nih !

### Panel III

Gambar: Suasana di dalam bus. Tokoh B akan keluar dari bus sedangkan tokoh C segera menempati tempat duduk tokoh A.

Teks: (tokoh A) Lho?

### Panel IV

Gambar: Suasana dalam bus; tokoh C sudah duduk di kursi bus yang semula diduduki tokoh A. Tokoh A berdiri di samping kursi yang sudah diduduki tokoh C.

Teks: (disimbolkan dengan kepalan tangan, kapak, dan lain-lain.)

Kartun 35 dimulai dengan menghadirkan suasana di dalam sebuah bus yang padat penumpang. Pada panel satu terlihat bahwa tokoh A digambarkan memperhatikan tokoh B yang berdiri di sampingnya. Dalam panel dua digambarkan tokoh A mempersilakan tokoh B untuk menempati tempat duduknya. Tokoh C yang mendengar tokoh B menolak tawaran untuk duduk di kursi tokoh A, segera menempati bangku kosong tersebut (terlihat pada gambar panel tiga).

Tokoh C menempati bangku tersebut karena ada peranggapan yang muncul pada benaknya setelah mendengar percakapan antara tokoh A dan B. Tokoh C memiliki praanggapan bahwa sebagai laki-laki tokoh A melakukan tindak kesantunan dengan menawarkan kursinya pada wanita yang berdiri di sampingnya. Akan tetapi, setelah tokoh B menolak tawaran yang diberikan A, tokoh C segera memanfaatkan kesempatan untuk mengambil tempat duduk tokoh A sebelum tokoh A duduk kembali di kursinya. Hal ini terlihat dari gambar yang terdapat di panel tiga. Pada gambar tersebut terdapat garis-garis arsiran di dekat tubuh tokoh C yang menandakan tokoh C berusaha bergerak secepat mungkin untuk mendapatkan bangku yang tadi diduduki tokoh A. Pada panel tiga juga terlihat posisi tubuh tokoh A yang sedikit miring karena ingin kembali menduduki tempat duduknya namun didahului oleh tokoh C. Puncak kelucuan pada kartun 35 disebabkan pertentangan antara praanggapan yang dimiliki oleh tokoh C dengan keinginan tokoh A. Tokoh A sebenarnya ingin memberikan kursinya pada perempuan yang berdiri di sampingnya, namun perempuan tersebut hendak turun dari bus kota. Oleh karena itu, pada panel empat, disajikan wajah tokoh A yang terlihat tidak suka kursinya direbut secara tiba-tiba oleh tokoh C.

Dua penyebab berbeda yang memunculkan praanggapan contoh-contoh kartun di atas disebabkan oleh adanya perbedaan posisi penutur dan petutur pada kedua kartun tersebut. Pada kartun 35 praanggapan dimiliki oleh salah satu tokoh dalam kartun (tokoh C) karena pada kartun tersebut kartunis sebagai penutur cerita menggunakan tokoh-tokoh di dalam kartunnya untuk menyampaikan pesan yang

mengandung kelucuan kepada pembaca selaku petutur. Oleh karena itu, selain posisi kartunis sebagai penutur dan pembaca sebagai petutur, tokoh-tokoh dalam kartun juga berposisi sebagai penutur dan petutur. Sedangkan pada kartun 15 tokoh kartun hanya dijadikan ilustrasi pendukung ide yang ingin disampaikan oleh kartunis. Oleh karena itu, kartunis adalah penutur dan pembaca adalah petutur, sedangkan tokoh dalam kartun 15 tidak menempati posisi sebagai penutur maupun petutur yang berperan menyampaikan cerita.

### **2.2.1.3 Praanggapan yang Disebabkan Kombinasi Unsur Verbal dan Unsur Nonverbal**

Kombinasi antara unsur verbal dengan unsur nonverbal yang menyebabkan timbulnya praanggapan terbagi atas dua, yaitu kombinasi antara unsur verbal berupa keterangan dengan unsur nonverbal berupa gambar dan kombinasi antara unsur verbal berupa ujaran tokoh dengan unsur nonverbal berupa gambar.

### 2.2.1.3.1 Praanggapan yang Disebabkan Kombinasi Unsur Verbal Berupa Keterangan dari Kartunis dan Unsur Nonverbal

**Kartun 54**



Kartun di atas merupakan deskripsi hal-hal yang dialami penumpang mikrolet, terutama bagi penumpang yang tidak duduk di depan (dekat supir). Kelucuan dibangun melalui praanggapan yang timbul setelah pembaca melihat gambar dan membaca keterangan yang menyertai kartun tersebut. Keterangan seperti “sikap tubuh yang masuk/ keluar mikrolet” memiliki makna yang kurang jelas jika tidak disertai gambar berupa deskripsi sikap tubuh yang dimaksud. Selain itu, gambar yang menampilkan seseorang berkepala benjol juga tidak memiliki makna yang jelas jika tidak didukung oleh keterangan “Akibat jika kurang hati-hati” dan keterangan “juga harus melewati beberapa pasang dengkul” tidak akan jelas maksudnya jika tidak didukung gambar. Oleh karena itu, praanggapan akan timbul di benak pembaca jika unsur verbal dan nonverbal saling melengkapi.

Kartun 54 terdiri dari tiga gambar dengan keterangannya masing-masing. Gambar dan keterangan tersebut baru memunculkan kelucuan jika pembaca memiliki

praanggapan bahwa sebuah mikrolet memiliki pintu masuk yang kecil sehingga penumpangnya harus membungkuk untuk bisa masuk mikrolet dan jika tidak membungkuk tidak mustahil kepala penumpang akan terjedot atap pintu mikrolet yang pendek (seperti yang terlihat pada gambar dua). Selain itu, adanya praanggapan bahwa di dalam mikrolet penumpang harus duduk berhadap-hadapan membuat pembaca memahami bahwa penumpang yang akan masuk, terutama yang akan duduk di kursi paling belakang, harus melewati dengkul-dengkul penumpang lain.

#### 2.2.1.3.2 Praanggapan yang Disebabkan Kombinasi Unsur Verbal Berupa Ujaran Tokoh dari Kartunis dan Unsur Non-verbal

##### Kartun 13



Gambar: Dua orang yang berada di satu sepeda pada siang hari. Tokoh A mengendarai sepeda. Ia memakai kaos oblong putih dan sekujur tubuhnya berkeringat. Tokoh B membonceng di belakang tokoh A. Ia menutup hidungnya dengan tangan kanan.

Teks: (Tokoh B) Ampuuuun... tabah... tabah...

Kelucuan pada kartun di atas muncul karena adanya praanggapan yang timbul di benak pembaca bahwa tokoh B mencium bau yang sangat tidak sedap dari tubuh tokoh A sehingga ia menutup hidungnya. Praanggapan tersebut timbul karena kombinasi yang saling mendukung antara unsur verbal, yaitu ujaran tokoh B dengan unsur nonverbal berupa gambar tokoh A yang sedang berkeringat karena kepanasan di bawah terik matahari. Ujaran tokoh B “ Ampuuunn... tabah...tabah...” tidak akan menimbulkan praanggapan di benak pembaca bahwa tokoh B mencium bau tak sedap, jika gambar tokoh B yang sedang menutup hidung dan gambar tokoh A yang berkeringat tidak ada.

#### 2.2.1.4 Praanggapan yang Disebabkan Pelanggaran Maksim yang Dilakukan oleh Salah satu Tokoh Kartun

##### Kartun 19





### Panel I

Gambar: Seorang perempuan (tokoh B) menghampiri sebuah bajaj. Di dalam bajaj tersebut terdapat supir bajaj (tokoh A)

Teks: (Keterangan panel) Pada suatu pagi...

(Tokoh A) Dua aja neng...

(Tokoh B) Ah... abang seribu yaaa...

(Tokoh A) iyaa deeeh...

### Panel II

Gambar: Tokoh B masih berada dipinggir bajaj dan bersiul pada sesuatu.

Teks: (Tokoh B) jodohku tiba...

(Tokoh A) Fiiiiiiiitt..!!

### Panel III

Gambar: Ternyata siulan tokoh B digunakan untuk memanggil lima orang anak yang berseragam SD. Kelima anak tersebut segera menghampiri tokoh B



Teks: (Tokoh A) Ampuuuun...  
 (Tokoh B) Ayo cepat !  
 (anak-anak) Cihuy....Cihuuuuy...

#### Panel IV

Gambar: Kelima anak tadi menaiki bajaj tersebut dan tokoh B hanya melambaikan tangan ke arah anak-anak tersebut ketika bajaj mulai berjalan.

Teks: (Tokoh A) Dilambangkan dengan gambar hati yang terbelah dua.  
 (Kelima anak-anak) Daaaah... tanteee...  
 (Tokoh B) Daaah....

#### Panel V

Gambar: Tokoh B menghampiri bajaj. Di dalam bajaj tersebut terdapat supir bajaj (tokoh A)

Teks: (keterangan di atas panel V) Suatu hari...  
 (Tokoh A) Tidak, Neng! Kali ini tidak lagi...!!  
 (Tokoh B) Yaaa Abang...

#### Panel VI

Gambar: Tokoh B masih di samping bajaj dan tokoh A berada di dalam bajaj.

Teks: (Tokoh A) Pokoknya tidak...!! Kayak tempo hari jangan terulang No Way!!!

#### Panel VII

Gambar: Tokoh B menghampiri supir bajaj lain (tokoh C) yang berada di depan bajaj tokoh A.

Teks: (Tokoh B) Bang, ke Depan dua ribu ya ?!

(Tokoh C) Boleh neng!

(Tokoh A) ?!

#### Panel VIII

Gambar: Tokoh B menaiki bajaj milik tokoh C

Teks: (Tokoh A) hu...hu...hu...hu...(menyesal)

Kartun 19 merupakan kartun yang terdiri dari delapan panel. Delapan panel tersebut terbagi ke dalam dua halaman berbeda. Kelucuan pada kartun 19 terbangun oleh adanya aspek praanggapan dan pelanggaran maksim kuantitas. Pada panel pertama kartun tersebut terlihat bahwa tokoh B menawar tarif bajaj pada tokoh A sehingga tokoh A memiliki praanggapan bahwa tokoh B akan menggunakan jasa bajajnya. Akan tetapi, setelah tarif bajaj disepakati tokoh B justru memanggil lima anak SD untuk menaiki bajaj tersebut. Kenyataan ini menunjukkan bahwa praanggapan tokoh A tidak terpenuhi. Praanggapan yang dimiliki oleh tokoh A disebabkan adanya pelanggaran maksim kuantitas yang dilakukan oleh tokoh B. Tokoh B tidak memberikan kontribusi yang seinformatif mungkin bahwa bukan ia yang akan menaiki bajaj tersebut.

Puncak kelucuan dimulai pada panel lima. Pada panel tersebut diceritakan bahwa di lain hari tokoh A menolak tawaran harga yang diberikan oleh tokoh B. Kejadian di hari sebelumnya membuat tokoh A berpraanggapan bahwa tokoh B hanya menawar tarif bajajnya namun anak-anak SD lagi yang akan menaiki bajajnya. Oleh karena itu, secara cepat tokoh A menolak tawaran tokoh B. Penolakan tokoh A

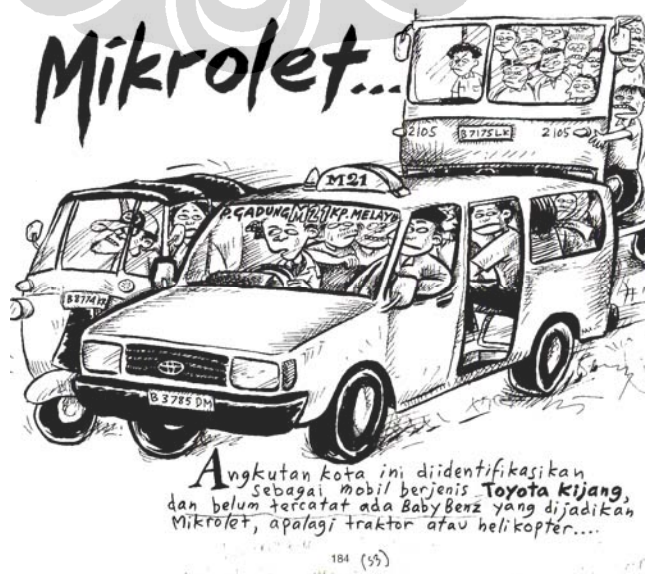
membuat tokoh B mencari bajaj lain. Setelah menawar bajaj yang berada di depan bajaj tokoh A dan kesepakatan harga telah dicapai, tokoh B segera menaiki bajaj milik tokoh C dan tidak membawa satu anak SD pun. Lagi-lagi praanggapan tokoh A salah karena tokoh B melanggar maksim kuantitas dengan tidak menjelaskan siapa yang akan menaiki bajaj kali ini.

### 2.2.2 Implikatur

Dalam kartun *Lagak Jakarta Jilid Transportasi* terdapat dua proses yang menyebabkan timbulnya implikatur. Proses pertama munculnya implikatur disebabkan oleh praanggapan yang dimiliki oleh pembaca mengenai hal-hal yang berkaitan dengan teks. Proses kedua munculnya implikatur disebabkan pemahaman pembaca mengenai teks dan situasi yang ditampilkan dalam teks.

#### 2.2.2.1 Implikatur yang Didasari Praanggapan Pembaca

##### Kartun 53



Gambar: Situasi lalu lintas yang di dalamnya terdapat beberapa jenis kendaraan umum, seperti bajaj, bus, dan mikrolet.

Teks: **Mikrolet...**

Angkutan kota ini diidentifikasi sebagai mobil berjenis **Toyota Kijang**, dan belum tercatat ada Baby Benz yang dijadikan Mikrolet, apalagi traktor atau helikopter...

