

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### 2.1. Penelitian Terdahulu

Penelitian-penelitian terdahulu yang erat kaitannya dengan maksim di dalam prinsip kerjasama sudah banyak sekali dilakukan. Namun yang berkaitan dengan kajian akan humor yang terdapat di dalamnya itu sendiri, masih belum terlalu banyak. Terlebih lagi dengan menggunakan objek penelitiannya berupa komik berbahasa Jepang.

Seperti halnya contoh penelitian yang dilakukan Ustari (2019) dalam judul skripsinya yang diterbitkan berjudul “Pelanggaran Prinsip Kerja Sama dan Implikatur Percakapan dalam Acara “*Waktu Indonesia Bercanda*” di NET TV.” Pada penelitian tersebut didapatkan kalau maksim yang paling banyak dilanggar pada acara tv tersebut adalah maksim *relevansi*. Selain itu dia juga menjelaskan tentang berbagai macam implikatur-implikatur yang terdapat di dalamnya. Namun yang membedakan disini adalah, meskipun objek yang digunakan dalam penelitian adalah sama bertema humornya, akan tetapi yang digunakan sebagai objek merupakan sebuah acara di tv, atau yang mayoritas berupa verbal, bukan merupakan suatu karya sastra berupa tulisan seperti komik atau novel.

Adapun juga penelitian lain yang menjadi acuan adalah penelitian yang dilakukan Karistia (2020) dalam skripsinya yang berjudul “Pelanggaran Maksim-maksim dalam Prinsip Kerjasama dan Kesantunan untuk Menciptakan Humor dalam Stand Up Comedy Raditya Dika.” Pada Skripsinya tersebut, Karistia juga sama membahas tentang pelanggaran maksim yang terjadi. Tetapi disini, ia juga menambahkan analisa pelanggaran terhadap prinsip kesantunan dari teori Leech. Disini, objek yang diteliti juga sama-sama berasal dari acara tv dan bukan merupakan bentuk tulis. Terlebih, sang penulis juga tidak mengkategorikan secara khusus teknik humor yang digunakan, namun lebih kepada analisa pada prinsip kesantunan

Dari 2 penelitian tersebut dapat diperoleh bahwa suatu humor yang tercipta terhadap pelanggaran maksim di dalam prinsip kerjasama, tidak hanya ada pada tulisan saja seperti komik, namun juga acara humor yang ditayangkan di tv juga seringkali dijumpai pelanggaran prinsip kerjasama yang baik dengan sengaja ataupun tidak, kerap menimbulkan tawa kepada para penikmat atau penontonnya. Oleh karena itulah, sebagai pembeda atas 2 penelitian diatas, disini penulis akan fokus menganalisa pelanggaran maksim dalam prinsip kerjasama serta teknik humor yang tercipta pada pelanggaran maksim tersebut, dengan objek penelitian berbentuk tulisan yakni komik *Flying Witch* volume 1.

## 2.2. Landasan Teori

### 2.2.1 Prinsip Kerjasama

Grice (dalam Peter, C., & Morgan, J. 1975:45-46) menjelaskan bahwa dalam prinsip kerjasama percakapan (konversasional) terdapat 4 maksim. Maksim-maksim tersebut antara lain sebagai berikut:

a. Maksim Kuantitas (*Maxim of Quantity*)

1) *Make your contribution as informative as required (for the current purpose for the exchange)*. Berilah informasi yang diperlukan seinformatif atau sebanyak mungkin.

b. Maksim Kualitas (*Maxim of Quality*)

1) *Do not say what you believe to be false.*

Jangan mengatakan sesuatu jika anda sendiri yakin kalau itu salah

2) *Do not say that for which you lack adequate evidence.*

Jangan mengatakan sesuatu yang kurang akan bukti kebenarannya.

c. Maksim Relevansi (*Maxim of Relation*)

1) *Be relevant.*

Berilah sesuatu yang relevan atau sesuai.

d. Maksim Cara (*Maxim of Manner*)

1) *Avoid obscurity of expression.*

Hindari pernyataan yang samar.

2) *Avoid ambiguity.*

Hindari ambiguitas.

3) *Be brief.*

Usahakan agar ringkas.

4) *Be orderly.*

Usahakan secara runtut.