Kelucuan pada kartun ini terjadi karena kartunis secara tidak langsung membandingkan kendaraan bermerek Toyota, dengan Baby Benz. Jika dilihat dari segi harga dan keeksklusifan, mobil bermerek Baby Benz sudah tentu jauh di atas mobil bermerek Toyota Kijang. Sebagai bukti, mobil Mercedes Benz bertipe 300 E yang keluar pada tahun 1992 pada saat ini (thn. 2008) masih berharga Rp120.000.000,00 sedangkan harga sebuah mobil Kijang Super yang keluar pada tahun 1995 (lebih muda dibandingkan Mercedes Benz 300 E) sat ini (thn. 2008) hanya berharga Rp60.000.000,00.<sup>1</sup> Melalui kenyataan tersebut, teks yang tercantum pada kartun ini, “belum tercatat ada Baby Benz yang dijadikan Mikrolet”, berimplikatur bahwa mobil yang memiliki *image* mahal dan eksklusif seperti Baby Benz belum pernah dijadikan mikrolet. Dengan perkataan lain, mobil yang biasa dijadikan mikrolet adalah mobil yang memiliki harga rata-rata yang dapat dijangkau oleh kebanyakan orang dan tidak terkesan eksklusif. Aspek implikatur yang terdapat

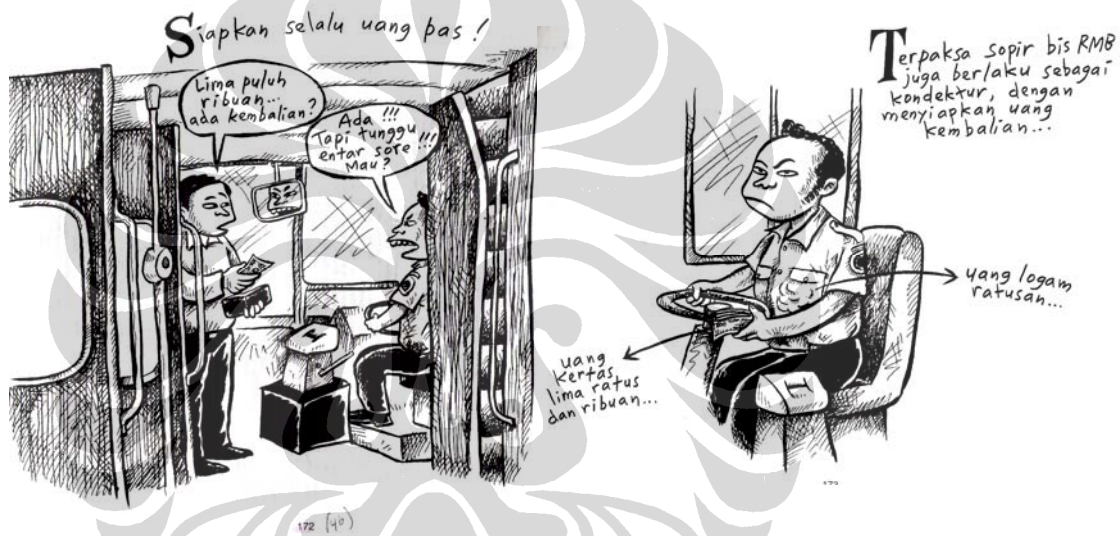
---

<sup>1</sup> Keterangan harga kijang super keluaran tahun 1995 diperoleh dari [www.mobilbekas.com](http://www.mobilbekas.com) sedangkan keterangan harga mobil Mercedes Benz E300 keluaran tahun 1992 diperoleh dari [www.krazymarket.com](http://www.krazymarket.com).

pada kartun 53 baru dapat dipahami jika pembaca dan kartunis memiliki praanggapan yang sama mengenai perbedaan harga dan *image* kedua mobil tersebut.

### 2.2.2.2 Implikatur yang Didasari Pemahaman Pembaca terhadap Keterangan-keterangan pada Kartun

#### Kartun 45



#### Panel I

Gambar: Seorang penumpang bus tingkat yang baru saja naik (tokoh A) ingin membayarkan ongkos bus kepada sopir bus tingkat tersebut (tokoh B).

Teks: (keterangan dari kartunis) Siapkan selalu uang pas!

(tokoh A) Lima puluh ribuan.. ada kembalian?

(tokoh B) Ada!!! Tapi tunggu entar sore!!! Mau?

#### Panel II

Gambar: Seorang sopir yang sedang mengemudi bus.

Teks: (keterangan dari kartunis) Terpaksa sopir bis RMB juga berlaku sebagai kondektur dengan menyiapkan uang kembalian...

(tanda panah menunjuk pada kantong baju sopir tersebut) Uang logam ratusan.

(tanda panah menunjuk pada tangan kiri sopir tersebut) Uang kertas lima ratus dan ribuan...

Pada kartun 45 teks yang mengandung implikatur terdapat pada ujaran salah satu tokoh kartun. Dalam kartun 45 diceritakan seorang penumpang yang hendak membayar ongkos bis tingkat pada sopir dengan memberikan uang pecahan Rp50.000,00<sup>2</sup> sambil menanyakan apakah sopir bus tingkat itu memiliki uang kembalian. Setelah mendengar pertanyaan penumpang, sopir tersebut menjawab “Ada!!! Tapi tunggu entar sore!!! Mau?”. Ujaran sopir itu mengandung implikasi bahwa ia tidak memiliki uang kembalian untuk pecahan uang Rp50.000,00 namun dengan menambahkan tiga tanda seru pada ujaran sopir, dapat disimpulkan kartunis sengaja memberikan kesan bahwa sopir tersebut marah dan tidak ilokusi yang ingin dimunculkan melalui ujarannya adalah untuk menyatakan kekesalan pada penumpang. Implikatur tersebut didapat dengan menelaah teks pada panel dua; “Terpaksa Sopir bis RMB juga berlaku sebagai kondektur dengan menyiapkan uang kembalian”. Teks pada panel kedua mengandung pengertian bahwa sebelumnya sopir bus tingkat tidak pernah menyiapkan uang kembalian namun setelah kejadian seorang

---

<sup>2</sup> Buku kartun *Lagak Jakarta jilid Transportasi* terbit pada tahun 2007, dan melalui kartun 46 diketahui bahwa tarif bus tingkat pada waktu itu Rp700,00 untuk jarak jauh maupun dekat.

penumpang tidak membayar dengan uang pas maka sopir tersebut menyiapkan uang kembalian.

### 2.2.3 Pertuturan

Pada *Kartun Lagak Jakarta Jilid Transportasi* hanya terdapat dua kartun yang memanfaatkan aspek semantik pertuturan sebagai unsur utama pembangun humor, yaitu kartun 21 dan kartun 59. Kelucuan kedua kartun tersebut disebabkan tidak terwujudnya tindak perlokusi yang diinginkan penutur. Akan tetapi, pada kartun 59 tidak lokusi yang dihasilkan oleh penutur (salah satu tokoh dalam kartun) dipengaruhi oleh adanya praanggapan pada benaknya setelah mengamati ciri fisik lawan bicaranya (unsur nonverbal). Oleh karena itu, aspek pertuturan pada kartun 59 akan di bahas pada segmen kartun yang kelucuannya dibangun oleh lebih dari satu aspek semantik.

#### Kartun 21



Teks Pembuka: Kalau tidak tersedia bel, hentikan bemo dengan cara teriak!

Panel I

Gambar: Tampak belakang sebuah bemo yang sedang melaju di sebuah jalan. Di pinggir jalan tersebut terdapat sebuah warung. Di dalam bemo tersebut terdapat tiga penumpang dan salah satu penumpangnya (tokoh 1) sedang mencoba menghentikan bemo tersebut karena ingin turun.

Teks: (Tulisan pada warung tenda) PECEL LELE SOTO AYAM BABAT DAGING

(Tokoh A) stop, pak...

Panel II

Gambar: Tokoh A masih yang berkaos oblong dan berambut ikal masih mencoba menghentikan bemo tersebut. Tokoh dua yang duduk di sampingnya juga membantu menghentikan bemo tersebut.

Teks: (Tokoh A dan tokoh B) **Stop, Pak !**

Panel III

Gambar: Tokoh A dan tokoh B masih berusaha menghentikan bemo tersebut. Dari ekspresi yang ditampilkan kedua tokoh terlihat bahwa mereka mulai berteriak.

Teks: (tokoh A dan tokoh B) **Stop, Pak !**

Panel IV

Gambar: Tokoh A dan B masih berusaha menghentikan bemo tersebut. Dari cara penulisan teks “stop, pak!” yang dicetak tebal dengan ukuran huruf lebih besar daripada panel-panel sebelumnya ditambah mimik wajah tokoh A dan



B yang membuka lebar mulutnya dapat disimpulkan bahwa pada panel ini kedua tokoh mulai berteriak untuk menghentikan bemo tersebut.

Teks: (Keterangan di atas panel IV) Astagaa... belum berhenti juga ? Teriaklah lagi lebih keras!!

(Tokoh A dan B) **Stop, pak !**

Panel V

Gambar: Tampak samping bemo tersebut. Sang supir mengerem bemonya secara mendadak.

Teks: (keterangan di atas panel V ) Akhirnya....  
(keterangan dalam gambar ) Ciiiitt...

Panel VI

Gambar: Tokoh A sudah turun dari bemo lalu dengan raut muka masam memberikan uang kepada supir bemo. Tokoh C, yaitu si supir bemo, mengulurkan tangannya untuk mengambil uang tersebut.

Teks: (tokoh C) Nggak usah tereak, dong! Emangnya saya budeg?!

Melalui teks pembuka pada kartun ini “Kalau tidak tersedia bel, hentikan bemo dengan cara teriak!” kita dapat mengetahui bahwa konteks situasi dari kartun ini adalah seseorang yang mencoba menghentikan bemo tanpa menggunakan bel. Kelucuan mulai dibangun ketika tokoh A melakukan tindak lokusi dengan mengatakan “Stop pak”. Tokoh A melakukan tindakan tersebut karena ia memiliki tindak ilokusi meminta agar si supir bemo segera memberhentikan bemonya. Akan tetapi, tindak perlokusi yang diharapkan oleh tokoh A tidak berhasil. Hal ini terbukti

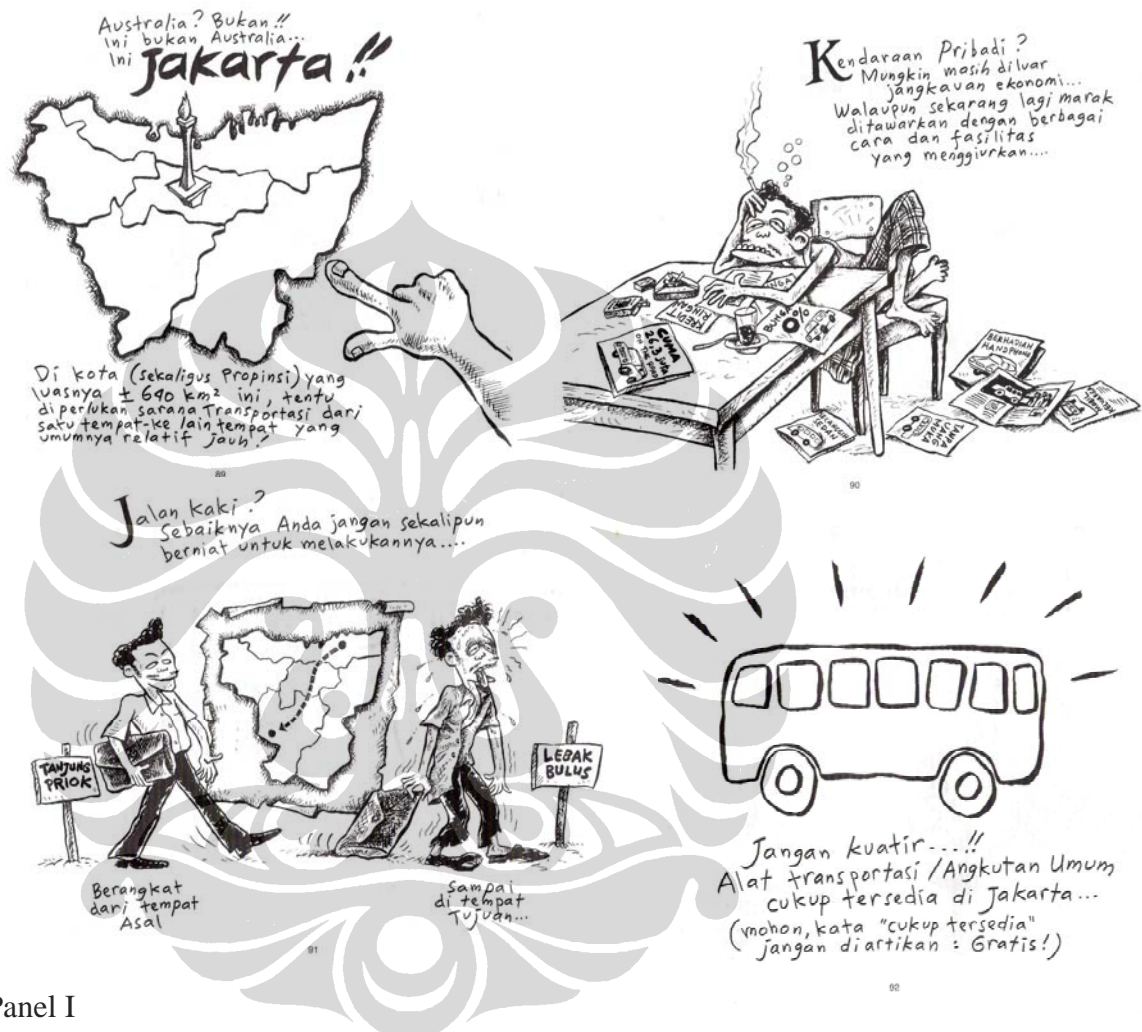
dengan tidak berhentinya bemo tersebut. Tokoh B pun melakukan tindak lokusi itu berulang-ulang dengan menambahkan volume suaranya di setiap tindak lokusi. Tindak lokusi yang keempat kali dilakukan oleh tokoh A akhirnya membuat si sopir bemo memberhentikan bemonya. Hal ini membuktikan bahwa tindak perlokusi tercapai ketika tokoh A meninggikan atau menambahkan volume suaranya.

Puncak kelucuan muncul ketika tokoh A sedang membayar ongkos bemo tersebut. Puncak kelucuan tersebut disebabkan si sopir bemo berkata “Nggak usah tereak, dong! Emang saya budeg?!” ucapan sopir tersebut menandakan bahwa ia baru mendengar ketika tokoh A berteriak, sedangkan ketika tokoh A berusaha menghentikan bemo tersebut dengan volume suara yang wajar, tokoh C tidak mendengar apa-apa. Oleh karena itu, melalui ujarannya tokoh C bermaksud mengatakan agar si penumpang tidak perlu berteriak, padahal tokoh A dan B berteriak karena sopir bemo tidak segera memberhentikan bemonya ketika pertama kali tokoh A berusaha menghentikan bemo.

#### **2.2.4 Dunia Kemungkinan**

Hanya terdapat satu kartun yang dibangun oleh aspek praanggapan dan dunia kemungkinan sebagai unsur pembangun humor, yaitu kartun satu. Hal ini disebabkan tiga panel pada kartun satu mengandung kelucuan yang dibangun dengan aspek yang berbeda-beda. Kelucuan panel tiga tiga dibangun oleh aspek semantik praanggapan serta dunia kemungkinan dan kelucuan pada panel dua dan empat dibangun dengan praanggapan.

## Kartun 1



## Panel I

Gambar: Sebuah peta kota Jakarta. Ada sebuah tangan yang menunjuk ke arah peta tersebut.

Teks : Australia? Bukan!! Ini bukan Australia... Ini **Jakarta!!**

Di kota (sekalius propinsi) yang luasnya  $\pm 640 \text{ km}^2$  ini, tentu diperlukan sarana transportasi dari satu tempat - ke lain tempat yang umumnya relatif jauh!

### Panel II

Gambar: Seorang pria (tokoh A) yang mengenakan kaos oblong putih dan sarung yang lusuh. Pria ini sedang duduk di atas kursi. Kedua kakinya naik ke atas kursi dan tangan kanannya memegang rokok. Tokoh A tampak pusing setelah melihat bermacam-macam brosur penjualan mobil.

Teks: Kendaraan pribadi? Mungkin masih di luar jangkauan ekonomi... Walaupun sekarang lagi marak ditawarkan dengan berbagai cara dan fasilitas yang menggiurkan...

### Panel III

Gambar: Tokoh A digambarkan dua kali. Pada gambar pertama, ia berpakaian sangat rapih dan membawa tas tangan. Sedangkan pada gambar kedua, ia terlihat lusuh dan berkeringat. Tas tangan yang dibawanya pun terlihat lusuh dan cara membawa tas tangannya terlihat berbeda jika dibandingkan dengan gambar pertama. Pada gambar pertama terdapat papan yang bertuliskan "Tanjung Priok" di samping tokoh A, sedangkan pada gambar dua terdapat papan yang bertuliskan "Lebak Bulus" di samping tokoh A. Di antara gambar pertama dan kedua, terdapat gambar peta Jakarta yang di dalamnya ditarik garis antara Tanjung Priok dan Lebak Bulus.

Teks: Jalan kaki? Sebaiknya Anda jangan sekalipun berniat untuk melakukannya.  
(Di bawah gambar pertama) Berangkat dari tempat asal.  
(Di bawah gambar kedua) Sampai di tempat tujuan...

#### Panel IV

Gambar: Gambar sebuah bus kota.

Teks: Jangan kuatir...!! Alat transportasi/Angkutan Umum cukup tersedia di Jakarta ...(mohon, kata “cukup tersedia” jangan diartikan: Gratis!)

Kartun satu merupakan kartun yang terdiri dari empat panel, dan setiap panel terdapat pada empat halaman yang berbeda. Keempat panel adalah rangkaian dari satu cerita. Penutur pada kartun ini adalah kartunis. Pihak yang dijadikan penutur diketahui berdasarkan teks-teks yang terdapat pada empat panel kartun. Pada keempat panel tersebut tidak digambarkan tokoh-tokoh yang dapat berfungsi sebagai penutur dan petutur. Tokoh A yang terdapat pada panel dua dan tiga digunakan kartunis sebagai ilustrasi yang mendukung teks.

Posisi penutur dan petutur dapat diketahui melalui teks yang terdapat pada panel tiga. “Jalan kaki? Sebaiknya Anda jangan sekalipun berniat untuk melakukannya...” Pada teks tersebut, dapat diketahui bahwa kartunis mencoba berkomunikasi dengan pembaca melalui penggunaan kata sapa *Anda*. Oleh karena itu, petutur pada kartun ini adalah pembaca. Hal lain yang mendukung posisi pembaca sebagai petutur terdapat pada teks di panel satu. Pada panel itu, kartunis bertanya kepada pembaca mengenai peta yang digambarnya “ Australia?”. Selain itu, pada panel satu tidak digambarkan satu pun tokoh di dalamnya.

Kartun satu merupakan kartun pembuka dari semua kartun yang terdapat pada *Lagak Jakarta Jilid Transportasi*. Pada panel pertama kartun ini, diberikan keterangan mengenai Kota Jakarta yang disertai dengan penjelasan mengenai

wilayahnya yang cukup luas sehingga diperlukan sarana transportasi untuk menjelajah dari satu tempat ke tempat lain. Dalam panel-panel selanjutnya penutur mencoba menerangkan alternatif-alternatif jenis transportasi yang dapat digunakan pembaca untuk berpergian. Pada panel kedua, penutur mengajukan kendaraan pribadi sebagai alat transportasi. Akan tetapi, kartunis memunculkan ironi melalui gambar yang ia tampilkan pada panel tersebut. Kartunis menggambarkan tokoh, yang jika dilihat dari cara berpakaianya, dapat disimpulkan berasal dari kelas ekonomi bawah. Tokoh itu digambarkan pusing ketika sedang melihat-lihat brosur penjualan mobil. Ironi yang muncul dari kartun panel dua disebabkan praanggapan walaupun banyak perusahaan dan *show room* mobil yang menyediakan banyak kemudahan bagi konsumen untuk membeli kendaraan pribadi, namun bagi masyarakat bawah, membeli mobil pribadi tetaplah suatu hal yang mewah. Hal ini sesuai dengan teks yang terdapat pada panel itu.

Karena memiliki kendaraan pribadi tidak memungkinkan bagi masyarakat bawah, penutur memberikan alternatif lain, yaitu berjalan kaki. Alternatif berjalan kaki yang disebutkan penutur membawa pembaca ke panel ketiga. Kelucuan kartun ini muncul ketika penutur menyebutkan alternatif berjalan kaki. Berjalan kaki memang cara yang mungkin dipilih seseorang untuk berpergian, apalagi jika jarak yang ditempuh tidak terlalu jauh. Akan tetapi, melalui gambar pada panel tiga terlihat bahwa tokoh A akan pergi dari Tanjung Priok menuju Lebak Bulus. Hal tersebut diketahui dari papan yang berada di dekat masing-masing gambar tokoh A.

Humor pada kartun ini dibangun oleh unsur semantik praanggapan dan dunia kemungkinan. Unsur praanggapan muncul karena adanya pemahaman yang sama antara penutur humor ini dengan petuturnya. Kesamaan praanggapan tersebut adalah pemahaman bahwa pada masa sekarang ini, terutama di kota besar seperti Jakarta, sudah banyak kendaraan umum yang dapat digunakan seseorang untuk bepergian jika tidak memiliki kendaraan pribadi. Selain itu, tidak ada orang yang secara sengaja berjalan kaki untuk menempuh jarak yang amat jauh, kecuali sedang melakukan pawai atau berdemo. Kelucuan kartun ini dibangun oleh penutur dengan cara mengontraskan praanggapan petutur dengan gambar yang disajikan oleh penutur. Kontras yang dihadirkan penutur melalui gambar pada panel tiga memunculkan peranan dunia kemungkinan dalam membangun humor.

Dunia kemungkinan itu diperlihatkan melalui gambar tokoh A yang dimungkinkan berjalan dari Tanjung Priok ke Lebak Bulus. Padahal di dalam dunia nyata yang kita hadapi tidak ada orang yang sehari-harinya berjalan menempuh jarak yang sangat jauh kecuali ia mempunyai tujuan tertentu seperti berpawai, berdemonstrasi, atau memecahkan rekor. Kelucuan ditambah lagi dengan dukungan gambar yang memperlihatkan keadaan laki-laki tersebut setelah berjalan kaki dari Tanjung Priok ke Lebak Bulus. Pakaianya tampak kumal, wajahnya berkeriat, tasnya lusuh, dan sepatunya sobek di bagian depan.

Penutur juga memunculkan kelucuan pada panel empat. Akan tetapi, berbeda dengan panel ketiga, unsur gambar dalam panel empat tidak berperan dalam membangun humor. Unsur kelucuan pada panel empat terdapat dalam teks (“mohon,

kata “cukup tersedia” jangan diartikan: Gratis!”). Dengan kalimat tersebut, penutur mencoba membangun kelucuan dengan menegaskan pada petutur untuk tidak mengartikan frase “cukup tersedia” dengan “gratis”. Penekanan ini terlihat melalui penulisan frase “cukup tersedia” yang diapit oleh tanda kutip ganda dan kata “gratis” dengan menggunakan huruf kapital pada huruf pertama. Kelucuan muncul karena adanya praanggapan yang sama pada penutur dan petutur, yaitu masih banyaknya masyarakat Jakarta yang menggunakan transportasi umum tanpa membayar. Contohnya, banyak penumpang kereta api kelas ekonomi yang tidak membeli tiket sehingga seolah-olah mereka menggunakan transportasi umum tanpa mengeluarkan biaya atau gratis. Padahal sebenarnya mereka secara sadar melalaikan kewajiban sebagai pengguna transportasi umum. Oleh karena itu, penutur dan petutur berpraanggapan bahwa orang yang melalaikan kewajibannya sebagai pengguna transportasi umum adalah orang yang menyamakan arti “cukup tersedia” dengan “gratis”.



## 2.2.5 Kartun yang Melibatkan Lebih dari Satu Aspek Semantik dalam Membangun Humor.

### Kartun 59



#### Panel I

Gambar: Suasana di dalam sebuah omprengan; ada dua orang penumpang pria di dalamnya. Penumpang pertama (tokoh B) seorang pria berbadan kekar yang berkaos hitam dan duduk di sisi kiri kursi omprengan. Penumpang kedua (tokoh A) adalah seorang pria yang mengenakan kemeja putih dan duduk di sisi kanan kursi omprengan.

Teks: (Keterangan di atas panel I) Dalam sebuah omprengan jam satu lima belas ...

(tokoh A) Gawat, nih! Kayaknya bakal dirampok... Habis gua!

### Panel II

Gambar: Suasana di dalam omprengan; tokoh A dan tokoh B saling memperhatikan.

Teks: (tokoh A) Jangan kalah!! Orang begini harus digertak duluan...

### Panel III

Gambar: Suasana dalam omprengan; kedua tokoh masih duduk berhadapan dan tokoh A mulai berbicara.

Teks: (tokoh A) Ngeliatin terus...Ada perlu apa, mas?!

### Panel IV

Gambar: Suasana dalam omprengan; tokoh B berbicara dengan gemulai karena malalui gambar terlihat bahwa ia menggerakkan tangannya seluwes wanita ketika sedang berbicara.

Teks: (tokoh B) Aiih ...'kan kita cuman ngeliatin... gitu aza sewoot...

(tokoh 1) Hancuur...

Pada panel pertama kartun tersebut dijelaskan bahwa latar dari kartun 60 adalah di dalam sebuah omprengan pada jam satu lebih lima belas menit dini hari. Latar yang dijelaskan pada panel I itu membuat pembaca dapat membayangkan bagaimana situasi yang dihadapi oleh tokoh A. Tokoh A duduk di dalam sebuah omprengan yang di dalamnya hanya terdapat satu orang penumpang lain (tokoh B). Tokoh A, yang melihat perawakan tubuh tokoh B yang kekar berotot dan berjenggot, berpraanggapan bahwa tokoh B adalah seorang rampok. Praanggapan tokoh A secara jelas ditampilkan kartunis pada balon percakapan di panel I. Balon percakapan pada panel I bukanlah dialog yang diucapkan oleh tokoh A melainkan apa yang dipikirkan

tokoh A. Hal ini terlihat dari perbedaan bentuk balon udara yang digunakan sebagai penanda dialog yang diucapkan tokoh, dengan penanda hal yang dipikirkan oleh tokoh.

Praanggapan tokoh A, membuatnya melakukan tindak lokusi dengan berkata “Ngeliatin terus... Ada perlu apa, Mas?!” Tindak lokusi yang dilakukan tokoh A dipicu oleh adanya tindak ilokusi untuk menggertak tokoh B terlebih dahulu, sedangkan tindak perlokusi yang ingin dimunculkan dari ujaran tersebut adalah agar tokoh B takut padanya. Akan tetapi pada panel empat, melalui tuturan yang diujarkan oleh tokoh B, diketahui bahwa tokoh B adalah seorang banci karena ia menggunakan kata seperti “aza” (aja) dalam ujarannya yang merupakan bahasa gaul, yaitu bahasa yang awalnya berkembang di kalangan banci yang bekerja di salon. Dengan demikian, tidak terpenuhinya pranggapan tokoh A dan tidak terpenuhinya tindak perlokusi yang diharapkan tokoh A membangun kelucuan pada kartun 59.

### **2.2.6 Kartun yang Tidak Memiliki Unsur Humor Berdasarkan Pendapat Responden**

Dari 60 kartun yang terdapat pada *Lagak Jakarta Jilid Transportasi*, terdapat dua kartun yang tergolong ke dalam kartun yang tidak bermuatan humor. Hal ini disebabkan dari 20 responden yang dimintai pendapat mengenai kelucuan *Kartun Lagak Jakarta Jilid Transportasi*, tidak satu pun responden yang menganggap kartun 24 lucu. Kartun 34 dinyatakan lucu oleh satu orang responden, namun menurutnya kelucuan dibangun oleh aspek nonverbal sedangkan kelucuan yang disebabkan aspek

nonverbal berupa gambar dan tidak melibatkan unsur verbal dalam membangun kelucuan tidak termasuk dalam fokus penelitian ini.

**Kartun 24**



**Kartun 34**



**BAB 3**  
**TEKNIK MEMBANGUN KELUCUAN**  
**PADA KARTUN *LAGAK JAKARTA JILID TRANSPORTASI***

**3.1 Pengantar**

Sebelum menelaah teknik yang digunakan kartunis dalam membangun kelucuan pada *Lagak Jakarta*, peneliti akan menjabarkan peranan empat aspek semantik dalam membangun humor. Seperti dikatakan pada bab pendahuluan, alat yang digunakan untuk membangun kelucuan pada kartun adalah unsur verbal berupa bahasa dan unsur nonverbal berupa gambar. Agar kedua unsur tersebut dapat menghasilkan kelucuan maka kartunis mengerahkan segala kretivitasnya untuk mencari cara atau teknik agar unsur verbal dan nonverbal dapat menampilkan kelucuan. Suatu humor dihasilkan setelah kartunis memadukan alat-alat (unsur verbal dan nonverbal) tersebut dengan cara atau teknik. Berpadunya alat dan teknik yang digunakan untuk membangun humor disebabkan adanya keterlibatan aspek semantik. Hal ini disebabkan aspek semantik berperan untuk menjelaskan bagaimana humor yang ingin disampaikan kartunis melalui perpaduan teknik dan alat (unsur verbal dan nonverbal) dapat sampai ke pembaca.

Teori-teori dari para ahli mengenai teknik membangun humor belum dipaparkan sebelumnya dalam subbab kerangka teori. Hal ini disebabkan peneliti tidak membatasi pengklasifikasian teknik pembangun humor berdasarkan klasifikasi

yang dipaparkan para ahli. Akan tetapi, pengklasifikasian yang digunakan peneliti bersifat terbuka sebagaimana yang muncul dalam data sehingga landasan teori mengenai suatu teknik baru dipaparkan jika teknik tersebut digunakan pada data.