Grice (dalam Chaer, 2010:38) memberikan analogi terhadap keempat maksim prinsip kerjasama dalam suatu tuturan sebagai berikut:

a. Maksim kuantitas, Jika saya membutuhkan 2 buah obeng, maka yang diharapkan adalah anda memberikan dua buah obeng juga, bukan satu ataupun tiga

b. Maksim kualitas, Jika saya membutuhkan gula untuk adonan kue, maka saya mengharapkan anda tidak memberi saya garam ataupun tepung, ataupun jika saya memerlukan sendok teh, maka sayapun juga tidak mengharapkan anda memberikan sendok makan

c. Maksim relevansi, jika saya sedang ingin mencampur bahan-bahan untuk membuat kue, maka saya berharap anda tidak memberikan saya kain oven, meskipun nantinya saya juga akan memerlukannya.

d. Maksim cara, Saya berharap agar rekan kerja saya juga benar-benar mengerti akan kontribusi yang seharusnya dilakukan, serta mengerjakannya secara rasional.

Maka dengan kata lain, Prinsip kerjasama atau maksim merupakan suatu prinsip yang dikemukakan oleh Grice yang bertujuan untuk memahami suatu arti atau maksud dari sebuah ucapan atau percakapan. Supaya terjadi kesepakatan atau kesepahaman antar satu dengan yang lainnya, baik dari penutur juga dengan mitra tuturnya, dan bukan terjadinya suatu kesalahpahaman di dalam sebuah percakapan.

### **2.2.2 Pragmatik**

Leech (2011:6) Mendefinisikan kembali pengertian pragmatik, yakni: *redefines pragmatics for the purposes of linguistics as "the study of meaning in relation to speech situations," and he deals with "utterance meaning", rather than sentence meaning.* Mendefinisikan kembali pragmatik untuk tujuan

linguistik sebagai "studi tentang makna dalam kaitannya dengan situasi pidato," dan ia berkaitan dengan "makna ujaran", daripada makna kalimat.

Dari definisi yang disampaikan oleh Leech diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa arti dari suatu tuturan ditentukan oleh situasi tutur tersebut, dan bukan oleh arti pada struktur kalimatnya. Arti dari suatu struktur kalimat, termasuk pada bidang kajian ilmu semantik. Sedangkan arti yang berkaitan pada situasi tutur, atau konteks daripada tuturan itu sendiri, termasuk dalam kajian ilmu pragmatik. Oleh karena itu, Pragmatik adalah studi tentang arti atau makna dari tuturan dalam konteks situasi tuturannya.

Pandangan Leech yang membedakan arti dari semantik dan juga pragmatik, sependapat dengan pandangan Levinson (1983:5-34) yang mengemukakan bahwa yang dimaksud dengan pragmatik adalah sebagai berikut:

1) *the study of those relations between language and context that are grammaticalized, or encoded in the structure of a language;*

studi tentang hubungan antara bahasa dan konteks yang gramatikal, atau dikodekan dalam struktur bahasa.

2) *the study of all those aspects of meaning not captured in a semantic theory;*

studi tentang semua aspek makna yang tidak dicakup atau termasuk dalam teori semantik.

3) *the study of the relations between language and context that are basic to an account of language understanding;*

studi tentang hubungan antara bahasa dan konteks yang menjadi dasar perhitungan dalam memahami bahasa.

4) *the study of ability of language users to pair sentences with the context in which they would be appropriate;*

studi tentang kemampuan pemakai bahasa untuk memasangkan kalimat dengan konteksnya sehingga menjadi kesatuan yang sesuai.

5) *the study of deixis (at least in part), implicature, presuppositions, speech act, and aspects of discourse structure.*

studi tentang deiksis (setidaknya sebagian), implikatur, praanggapan, tindak tutur, dan aspek struktur wacana.

Yule (2006:3-4) menjabarkan kalau pragmatik mempunyai empat definisi:

1. Pragmatik adalah studi yang berkaitan dengan maksud si penutur
2. Pragmatik adalah studi yang berkaitan dengan makna secara konteks (kontekstual)
3. Pragmatik adalah studi yang berkaitan dengan bagaimana supaya lebih banyak yang ingin disampaikan daripada yang ingin dituturkan.
4. Pragmatik adalah studi yang berkaitan dengan ungkapan melalui jarak dari suatu hubungan

Dari berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa pragmatik merupakan suatu kajian tentang makna tuturan yang banyak dipengaruhi oleh konteks yang meliputinya dan bukan dari segi struktur kalimatnya. Berbagai macam unsur konteks yang mempengaruhinya diantaranya identitas (latar belakang) penutur dan juga mitra tuturnya, serta situasi dan keadaan pada saat tuturan tersebut disampaikan. Kemampuan mitra tutur dalam memahami tuturan dari segi pragmatik diperlukan demi tercapainya maksud dari penutur dan kesepahaman antar kedua belah pihak.