### **3.2 Teknik Membangun Kelucuan pada *Lagak Jakarta Jilid Transportasi***

Dari 60 Kartun yang terdapat pada *Lagak Jakarta Jilid Transportasi* dapat diidentifikasi tujuh teknik yang digunakan oleh kartunis untuk membangun humor, yaitu sebagai berikut:

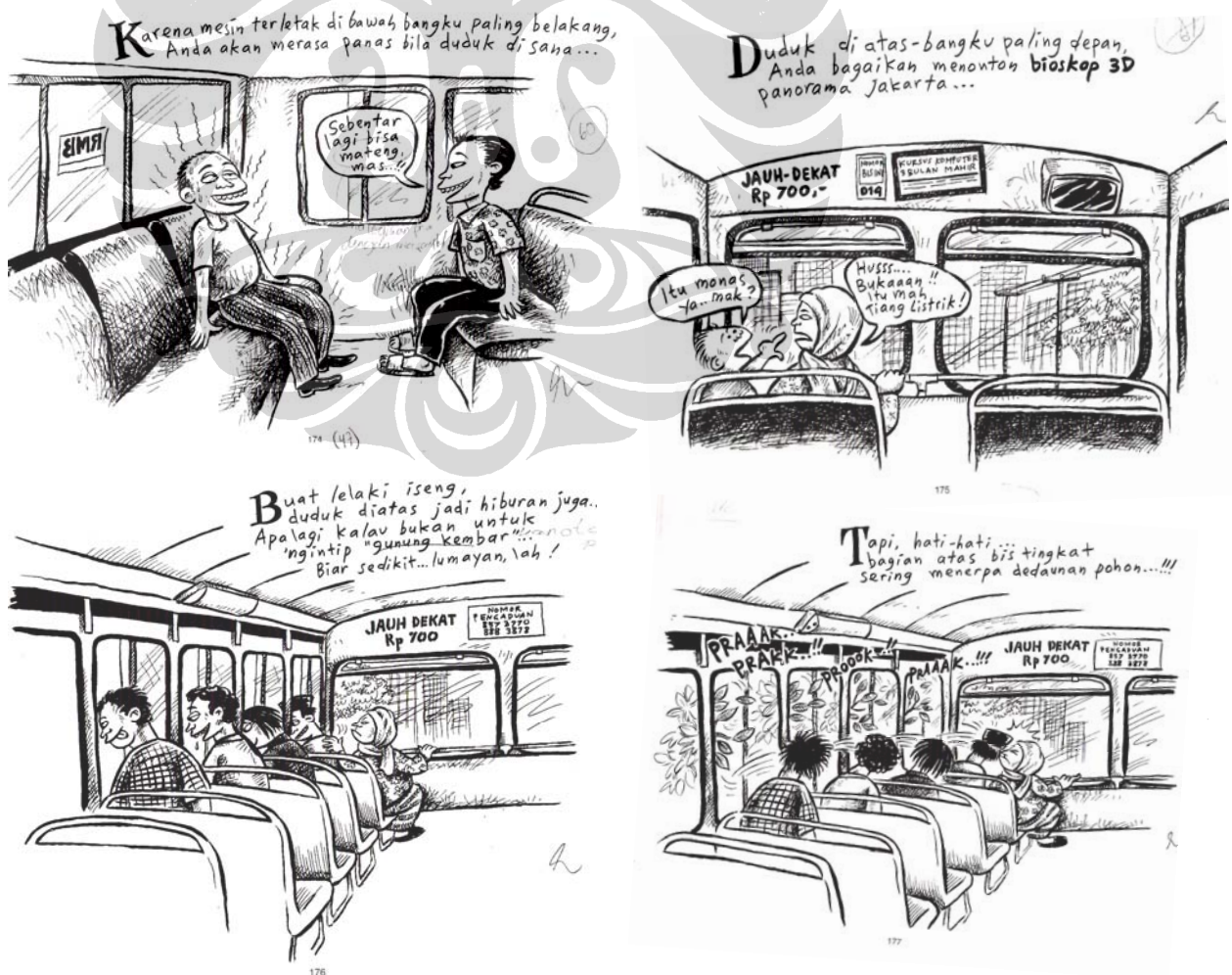
- 1) memunculkan kesamaan praanggapan antara kartunis dan pembaca;
- 2) memunculkan praanggapan yang tidak terpenuhi;
- 3) memunculkan tindak perlokusi yang tidak terpenuhi;
- 4) mengeksploitasi dunia kemungkinan;
- 5) memunculkan analogi;
- 6) memunculkan perbandingan;
- 7) memunculkan pertentangan.

Penjelasan mengenai kelucuan yang dibangun melalui teknik 1, 2, 3, dan 4 dapat dilihat dalam analisis pada bab dua. Teknik 1 digunakan pada kartun 15, teknik 2 digunakan pada kartun 7, teknik 3 digunakan pada kartun 59, dan teknik 4 digunakan pada kartun 1.

### 3.2.1 Analogi

Analogi menurut Aristoteles dibagi atas dua, yaitu analogi dalam pengertian kuantitatif dan kualitatif (seperti dikutip oleh Keraf, 1991:136-138). Dalam pengertian kuantitatif kemiripan atau relasi identitas antara dua pasangan istilah berdasarkan sejumlah ciri yang sama sedangkan dalam pengertian kualitatif menyatakan kemiripan hubungan sifat antara dua perangkat istilah. Pada kartun 46 di bawah ini berlaku analogi kualitatif karena adanya kemiripan hubungan sifat antara dua perangkat istilah.

#### Kartun 46



### Panel I

Gambar: Dua orang pria yang duduk berhadapan di dalam bus kota. Kursi yang mereka duduki terletak di baris paling belakang dalam bus itu. Pria yang duduk di sebelah kiri (tokoh A) mengenakan kaos oblong dan berkeringat sedangkan pria yang duduk di sebelah kanan (tokoh B) tidak berkeringat dan mengenakan kemeja.

Teks: Karena mesin terletak di bawah bangku paling belakang, Anda akan merasa panas bila duduk di sana ...

(Tokoh B) Sebentar lagi bisa mateng, Mas ...!!

### Panel II

Gambar : Ibu (Tokoh B) dan anak (Tokoh A) yang duduk di barisan pertama kursi bus tingkat. Mereka duduk di lantai atas bus tersebut. Di depan mereka terdapat kaca besar yang memperlihatkan pemandangan yang berada di depan bus tersebut.

Teks: Duduk di atas bangku paling depan, Anda bagaikan menonton bioskop 3D panorama Jakarta ...

(Tokoh A) Itu monas ya .. Mak?

(Tokoh B) Huss ... Bukaaan!! Itu mah Tiang Listrik!

### Panel III

Gambar: Suasana di dalam lantai dua sebuah bus tingkat. Terdapat empat pria yang duduk di baris dekat jendela dan seorang wanita duduk di barisan paling



depan. Para pria yang duduk di sisi dekat jendela melihat ke arah bawah melalui jendela tersebut.

Teks: Buat lelaki iseng, duduk di atas jadi hiburan juga ... Apalagi kalau bukan untuk ngintip “gunung kembar” ... Biar sedikit... lumayan, lah!

(terdapat pada poster yang ada di dalam bus) Nomor Pengaduan 8573770-8883878

(tulisan pada dinding bus) Jauh dekat Rp700<sup>3</sup>.

#### Panel IV

Gambar: Suasana di dalam lantai dua sebuah bus tingkat. Penumpang yang ada di dalamnya sama seperti dalam panel tiga. Akan tetapi, wajah para penumpang pria yang duduk di sisi kiri jendela terkena ranting pohon yang masuk melalui jendela ketika bus tersebut melintasi jalan.

Teks: Tapi hati-hati ... bagian atas bis tingkat sering menerpa dedaunan pohon...!!!

(poster yang terdapat dalam bus) Nomor Pengaduan 8573770- 8883878

(tulisan pada dinding bus) Jauh dekat Rp700<sup>4</sup>.

Kartun 46 adalah kartun yang terdiri atas empat panel dan setiap panelnya berada di halaman terpisah. Kartun ini membicarakan posisi duduk di dalam sebuah bus tingkat. Dalam panel I kartun tersebut ditampilkan seorang pria yang duduk di bangku belakang. Melalui keterangan yang diletakkan di atas kartun dapat diketahui

<sup>3</sup> Tarif bus tingkat pada tahun 1997

<sup>4</sup> Tarif bus tingkat pada tahun 1997

bahwa mesin dari bus tingkat tersebut terdapat di bawah kursi yang diduduki tokoh A sehingga tokoh A merasa kepanasan dan keringat mengucur di wajahnya.

Kelucuan pada panel ini muncul ketika tokoh dua berkata “Sebentar lagi bisa mateng mas”. Kelucuan tersebut muncul karena adanya kesamaan praanggapan yang sama antara kartunis dan pembaca bahwa tokoh B menganalogikan tokoh satu sebagai makanan yang sedang dimasak. Analogi ini muncul karena adanya posisi yang sama antara masakan yang sedang dimasak dengan posisi duduk tokoh A. Sifat mesin yang menghasilkan panas jika sedang dinyalakan dianalogikan dengan sifat kompor yang menghasilkan panas jika dinyalakan dengan api. Panas yang dihasilkan oleh api pada kompor membuat makanan yang berada di atasnya menjadi matang. Dengan melihat kenyataan tersebut, kartunis menganalogikan bahwa segala sesuatu yang berada di atas benda yang menghasilkan panas akan menjadi matang seperti makanan yang sedang dimasak. Oleh karena itu, tokoh B menganalogikan tokoh A sebagai makanan yang sedang dimasak.

Pada panel II dan panel III kartun ini, kelucuan juga dimunculkan dengan menghadirkan analogi. Pada panel II, secara eksplisit melalui keterangan pada kartunnya, kartunis menganalogikan orang yang duduk di bangku-atas paling depan sebuah bus tingkat dengan orang yang sedang menonton bioskop 3D (tiga dimensi). Penganalogian ini disebabkan orang yang duduk di kursi atas paling depan sebuah bus tingkat dapat melihat pemandangan yang bergerak melalui kaca besar yang berada di depan mereka. Pemandangan bergerak yang disaksikan melalui layar besar merupakan ciri khas sebuah film tiga dimensi. Akan tetapi pada film tiga dimensi

gambar dibuat sedemikian rupa sehingga penonton benar-benar merasa berada di dalam situasi yang ditampilkan pada film, sedangkan melalui bus tingkat penumpang memang benar-benar berada dalam situasi yang dilihatnya.

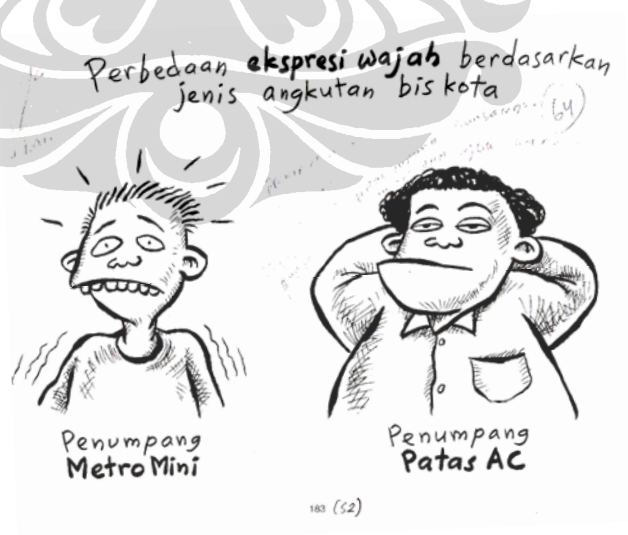
Humor pada panel III selain dibangun oleh analogi, namun ada pula unsur praanggapan yang turut membangun humor pada panel ini. Praanggapan yang muncul dalam panel ini adalah pemahaman bahwa melalui lantai atas sebuah bus tingkat, penumpang dapat melihat apa saja yang terdapat di bawah melalui kaca bus. Mereka dapat melihat apa saja yang tidak bisa mereka lihat jika berada pada posisi sejajar. Melalui keterangan pada panel III, dijelaskan bahwa melalui kursi di lantai atas sebuah bus tingkat, para lelaki dapat mengintip gunung kembar. Payudara wanita dianalogikan sebagai gunung kembar. Penganalogian ini disebabkan kesamaan bentuk payudara dengan gunung, dikatakan *gunung kembar* karena setiap wanita memiliki dua payudara yang berbentuk sama.

### 3.2.2 Perbandingan

Perbandingan terbagi atas dua, yaitu perbandingan dalam gaya bahasa yang polos atau langsung dan perbandingan yang termasuk dalam gaya bahasa kiasan. Perbandingan dalam gaya bahasa yang langsung mencakup dua anggota yang termasuk dalam kelas yang sama sedangkan perbandingan yang termasuk dalam gaya bahasa kiasan mencakup dua hal yang termasuk dalam kelas yang berlainan. Perbandingan yang termasuk dalam gaya bahasa kiasan berkembang dari analogi (Keraf, 1991:136-137).

Berbeda dengan analogi kualitatif, perbandingan yang dimaksud sebagai teknik pembangun kelucuan pada bagian ini adalah perbandingan antara dua anggota yang termasuk dalam kelas yang sama (perbandingan dalam gaya bahasa yang polos). Misalnya, dalam analogi kualitatif kartunis mencoba menganalogikan argometer pada taksi dengan kuda (pada kartun 27). Kedua hal tersebut sebenarnya dua hal yang benar-benar berbeda. Argometer adalah benda mati, sedangkan kuda adalah benda hidup tapi keduanya berhubungan dengan kecepatan. Perbandingan pada bagian ini membandingkan dua anggota dalam yang sama namun memunculkan sifat yang berbeda, misalnya perbandingan antara ekspresi penumpang Metro Mini dengan penumpang patas AC. Perbandingan ini membandingkan hal yang sama yaitu ekspresi wajah, namun memunculkan ciri yang berbeda di antara kedua ekspresi tersebut.

### Kartun 51



Gambar: Dua orang tokoh (tokoh A dan B) digambarkan secara berdampingan.

Tokoh A digambarkan berbadan kurus memakai kaos oblong dan berwajah ketakutan. Tokoh B digambarkan bertubuh gemuk, memakai kemeja dan berwajah tenang bahkan terkesan santai.

Teks: Perbedaan **ekspresi wajah** berdasarkan jenis angkutan bis kota

(di bawah tokoh A) Penumpang **Metro Mini**

(di bawah tokoh B) Penumpang **Patas AC**

Dalam kartun ini kelucuan muncul karena adanya kesamaan praanggapan antara kartunis dengan petutur pembaca. Di bawah gambar tokoh A yang terlihat ketakutan dan was-was terdapat tulisan “penumpang metro mini”. Ekspresi ketakutan yang muncul dari wajah tokoh A menimbulkan kelucuan karena pembaca memiliki praanggapan bahwa alat transportasi Metro Mini dikenal suka mengejar dan menyalip kendaraan lain sehingga ekspresi wajah seperti yang ditampilkan oleh tokoh A umum dimiliki oleh penumpang Metro Mini. Hal ini disebabkan penumpang Metro Mini takut jika kecelakaan menimpa mereka.

Pola kelucuan yang sama juga terlihat pada ekspresi wajah tokoh B. Hanya saja, tokoh B memiliki kebalikan dari ekspresi yang dimiliki tokoh A. Praanggapan yang muncul dari ekspresi tokoh B, serta teks yang berada di bawah tokoh B memunculkan kelucuan karena adanya pemahaman yang dimiliki pembaca bahwa Patas AC biasanya tidak dikemudikan secara ugal-ugalan seperti Metro Mini. Selain itu, di dalam Patas AC terdapat pendingin udara sehingga penumpangnya merasa lebih nyaman. Di dalam Metro Mini tidak terdapat pendingin udara bahkan

penumpang sering merasa kepanasan dan tidak nyaman. Teknik perbandingan yang kontras juga digunakan kartunis untuk menghadirkan kelucuan dalam kartun 51. Perbandingan yang kontras itu dilakukan dengan membandingkan ekspresi penumpang Metro Mini yang ketakutan dengan ekspresi penumpang Patas AC yang tampak tenang dan nyaman.

### 3.2.3 Pertentangan

Teknik pertentangan pada kartun *Lagak Jakarta Jilid Transportasi* dimunculkan dengan menghadirkan kekontrasan antara dua pernyataan.

#### Kartun 43 panel 2



Gambar: Suasana di sebuah halte bus; di dalamnya terdapat banyak orang yang sedang menunggu kendaraan umum.

Teks: **Metro** mini sering dikeluhkan para pemakainya karena ugal-ugalan di Jalan Raya... Walaupun begitu, angkutan umum ini tetap vital dan ditunggu-tunggu.... (mungkin bisa disebut “**Benci tapi Rindu**”)

Pada teks kartun tersebut terdapat pernyataan yang memunculkan pertentangan. “Metromini sering dikeluhan para penumpangnya karena ugal-ugalan di jalan raya ... Walaupun begitu, angkutan ini tetap vital dan ditunggu-tunggu. Frase “banyak dikeluhkan” dengan “tetap vital dan ditunggu-tunggu” menghadirkan pertentangan yang menimbulkan kelucuan. Kelucuan bertambah lagi dengan munculnya teks “Benci tapi Rindu” yang semakin memperjelas pertentangan makna antara dua pernyataan di atas.