### **2.2.3 Implikatur**

Yuliantoro (2020:36-37) Memiliki pendapat bahwa pada arti yang secara tersirat pada suatu tulisan atau tuturan, mempunyai makna dan maksud yang tidak sama dengan yang tertulis/terucap itu sendiri. Maksud atau arti, terdapat pada dibalik (tertutup) suatu tulisan/tuturan itu sendiri. Sehingga agar bisa memahami maksud atau arti yang tersirat dari tulisan/tuturan itu, kita perlu membukanya. Dengan kata lain, Implikatur adalah suatu tuturan yang memiliki makna secara tersirat/tertutup, dan supaya kita dapat memahaminya, kita perlu untuk membukanya.

Contoh:

A : Saya akan pergi ke Sala naik Bus

B : Hati-hati membawa dompet.

Tuturan B bukan merupakan rangkaian atau bagian tuturan A karena tuturan B mengungkapkan akibat pengalaman B yang pernah dialami saat sedang naik Bus ke Sala

Dari berbagai macam kejadian yang terjadi di dalam Bus. Salah satu di antaranya adalah kejadian yang pernah dialami B yakni “kecopetan”. Jadi, implikatur dari percakapan A dengan B adalah jika saat sedang menumpang di dalam Bus jurusan Sala, A diharapkan agar berhati-hati karena banyak pencopet.

Mey (1993:99) juga berpendapat bahwa *“the word “implicature” is derived from the verb “to imply”, as is its cognate “implication”. Etimologically, “to imply” means “to fold something into something else” (from the Latin verb plicare “to fold”); hence, that which is implied is “folded in”, and has to be “unfolded” in order to be understood”*.

kata implikatur berasal dari kata kerja *“to imply”* yakni menyiratkan, sebagaimana serumpunnya dari kata *“implikasi”*. Secara etimologis, kata *“to imply”* berarti melipat sesuatu ke dalam sesuatu yang lainnya (dari kata kerja Latin *“plicare”* yang mempunyai arti sama dengan *“to fold”* yaitu melipat); Oleh sebab itu maka, agar mitra tutur dapat mengetahui dan memahami maksud si penutur (bila ada implikatur pada tuturannya) yang terdapat pada lipatan tersebut, maka mitra tutur perlu untuk membuka lipatannya atau dengan kata lain, melakukan penafsiran terhadap tuturan tersebut.

#### **2.2.4 Konteks**

Hymes (1972:59) mengemukakan konsep konteks yang terkenal yakni dalam pendapatnya, konteks meliputi delapan komponen atau yang lebih dikenal sebagai akronim dari kata SPEAKING.

Huruf S mewakili *Scene* dan *Setting*.

Scene yang dimaksud adalah adegan sedangkan Setting adalah latar yang membelakanginya

Huruf P mewakili *Participants*

Participants yang dimaksud terdiri dari Speaker yang berarti penutur, Addressor yang berarti penyapa, Hearer yang berarti pendengar, lalu Addressee yakni berarti mitra tutur.

Huruf E mewakili *Ends*

Ends berarti maksud, dibagi menjadi 2 yakni maksud-hasil (purposes-outcome) dan maksud tujuan (purposes-goals)

Huruf A mewakili *Act Sequence*

Act Sequence berarti urutan tindakan, yang di dalamnya meliputi bentuk pesan (message form) dan isi pesan (message content)

Huruf K mewakili *Key*

Key berarti nada yang menggambarkan cara dan suasana pada sebuah percakapan

Huruf I mewakili *Instruments*

Instruments berarti alat meliputi bentuk tutur (forms of speech) dan saluran (channels)

Huruf N mewakili *Norms of interaction* dan *Norms of interpretation*

Norms of interaction berarti norma interaksi serta norms of interpretation berarti norma interpretasi

Huruf G mewakili *Genres*

Genres berarti jenis seperti surat, pidato, syair, dan sebagainya.

Jumanto (2008:30-31) menggabungkan pendapat beberapa para ahli, lalu menyimpulkannya bahwa hakikat konteks adalah:

- a) Konteks merupakan suatu konsep dinamis, dan bukan konsep statis, yang bisa digambarkan seperti kenyataan dan lingkungan dunia yang selalu berubah-ubah. Yang dalam arti, diketahui dengan luas secara bersama oleh banyak orang (dengan latar belakang pengetahuan apa saja). Sehingga dapat terjadilah proses interaksi yakni berupa komunikasi antar satu sama lain. Serta ekspresi linguistik pada interaksi orang-orang tersebut dapat dimengerti dengan baik sesuai latar belakang sosiokultural tertentu.
- b) Konteks meliputi referensi situasional serta referensi tekstual atau koteks. Disini, referensi sitasional yang paling lebih diutamakan ketimbang referensi tekstual.
- c) Konteks dipakai supaya kita bisa memahami dan mengerti faktor apasajakah yang berperan pada suatu tuturan, sehingga tuturan tersebut peruntukannya bisa berbeda antar suatu individu maupun suatu kelompok.