## BAB 4

### KESIMPULAN

*Lagak Jakarta Jilid Transportasi* merupakan kartun yang membahas transportasi umum di Jakarta. Dilihat dari segi pembangunan humor, pemanfaatan aspek semantik sering muncul pada *Kartun Lagak Jakarta Jilid Transportasi*. Dari keempat aspek semantik (praanggapan, pertuturan, implikatur, dan dunia kemungkinan) yang menjadi perhatian utama dalam penelitian ini, aspek semantik praanggapanlah yang paling berperan dalam membangun kelucuan. Aspek praanggapan sebagai pembangun kelucuan pada kartun *Lagak Jakarta* dimunculkan kartunis melalui enam faktor. Faktor-faktor tersebut adalah unsur nonverbal, unsur verbal berupa keterangan dari kartunis, unsur verbal dari ujaran tokoh, kombinasi antara unsur verbal berupa keterangan dari kartunis dengan unsur nonverbal (gambar), kombinasi antara unsur verbal berupa ujaran tokoh dengan unsur nonverbal, dan pelanggaran maksim oleh tokoh kartun.

Unsur nonverbal memunculkan praanggapan ketika seorang tokoh atau sebuah gambar dalam kartun memunculkan praanggapan pada tokoh lain dalam kartun atau pada pembaca. Hal ini berkaitan dengan bentuk kartun yang terdapat pada *Lagak Jakarta*. Pada kartun yang menempatkan tokoh-tokoh dalam kartun sebagai penutur dan petutur, gambar seorang tokoh memunculkan praanggapan pada tokoh



lain (seperti pada kartun 7). Akan tetapi, pada kartun yang menempatkan kartunis dan pembaca sebagai penutur dan petutur, gambar yang ditampilkan kartunis dalam kartun memunculkan praanggapan pada benak pembaca (seperti pada kartun 4).

Unsur nonverbal berupa keterangan yang disampaikan kartunis menyebabkan timbulnya praanggapan pada pembaca. Hal ini disebabkan kartun yang di dalamnya hanya memiliki unsur verbal berupa keterangan dari kartunis secara tidak langsung mengukuhkan posisi kartunis sebagai penutur dan pembaca sebagai petutur. Oleh karena itu, kartunis langsung menyampaikan informasi melalui keterangan yang ditulisnya tanpa melibatkan tokoh-tokoh kartun. Dengan demikian, kelucuan muncul karena praanggapan yang timbul pada pembaca sama dengan praanggapan yang ada pada kartunis (seperti pada kartun 15). Unsur verbal berupa ujaran tokoh memunculkan praanggapan pada tokoh lain (seperti pada kartun 2).

Kombinasi antara unsur verbal (keterangan dari kartunis) dan unsur nonverbal (gambar) memunculkan praanggapan pada pembaca (seperti pada kartun 53). Peranan aspek praanggapan dalam membangun kelucuan dimunculkan melalui dua cara yaitu menampilkan praanggapan yang tidak terpenuhi (seperti pada kartun 59), membandingkan praanggapan-praanggapan yang muncul dari gambar-gambar pada kartun (seperti pada kartun 51).

Aspek implikatur juga sering digunakan untuk membangun humor. Munculnya aspek implikatur dalam membangun humor dipicu oleh dua hal, yaitu praanggapan yang dimiliki oleh pembaca dan pemahaman pembaca terhadap keterangan-keterangan yang disajikan pada kartun (seperti pada kartun 45). Semua

kelucuan yang dibangun melalui aspek pertuturan pada kartun ini memanfaatkan ketidakberhasilan tindak perlokusi yang diharapkan oleh penutur (kartun 21 dan 59).

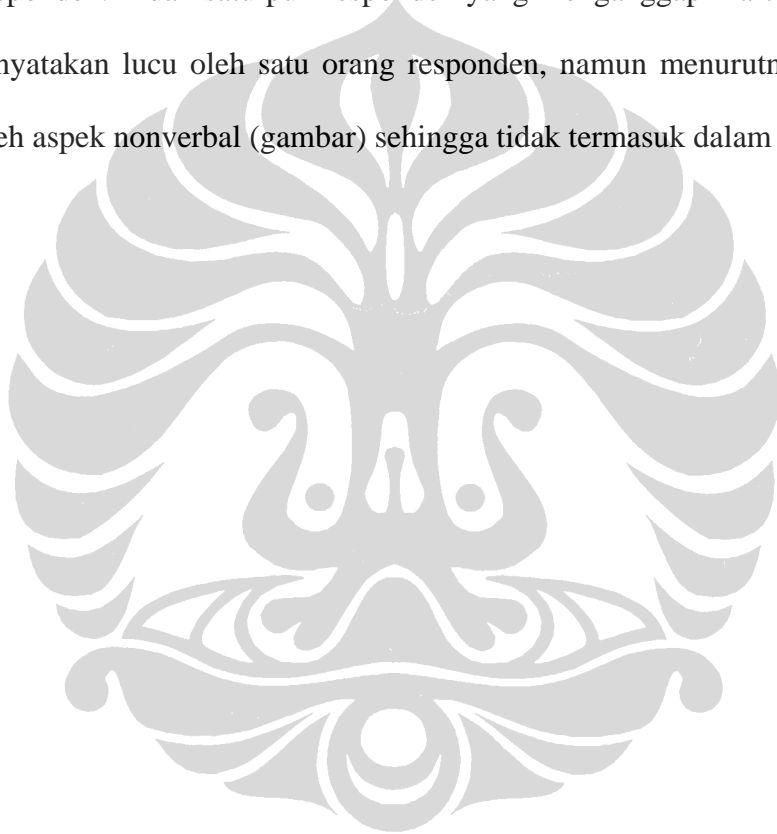
Pemanfaatan dunia kemungkinan dalam membangun humor sangat jarang ditemukan. Dari seluruh kartun yang dipakai sebagai data, hanya tiga kartun yang memanfaatkan aspek dunia kemungkinan sebagai alat pembangun humor. Aspek dunia kemungkinan muncul karena kartunis memungkinkan tokoh-tokohnya melakukan tindakan yang tidak wajar dilakukan di dalam dunia nyata yang kita alami sehari-hari. Jarangnya aspek dunia kemungkinan sebagai pembangun humor disebabkan kartun *Lagak Jakarta* merupakan kartun yang menggambarkan realitas kehidupan di kota. Oleh karena itu, sebisa mungkin kartunis tetap mempertimbangkan aspek realita dalam membangun humor.

Dalam membangun humor pada kartun *Lagak Jakarta* unsur verbal dan unsur nonverbal saling mempengaruhi. Hal ini terbukti dari adanya unsur nonverbal yang digunakan untuk membantu menjelaskan kelucuan yang dibangun melalui unsur verbal.

Selain keterlibatan empat aspek semantik tersebut, peneliti juga mengidentifikasi teknik-teknik yang digunakan kartunis dalam membangun humor. Teknik tersebut adalah membuat analogi, memunculkan perbandingan, dan pertentangan. Analogi dimunculkan dengan menghadirkan kemiripan hubungan sifat antara dua perangkat istilah. Jenis perbandingan yang digunakan untuk membangun kelucuan pada kartun *Lagak Jakarta* adalah perbandingan dalam gaya bahasa polos atau langsung, yaitu membandingkan dua anggota yang termasuk dalam kelas yang

sama. Teknik pertentangan digunakan dengan menghadirkan kekontrasan antara dua pernyataan.

Berdasarkan pendapat 20 responden yang telah membaca kartun *Lagak Jakarta Jilid Transportasi*, terdapat 1 kartun yang dianggap tidak lucu oleh para responden. Tidak satu pun responden yang menganggap kartun 24 lucu. Kartun 34 dinyatakan lucu oleh satu orang responden, namun menurutnya kelucuan dibangun oleh aspek nonverbal (gambar) sehingga tidak termasuk dalam fokus penelitian ini.



## BIBLIOGRAFI

- Boneff, Marcel. 1998. *Komik Indonesia* (terj. Rahayu S. Hidayat). Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Coulmas, Florian. 1989. *The Writing System of the World*. Oxford: Basil Blackwell Ltd.
- Danandjaja, James. 1997. "Humor", dalam *Ensiklopedi Nasional Indonesia Jilid 6*. Jakarta: PT Delta Pamungkas, hlm 498.
- Hidayat, Rahayu S. 1999. "Peranan Bahasa Verbal dalam Komik", dalam Rahayu S. Hidayat (Peny.) *Cerlang Budaya: Gelar Karya untuk Edy Sedyawati*. Depok: Pusat Penelitian Kemasyarakatan dan Budaya Lembaga Penelitian Universitas Indonesia, hlm. 243-270.
- \_\_\_\_\_. 2001. "Kartun Indonesia", dalam Ida Sundari Husen (Peny.) *Meretas Ranah Bahasa, Semiotika, dan Budaya: Buku Persembahan bagi Prof. Dr. Benny Hoedoro Hoed*. Yogyakarta: Yayasan Bentang Budaya, hlm. 205-216.
- Hosking, Arthur N. 1954. "Cartoon" dalam *Collier's Encyclopedia Volume 4*. New York: P. F. Collier & Son, hlm. 559.
- Kempson, R.M. 1977. *Semantic Theory*. London, New York, & Melbourne: Cambridge University Press.
- Keraf, Gorys. 1991. *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta: Gramedia.
- Kusumah, Atma. 1997. "Komik", dalam *Ensiklopedi Nasional Indonesia Jilid 9*. Jakarta: PT Delta Pamungkas.
- Leech, Geoffrey. 1990. *Semantics: The Study of Meaning*. London: Penguin Books.
- McCloud, Scott. 2001. *Memahami Komik* (terj. S. Kinanti). Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Misrad, Muhammad, dan Rachmadi, Benny. 2007. *Edisi Koleksi Lagak Jakarta*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.

- Palmer, F.R. 1991. *Semantics*. New York, Portchester, Melbourne, Sydney: Cambridge University Press.
- Poerwandari, E. Kristi. 1998. *Pendekatan Kualitatif dalam Penelitian Psikologi*. Jakarta: Lembaga Pembangunan Sarana Pengukuran dan Pendidikan Psikologi Universitas Indonesia.
- Pradopo, Sri Widati. et al. 1987. *Humor dalam Sastra Jawa Modern*. Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa.
- PT Delta Pamungkas. 1997. *Ensiklopedi Nasional Indonesia Jilid 6*. Jakarta: PT Delta Pamungkas.
- Raskin, Victor. 1985. *Semantic Mechanism of Humor*. Dordrecht: Holland D. Reidel Publishing Company.
- Rustono. 1998. "Implikatur Percakapan sebagai Penunjang Pengungkapan Humor di dalam Wacana Humor Verbal Lisan Berbahasa Indonesia". (Disertasi Fakultas Sastra Universitas Indonesia).
- Setiawan, Muhammad Nashir. 2002. *Menakar Panji Koming: Tafsiran Komik Karya Dwi Koedoro pada Masa Reformasi 1998*. Jakarta: Penerbit Buku Kompas.
- Seuren, Pieter A. M. 1985. *Discourse Semantics*. Oxford: Basil Blackwell.
- Sibarani, Augustin. 2001. *Karikatur dan Politik*. Jakarta: Gerba Budaya, PT Medis Lintas Inti Nusantara, dan Studi Arus Informasi.
- Soedjatmiko, Wuri. 1992. "Aspek Linguistik dan Sosio Kultural dalam Humor". *PEELBA 5*. Jakarta, hlm. 69-87.
- Yule, George. 1996. *Pragmatics*. Oxford: Oxford University Press.
- \_\_\_\_\_. 2006. *Pragmatik*. (Terj. Indah Fajar Wahyuni dan Rombe Mustajab). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

## Lampiran 1

### Tabel Hasil Pendapat Responden

Kartun	Lucu			Tidak Lucu	Jumlah
	G	T	GT		
<b>Kartun 1</b>					
hlm 89	2	2		16	20
hlm 90	8		1	11	20
hlm 91	5		9	6	20
hlm 92		3	1	16	20
<b>Kartun 2</b>					
hlm 93		9	3	8	20
hlm 94	1			19	20
<b>Kartun 3</b>					
hlm 95	6	1	1	12	20
hlm 96	2		7	11	20
hlm 97	6	2	5	7	20
hlm 98	5		5	10	20
<b>Kartun 4</b>					
hlm 99	5		5	10	20
hlm 100	9			11	20
<b>Kartun 5</b>					
hlm 101	7		2	11	20
hlm 102	2	2	10	6	20

Kartun	Lucu			Tidak Lucu	Jumlah
	G	T	GT		
<b>Kartun 6</b> hlm 103	2		6	12	20
<b>Kartun 7</b> hlm 104		2	13	5	20
<b>Kartun 8</b> hlm 105		1	10	9	20
<b>Kartun 9</b> hlm 106		3	7	10	20
<b>Kartun 10</b> hlm 107	1	4	10	5	20
<b>Kartun 11</b> hlm 108	2	1	1	16	20
<b>Kartun 12</b> hlm 109		2	11	7	20
<b>Kartun 13</b> hlm 110	3		5	12	20
<b>Kartun 14</b> hlm 111	1		3	16	20
hlm 112	2	2	4	12	20
hlm 113	1		6	13	20
hlm 114	1	3	3	13	20

Kartun	Lucu			Tidak Lucu	Jumlah
	G	T	GT		
<b>Kartun 15</b>					
hlm 115	3		4	13	20
<b>Kartun 16</b>					
hlm 116	1		7	12	20
<b>Kartun 17</b>					
hlm 117	3		12	5	20
hlm 118		8	7	5	20
<b>Kartun 18</b>					
hlm 119		4	7	9	20
<b>Kartun 19</b>					
hlm 120	3	1	9	7	20
hlm 121			13	7	20
<b>Kartun 20</b>					
hlm 122	1		1	18	20
hlm 123		4	3	13	20
hlm 124	1		3	16	20
hlm 125	6	1	4	9	20
hlm 126		1	5	14	20
<b>Kartun 21</b>					
hlm 127	1	1	13	5	20
<b>Kartun 22</b>					
hlm 128	2		1	17	20



Kartun	Lucu			Tidak Lucu	Jumlah
	G	T	GT		
<b>Kartun 23</b> hlm 129			9	11	20
<b>Kartun 24</b> hlm 130	1			19	20
hlm 131				20	20
<b>Kartun 25</b> hlm 132		3	8	9	20
<b>Kartun 26</b> hlm 133	1		8	11	20
<b>Kartun 27</b> hlm 134	2	1	7	10	20
<b>Kartun 28</b> hlm 135		2	7	11	20
hlm 136		2	8	10	20
<b>Kartun 29</b> hlm 137			8	12	20
<b>Kartun 30</b> hlm 138	5		4	11	20
<b>Kartun 31</b> hlm 139	4		2	14	20
hlm 140	1	1	4	14	20
hlm 141	1		8	11	20