### 2.2.5 Humor

Menurut Kamus Bahasa Jepang daring ([dictionary.goo.ne.jp](http://dictionary.goo.ne.jp)), arti dari humor “*yuumoa*” adalah:

人の心を和ませるようなおかしみ。上品で、笑いを誘うしゃれ。

*Hito no kokoro wo nagomaseru youna okashimi. Jouhin de, warai sasou share.*

“Humor merupakan suatu candaan yang menenangkan seseorang, yang telah diolah dengan baik demi mengajak orang lain untuk tertawa.”

Berger (1998:3) berpendapat kalau ada suatu faktor keganjilan yang menyebabkan munculnya suatu tawa. Keganjilan pada suatu humor tersebut bisa berupa pembelokan bahasa, penghinaan terhadap seseorang, hingga tuturan yang terasa tidak masuk akal. Jadi dalam hal ini, ucapan dari si penutur berbeda atau bahkan diluar dari harapan mitra tutur, sehingga keganjilan tersebut dapat terjadi. Oleh karena itu, diperlukan kecerdasan khusus dalam memahami suatu humor, karena pada penggunaannya, suatu humor tidak selalu dapat dipahami dan dimengerti dengan mudah oleh setiap orang.



Berger (1998:17), Juga mengungkapkan berbagai macam teknik-teknik humor, dimana teknik-teknik tersebut akan member kita pandangan dan gambaran bagaimana cara kita bisa mengambil suatu humor kapanpun serta pada media dan bentuk apapun. Sehingga hal ini dapat menunjukkan mengapa humor tersebut bisa terjadi, dan dapat menimbulkan tawa di dalam diri kita.

Menurut Berger (1998:17) humor memiliki proses, dimana humor tersebut, dapat dipilah, dianalisis dan dibagi dalam beberapa kategori. Humor-humor yang tercipta sejatinya memiliki teknik dibaliknya, dan apabila dianalisa hingga akhir, humor yang lucu tidak selalu disebabkan oleh tema ataupun subjek pembicaraannya, melainkan dari teknik yang digunakan oleh si pembuat humor itu sendiri. Berikut adalah tabel pengelompokan teknik-teknik humor menurut Berger (1998:18).

Tabel 1. Teknik-teknik Humor Menurut Berger

| <i>Language</i>  | <i>Logic</i>    | <i>Identity</i> | <i>Action</i> |
|------------------|-----------------|-----------------|---------------|
| Allusions        | Absurdity       | Before/After    | Chase         |
| Bombast          | Accident        | Burlesque       | Slapstick     |
| Definition       | Analogy         | Caricature      | Speed         |
| Exaggeration     | Catalogue       | Eccentricity    | Time          |
| Facetiousness    | Coincidence     | Embarrassment   |               |
| Insults          | Disappointment  | Exposure        |               |
| Infantilism      | Ignorance       | Grosteque       |               |
| Irony            | Mistakes        | Imitation       |               |
| Misunderstanding | Repetition      | Impersonation   |               |
| Literalness      | Reversal        | Mimicry         |               |
| Puns, Word Play  | Rigidity        | Parody          |               |
| Repartee         | Theme/Variation | Scale           |               |
| Ridicule         |                 | Stereotype      |               |
| Sarcasm          |                 | Unmasking       |               |
| Satire           |                 |                 |               |

Dari berbagai macam teknik humor yang ada pada tabel diatas, penelitian ini, hanya menggunakan teknik humor yang terdapat pada kategori bahasa (language) saja. Berikut ini adalah teknik-teknik humor yang tergolong dalam kategori bahasa (language):

#### 1. Allusions (Sindiran)

Sindiran dilakukan pada sesuatu yang erat melekat dalam diri seseorang, bisa secara umum, secara financial atau kekayaan harta, tingkat sosial ataupun popularitas, dsb. Hingga seseorang itu merasa malu. Sindiran-sindiran yang dilakukan seringkali terikat dengan masalah politik atau masalah sosial, bahkan bisa juga mengandung unsur dalam hal seksual pada sehari-harinya.

#### 2. Bombast and Rhetorical Exuberance (Bualan)

Bualan merupakan teknik humor dimana apa yang diucapkan atau dituturkan, tidak sesuai dengan apa yang memang seharusnya disampaikan. Dimana, muncullah suatu ungkapan ketidak masuk akal yang berarti, namun dapat menimbulkan candaan dan membuat orang tertawa dalam humor tersebut.

#### 3. Definitions (Definisi)

Pada teknik ini, humor memiliki suatu unsur yang menipu, dimana tipuan tersebut mengubah definisi umum dari sesuatu yang sudah banyak diketahui, yang seharusnya memiliki arti yang serius, tetapi pada akhirnya menjadi suatu humor atau candaan.

#### 4. Exaggerations, Tall Tales, Comic Lies (Melebih-lebihkan)

Dalam teknik ini, ucapan akan dilebih-lebihkan dengan dikaitkan dengan berbagai macam topik lain hingga menjadi panjang dan lebar sehingga jadilah sebuah humor. Biasanya lebih sering dijumpai pada komik humor.

#### 5. Facetiousness (Jenaka)

Teknik pada humor ini mempunyai ambiguitas dengan cara penyampaiannya yakni seakan-akan tidak ada keseriusan dalam ucapannya. Hal ini memang dilakukan oleh si penutur dengan tujuan terciptanya kelucuan atau humor.

## 6. Infantilism (Kekanak-kanakan)

Humor pada teknik ini dilakukan berdasarkan pada frustrasi pada rasionalitas, yang menyebabkan muncul keinginan untuk meniru gaya anak-anak baik berupa permainan kata maupun dengan nada suara.

## 7. Insults (Hinaan)

Dalam teknik ini, humor yang dibuat lebih diutamakan atas dasar adanya rasa saling bermusuhan, sehingga hinaan yang dilakukan ditujukan bisa demi membahagiakan diri sendiri maupun suatu kelompok, baik secara ucapan langsung maupun tidak langsung.

## 8. Irony (Ironi)

Humor dalam teknik Ironi memiliki jarak yang jauh antara apa yang diucap oleh si penutur, dengan makna sesungguhnya. Agar orang lain paham bahwa maksud dari diucapkan berbeda dengan yang diucapkan, Humor pada teknik ini harus dilakukan dengan sangat jelas.

## 9. Literalness (Harfiah)

Humor dalam hal ini, berdasarkan pada kemampuan seseorang yang tidak dapat menerima dan mengerti akan situasi, sehingga timbul ekspresi yang terkadang terkesan bodoh atau sangat harfiah dengan tidak memperhatikan norma yang ada.

## 10. Misunderstanding (Kesalahpahaman)

Humor ini timbul akibat adanya masalah terhadap si mitra tutur dalam menangkap dan memahami ucapan dari si penutur, baik dari segi bahasa, pendengaran, atau memang karena kurangnya pemahaman. Sehingga muncullah keanehan saat pembicaraan menjadi terkesan ambigu maupun keluar dari konteks.

## 11. Puns, Word Play, and Other Amalgamations (Permainan Kata)

Pada humor ini, si penutur menggunakan permainan kata dalam menciptakan humor, sehingga timbullah suatu ucapan yang maknanya bisa secara tiba-tiba berubah dang mengherankan. Terkadang demi memunculkan teknik ini, diperlukan permainan dengan nada juga.

## 12. Repartee and Outwitting (Menyangkal)

Pada teknik ini, seseorang akan menyangkal atau membantah suatu hinaan yang ditujukan pada dirinya dengan hinaan juga sebagai tindakan balasannya demi membela diri karena menerima rasa malu.

## 13. Ridicule (Mengejek)

Teknik tersebut dilakukan dalam bentuk serangan langsung kepada seseorang, pemikiran/pendapat, benda/hal dengan berupa ucapan ejekan verbal. Ejekan yang timbul biasanya bernada sinis dan merupakan sesuatu hal memalukan yang mengikat pada orang lain tersebut.

## 14. Sarcasm (Sarkasme)

Sarkasme sering dipakai untuk menunjukkan pendirian kita, seakan-akan kita setuju dengan orang lain, namun bukan demi mempengaruhi seseorang maupun menambah teman, akan tetapi demi menjadikan orang lain korban candaan atau humor

## 15. Satire (Satir)

Teknik Satir dipakai demi menyerang suatu individu, maupun suatu kelompok. Namun bisa juga suatu keadaan atau peristiwa. Meski sekilas terkesan sama dengan teknik menyindir, tapi apa yang terucap pada teknik satir, lebih cenderung kepada kritik. Dengan kata lain, mengeluhkan suatu hal pun dapat juga menjadi sebuah humor.