Kartun	Lucu			Tidak Lucu	Jumlah
	G	T	GT		
hlm 142	2	1	8	9	20
<b>Kartun 32</b>					
hlm 143	3		11	6	20
hlm 144		1	11	8	20
<b>Kartun 33</b>					
hlm 145		2	7	11	20
<b>Kartun 34</b>					
hlm 146	1			19	20
<b>Kartun 35</b>					
hlm 147	5		7	8	20
<b>Kartun 36</b>					
hlm 148	5	1	2	12	20
<b>Kartun 37</b>					
hlm 149	1	2	4	13	20
hlm 150	3		3	14	20
hlm 151	3	1	1	15	20
hlm 152	3		2	15	20
hlm 153	2		3	15	20
<b>Kartun 38</b>					
hlm 154		1	3	15	20
hlm 155	1	3	4	11	20

Kartun	Lucu			Tidak Lucu	Jumlah
	G	T	GT		
<b>Kartun 39</b>					
hlm 156	2		10	8	20
hlm 157	2	2	4	12	20
<b>Kartun 40</b>					
hlm 158	2		4	14	20
<b>Kartun 41</b>					
hlm 159	3		7	10	20
<b>Kartun 42</b>					
hlm 160	2		3	15	20
hlm161		2	1	17	20
<b>Kartun 43</b>					
hlm 162	8		2	10	20
hlm 163	2	3	2	13	20
hlm164	5		7	8	20
hlm 165	1		2	17	20
hlm 166	4		9	7	20
<b>Kartun 44</b>					
hlm 167		1		19	20
hlm168		1		19	20
hlm 169		2	1	17	20
hlm 170		1	2	17	20

Kartun	Lucu			Tidak Lucu	Jumlah
	G	T	GT		
hlm 171	2		4	14	20
<b>Kartun 45</b>					
hlm172		2	9	9	20
hlm 173	2		3	15	20
<b>Kartun 46</b>					
hlm 174	3	2	9	6	20
hlm 175		4	8	8	20
hlm 176	1	2	8	9	20
hlm 177	6		8	6	20
<b>Kartun 47</b>					
hlm 178	4		1	15	20
<b>Kartun 48</b>					
hlm 179		1	1	18	20
hlm180	1	1	2	16	20
<b>Kartun 49</b>					
hlm 181	4	1	3	12	20
<b>Kartun 50</b>					
hlm 182	3		7	10	20
<b>Kartun 51</b>					
hlm 183	3		6	11	20
<b>Kartun 52</b>					
hlm184	3		4	13	20

Kartun	Lucu			Tidak Lucu	Jumlah
	G	T	GT		
<b>Kartun 53</b> hlm185	3		7	10	20
<b>Kartun 54</b> hlm 186	3		3	11	20
<b>Kartun 55</b> hlm 187	3		3	11	20
<b>Kartun 56</b> hlm 188	3		3	14	20
<b>Kartun 57</b> hlm 189	5		8	7	20
<b>Kartun 58</b> hlm 190	1		11	8	20
<b>Kartun 59</b> hlm 191			13	7	20
<b>Kartun 60</b> hlm192			2	18	20
hlm 193	1			19	20
hlm 194				20	20
hlm 195	1			19	20

**Keterangan Tabel**

**G** = Gambar

**GT**= Gambar dan Tulisan

**T**=Tulisan



Kartun 32



\*cepék = seratus Rupiah

Kartun 39 panel 3

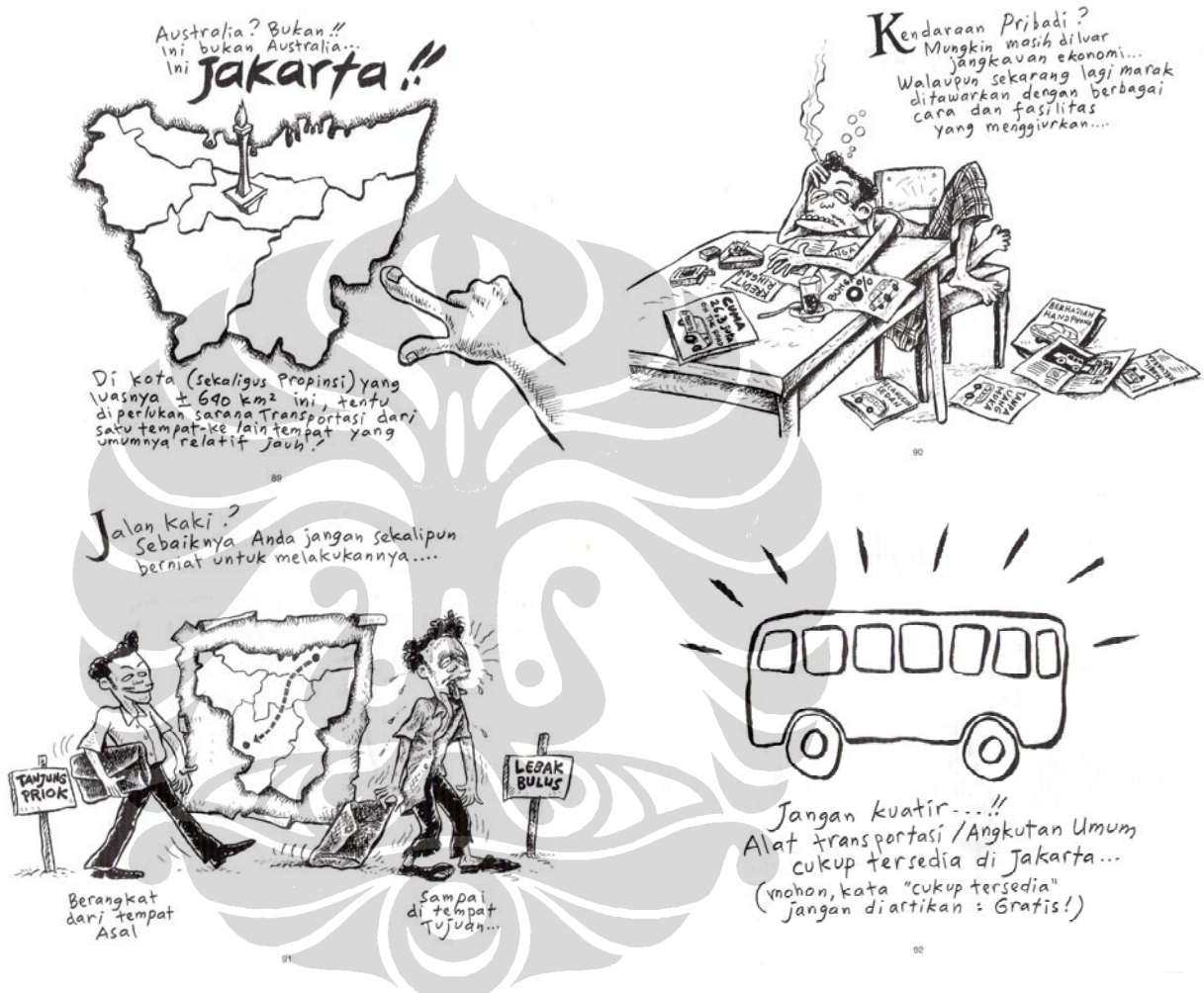


Kartun 58



2.2 Praangapan yang muncul akibat unsur verbal berupa keterangan pada kartun

Kartun 1 panel 2, 3, dan 4



Kartun 5 panel 1





Kartun 6



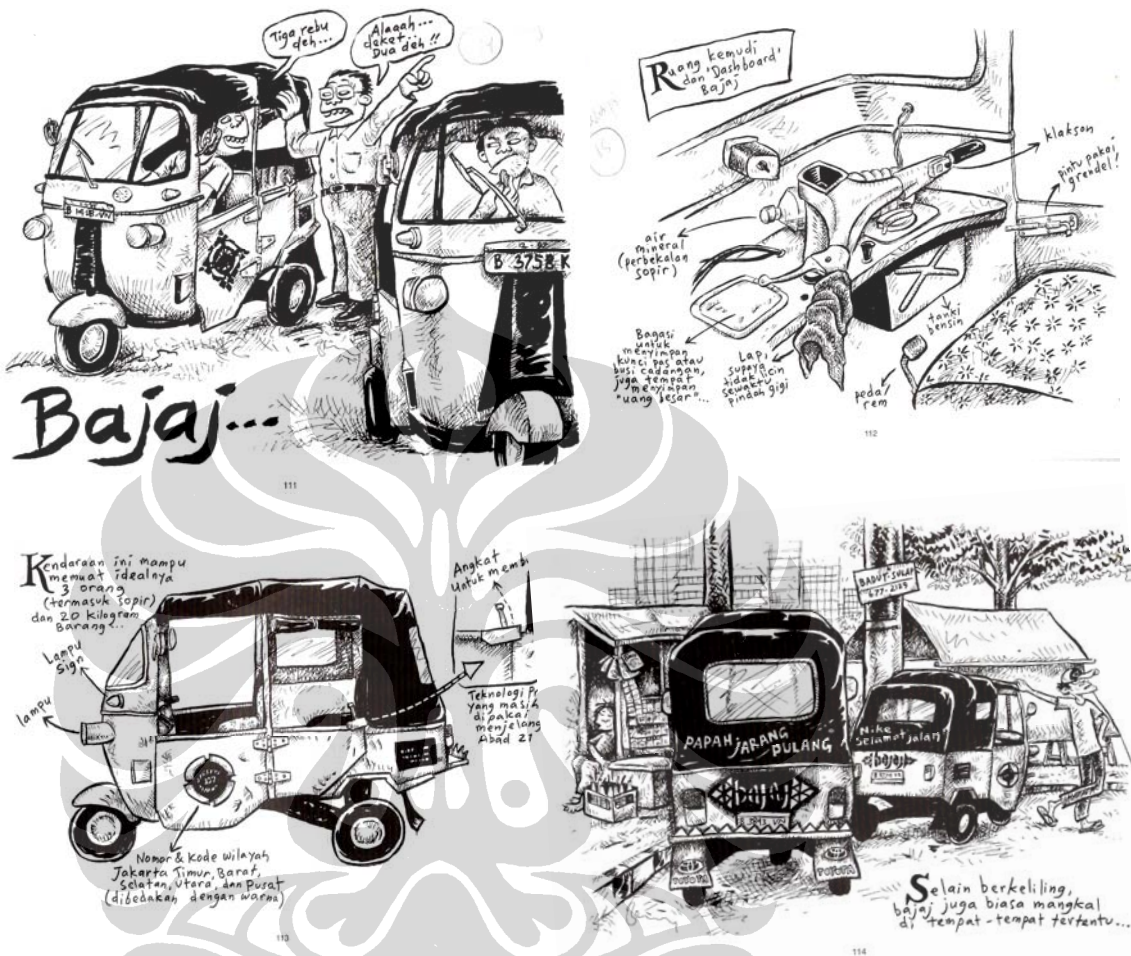
Kartun 10



Kartun 11



Kartun 14 panel 2, 3, dan 4



Kartun 15



Kartun 16



110

Kartun 17



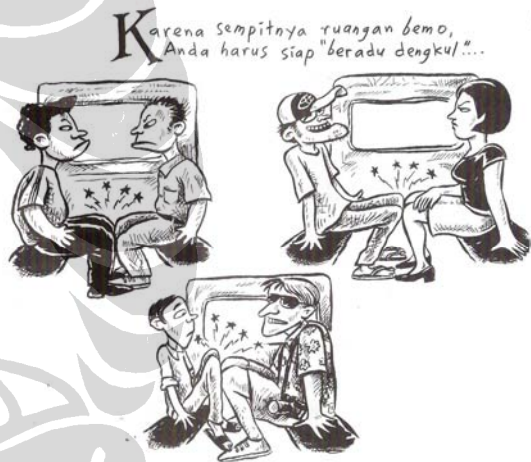
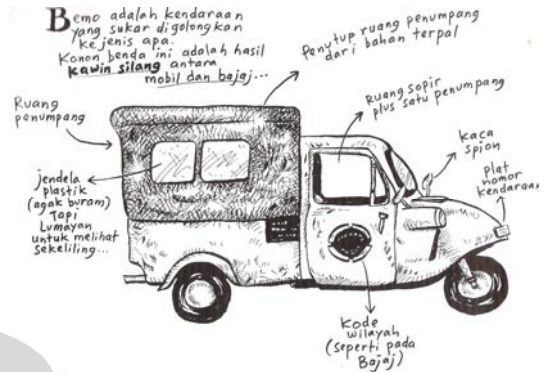
118

Kartun 18

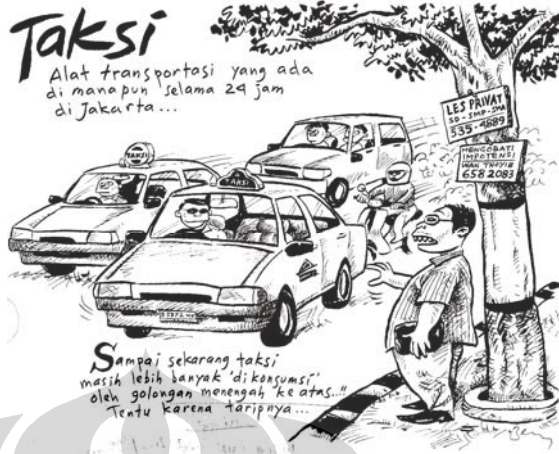


119

Kartun 20 panel 2 dan 4



Kartun 22



Kartun 23

Naik taksi lebih praktis dan tentu saja... lebih nyaman. Beberapa alasan orang memilih taksi



Kartun 29

Soal keamanan? Taksi lebih menjamin keamanan penumpang, karena semua pintu dan jendela terkunci dari dalam. Tapi kadang-kadang justru si sopir taksi yang tidak aman...



Kartun 30

Pemakai taksi punya kebiasaan untuk memilih taksi yang bagus, atau fanatik pada satu merk taksi tertentu...



Kartun 31 panel 1 dan 3

**Bis Kota**

Inilah jenis angkutan rakyat. Ongkosnya, untuk bis reguler hanya Rp. 300,- (th. 1997)

Pada jam-jam sibuk, Anda harus siap "berjibaku" rebutan tempat!



Dalam menjalankan tugasnya, sopir bis dibantu oleh 2 (dua) orang 'asisten' yang disebut kondaktur. Masing-masing punya tugas sendiri-sendiri... (Kadangkala cuma ada satu kondaktur dengan tugas rangkap)

Route atau tujuan diucapkan kondaktur dalam bunyi yang singkat, tapi orang akan langsung paham...



**Kondaktur I**  
Bertugas menagih ongkos kepada penumpang



crek! crek!  
Cara meminta ongkos cukup dengan gerakan tangan seperti diatas, tanpa harus berbicara...



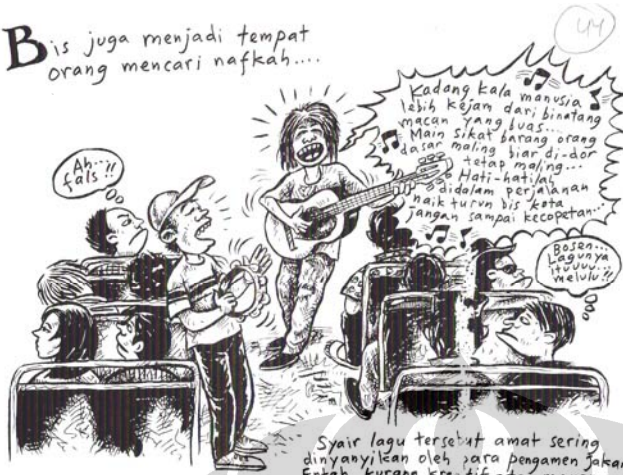
**Kondaktur II**  
Bertugas mencari penumpang dengan jalan meneriakkan route



- Keterangan:
- 1) Blok M
  - 2) Pasar Baru
  - 3) Cililitan
  - 4) Grogol
  - 5) Harmoni

Kartun 37

Bis juga menjadi tempat orang mencari nafkah....



Syair lagu tersebut amat sering dinyanyikan oleh para pengamen Jakarta. Entah kurang kreatif atau memang semacam lagu wajib... Tidak jelas siapa penciptanya, dan siapa yang membawakan pertama kali....

149 (57)



Tempat menadah bekas kantong kemasan permen

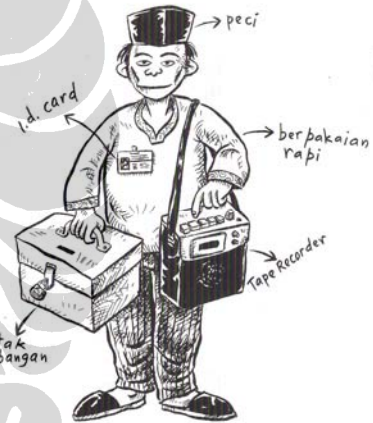
150



Ada juga yang cukup "bermodal" dengan membawa karaoke...

151

Atau ini...



152

Dan juga ini...



153

**Kartun 38**

Bis kota bisa disebut "pasar berjalan"...  
Silih berganti pedagang berjalan dalam bis.  
Mulai menjual koran, rokok, permen, air mineral,  
hingga barang-barang kebutuhan sehari-hari,  
Seperti...



Pedagang di dalam bis kota punya cara yang unik untuk menjual dagangannya...  
Seperti contoh pedagang kamus ini...



**Kartun 39 panel 5**

Copet!  
Makhluk satu ini merupakan makhluk yang cukup meresahkan bagi pengguna bis kota. Terutama buat penumpang yang terpaksa berdiri....



Anda tak pernah tahu, seperti apa tampang pencopet... karena para pencopet pandai 'menyamar'!!!



Konon, copet bisa di kenali: bila Anda punya insting yang kuat...

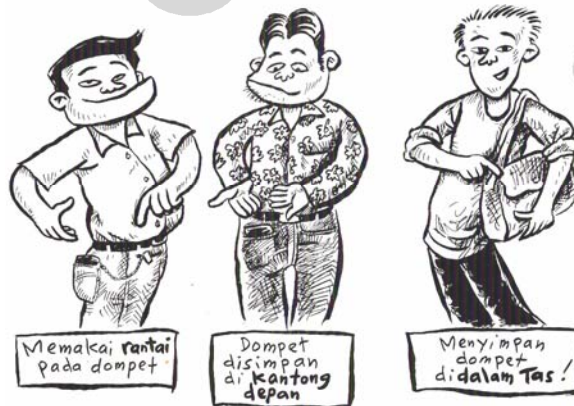


Cara pencopet beraksi:



**Kartun 40**

Cara orang menghindari kecopetan:



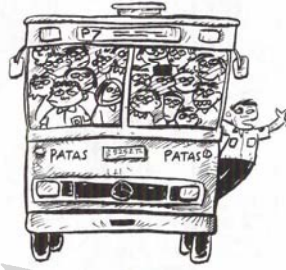


Kartun 42

Ada satu jenis bis kota yaitu "Patas" singkatan dari Cepat dan Terbatas. Dengan tarif Rp 700 (th. 1997), konon bis patas lebih cepat dan penumpangnya terbatas, sesuai jumlah bangku yang ada. Tapi pada prakteknya?



BIS BIASA



BIS PATAS

Yang membedakan bis Patas dengan bis biasa hanya jok nya!

Bis Patas



Jok terbuat dari busa dilapis kulit.... Lebih empuk, memang!

Bis biasa



Jok dari bahan fiber... Pada trayek panjang, pantat lumayan 'pege'!!

Kartun 43

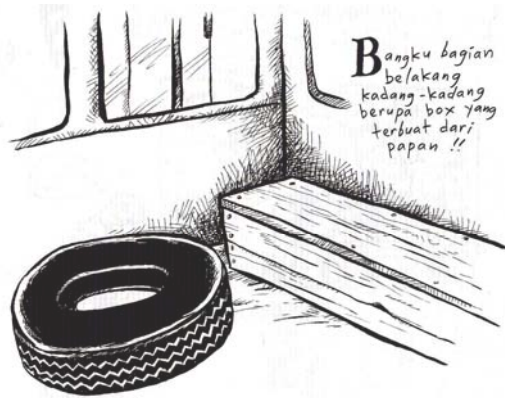


Selain bis kota berukuran besar, Anda juga dapat menemukan bis berukuran 'tangguh', yang lebih dikenal dengan nama Metro Mini atau Kopaja....

Metro Mini sering dikeluhkan para pemakainya karena ugal-ugalan di Jalan Raya... Walaupun begitu, angkutan umum ini tetap vital dan di-tunggu-tunggu... (Mungkin bisa disebut "Benci Tapi Rindu")



Bangku-bangku di dalam Metro Mini  
disusun terlalu rapat...!!!  
Mungkin supaya bisa memuat lebih banyak... 5



Anda punya tinggi badan  
di atas rata-rata?  
Jangan naik Metro Mini!!  
Hati-hati  
entar keterusan  
lho, Mister!! 5



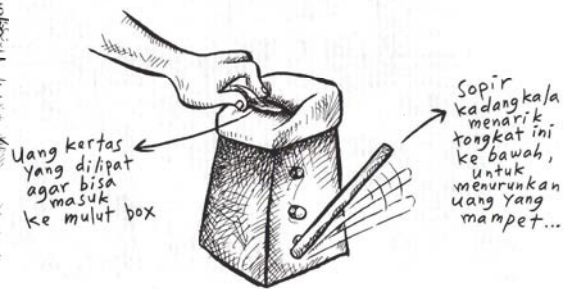
Ketika turun...

Kartun 44

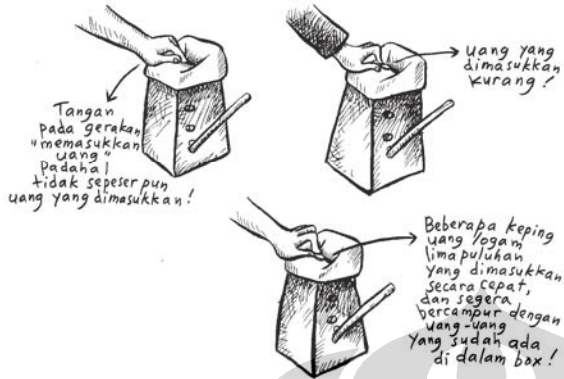
Bis tingkat RMB  
(Route Metode Baru)



Dengan sistem RMB, di bis tingkat  
tidak ada kondektur.  
Penumpang yang baru masuk bis  
(lewat pintu depan) harus langsung  
membayar ongkos, dengan  
memasukkan uang ke dalam box...



Banyak juga penumpang yang "jahil" dalam urusan membayar ongkos...



Akibat kelakuan penumpang tersebut, sopir yang kena getahnya...



Dari pada setoran kurang, sopir kadangkala meminta langsung ongkos dari penumpang...



Kartun 46 panel 1, 2, dan 3

Karena mesin terletak di bawah bangku paling belakang, Anda akan merasa panas bila duduk di sana...



Duduk di atas-bangku paling depan, Anda bagaikan menonton bioskop 3D panorama Jakarta...



Buat lelaki iseng, duduk diatas jadi hiburan juga.. Apalagi kalau bukan untuk 'ngintip gunung kembar'... Biar sedikit... lumayan, lah!

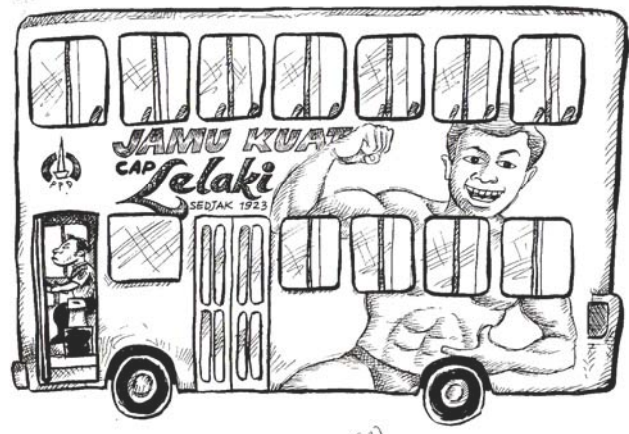


Tapi, hati-hati... tingkat bagian atas bis tingkat sering menerpa dedaunan pohon...!!

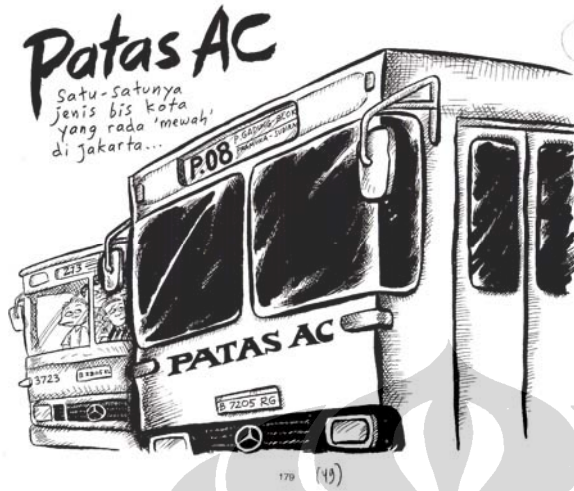


Kartun 47

Bis tingkat selain alat transportasi juga berfungsi sebagai media promosi, yaitu "iklan berjalan" yang cukup efektif!

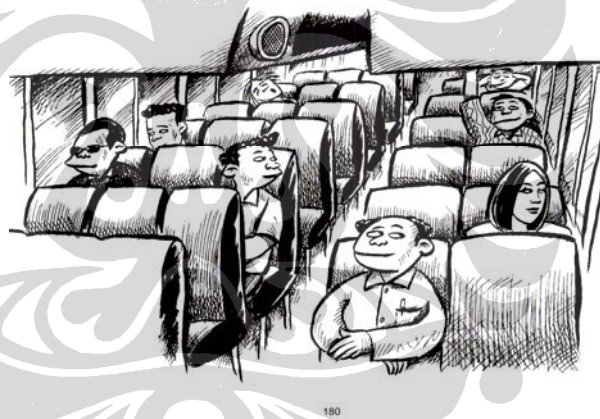


Kartun 48



Kartun 49

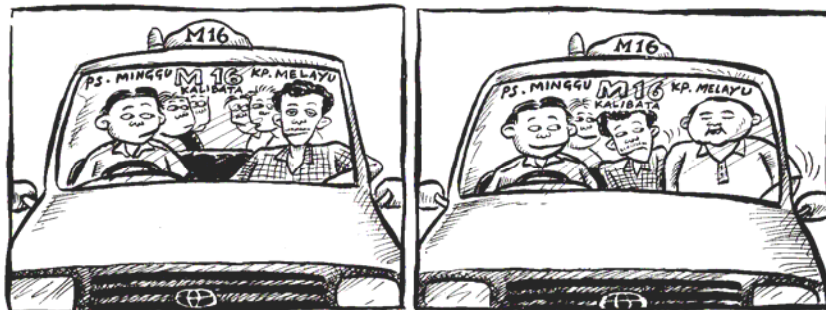
Dengan tarif Rp 1800,- (th. 1997), Patas AC memanjakan penumpang dengan hawa dingin dan kenyamanan suasana...



Kartun 55

Mungkin duduk didepan bisa agak lega...

Bisa juga tidak....



**Kartun 57**

de Karena omprengan beroperasi malam hari hingga subuh, muncul anekdot: "7 dari 10 penumpang omprengan adalah rampok"....



Dugaan seperti itu bisa benar bisa salah, paling tidak Anda perlu berhati-hati....

189 (58)

**Kartun 60**

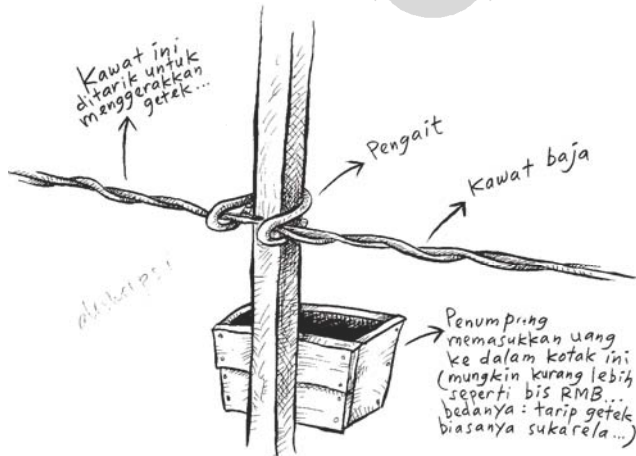


Getek adalah sejenis perahu yang digunakan untuk menyeberang....

**Getek**

mungkin Anda tidak percaya di kota semodern Jakarta, alat transportasi ini masih ada....

192 (61)



194

### 2.3 Praanggapan yang muncul akibat unsur verbal berupa ujaran tokoh dalam kartun

Kartun 2



Kartun 9



Kartun 12





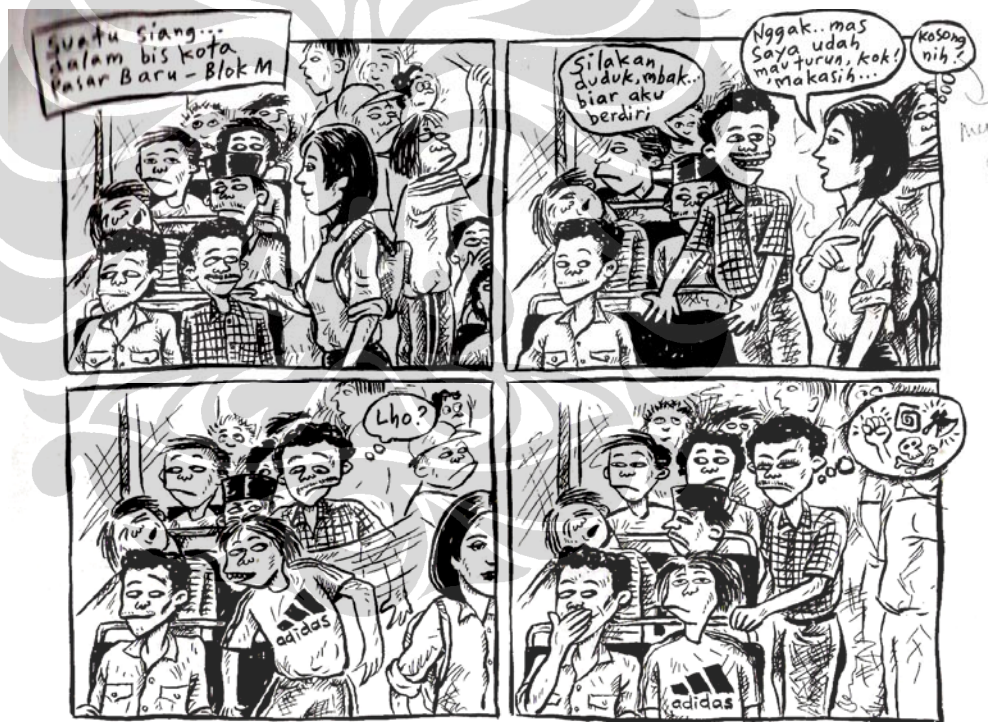


Kartun 33

Namun, kadang juga seperti ini...



Kartun 35



**Kartun 41**



**2.4 Praanggapan yang muncul akibat kombinasi unsur verbal (keterangan dalam kartun) dan unsur nonverbal**

**Kartun 26**

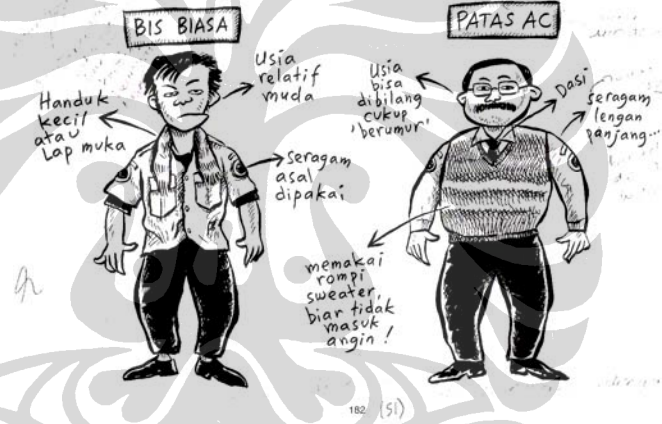


Kartun 36



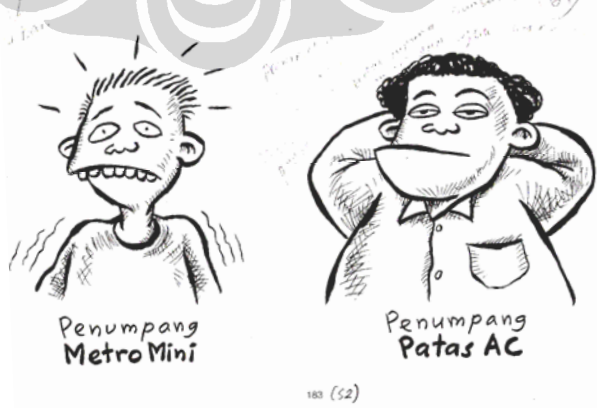
Kartun 50

Penampilan sopir pun berbeda antara bis biasa dan Patas AC...



Kartun 51

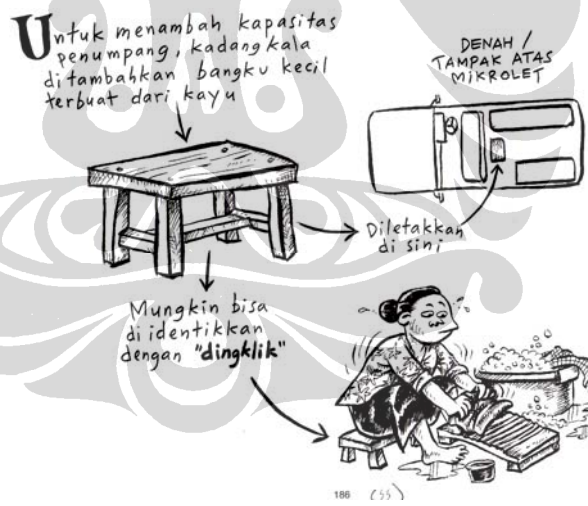
Perbedaan ekspresi wajah berdasarkan jenis angkutan bis kota



Kartun 53



Kartun 54



2.5 Praanggapan yang muncul akibat kombinasi unsur verbal (ujaran tokoh kartun) dan unsur nonverbal

Kartun 13



2.6 Praanggapan yang muncul akibat pelanggaran maksim yang dilakukan tokoh kartun

Kartun 19

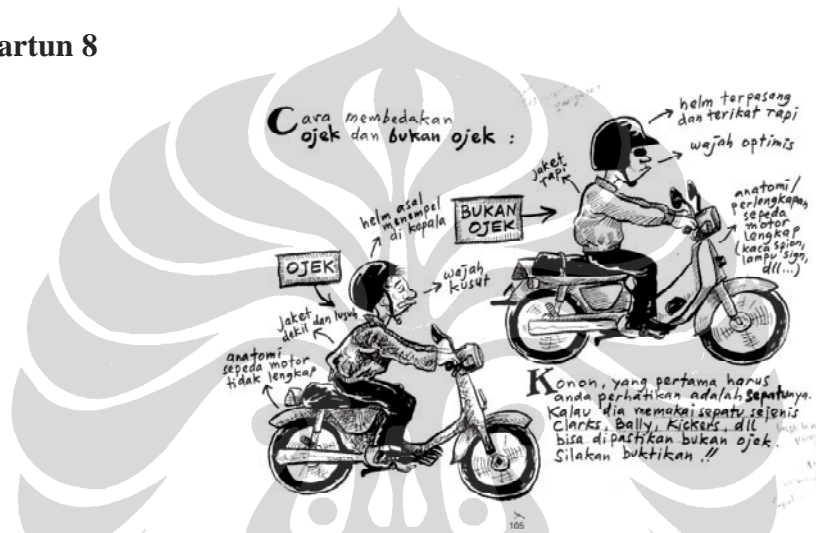


### Lampiran 3

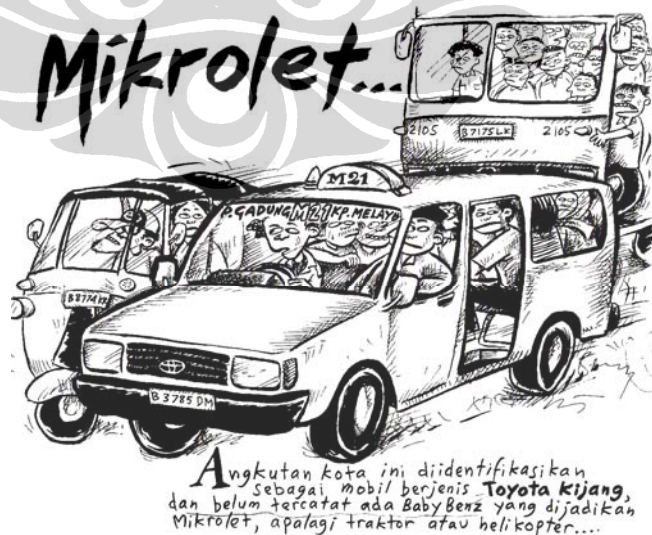
## Kartun-kartun yang melibatkan aspek implikatur dalam membangun humor

### 3.1 Implikatur yang disebabkan oleh praanggapan yang dimiliki oleh pembaca mengenai hal-hal yang berkaitan dengan teks

#### Kartun 8



#### Kartun 52



Kartun 56

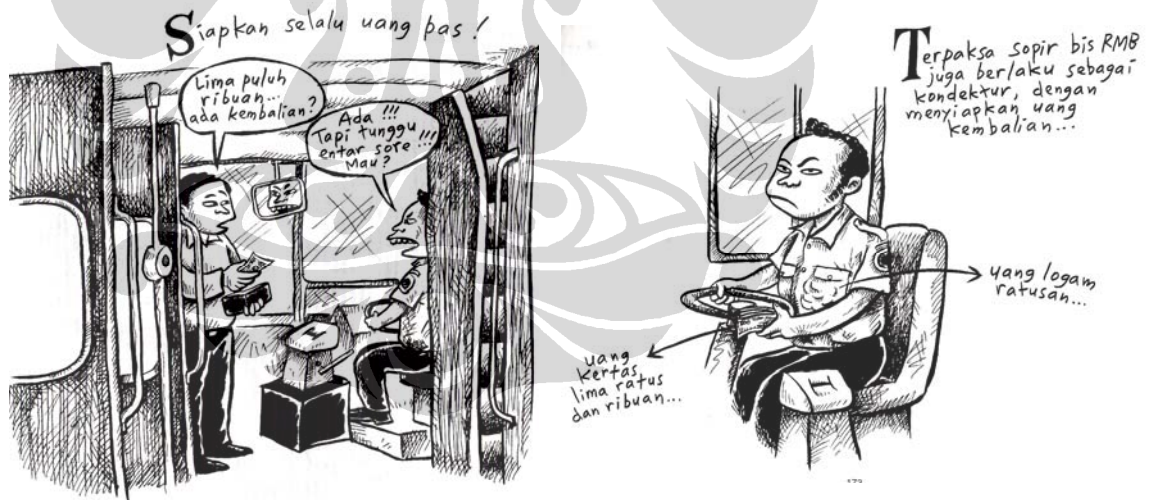


Anda pulang kemalaman?  
Kendaraan lain sudah tidak ada,  
naik taksi? ongkos sudah tidak mengijinkan,  
maka Omprengan satu-satunya pilihan....

188 (39)

3.2 Implikatur yang disebabkan oleh pemahaman pembaca mengenai teks dan situasi yang ditampilkan dalam teks

Kartun 45



172 (40)

## Lampiran 4

Kartun yang melibatkan aspek pertuturan dalam membangun humor

### Kartun 21

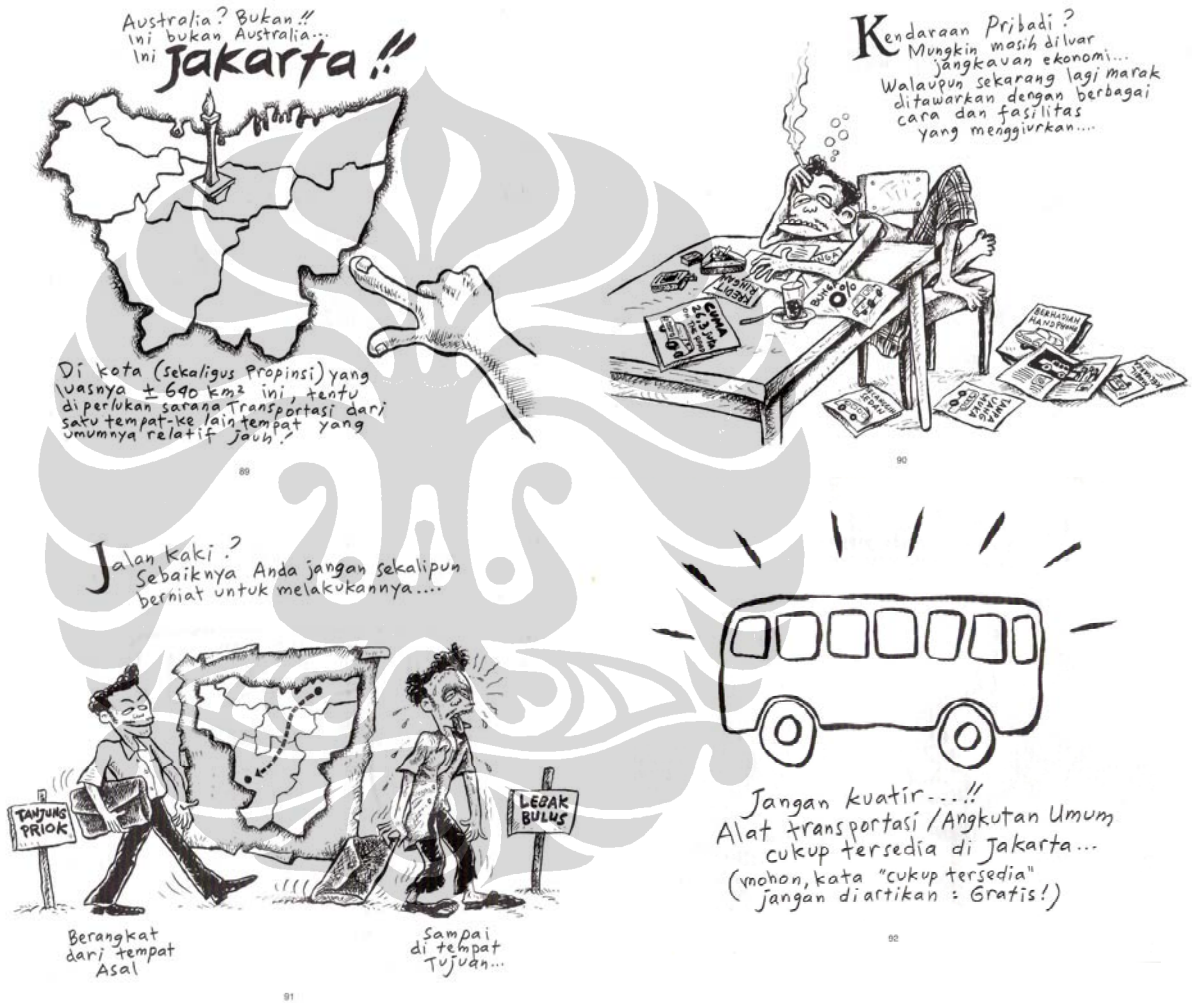




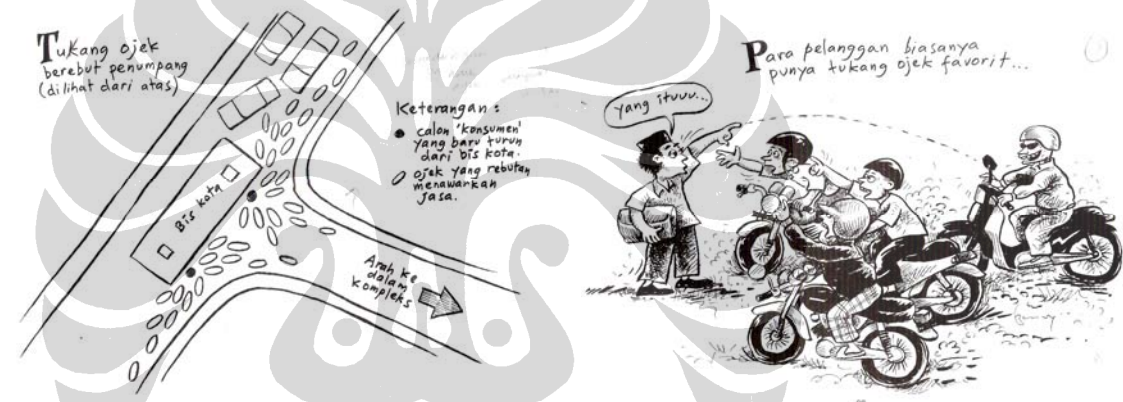
## Lampiran 5

### Kartun yang melibatkan aspek semantik dunia kemungkinan dalam membangun humor

#### Kartun 1 panel 3



**Kartun 3 panel 3**



**Kartun 5 panel 2**



## Lampiran 6

Kartun-kartun yang melibatkan lebih dari satu aspek semantik dalam membangun humor

### Kartun 59



## Lampiran 7

Kartun-kartun yang tidak memiliki unsur humor berdasarkan pendapat responden

### Kartun 24



### Kartun 34

