

# ASPEK SEMANTIK PEMBANGUN BAHASA HUMOR VERBAL DALAM KARTUN “NEGARA ½ GILA”

I Gd Putra Ariawan, W. Rasna, I.B. Putrayasa

Program Studi Pendidikan Bahasa, Program Pascasarjana  
Universitas Pendidikan Ganesha  
Singaraja, Indonesia

email: ([putra.ariawan@pasca.undiksha.ac.id](mailto:putra.ariawan@pasca.undiksha.ac.id), [wayan.rasna@pasca.undiksha.ac.id](mailto:wayan.rasna@pasca.undiksha.ac.id),  
[bagus.putrayasa@pasca.undiksha.ac.id](mailto:bagus.putrayasa@pasca.undiksha.ac.id))

## ABSTRAK

Penelitian deskriptif kualitatif ini bertujuan untuk mendeskripsikan keterlibatan aspek semantik: 1) praanggapan, 2) implikatur, 3) pertuturan, dan 4) dunia kemungkinan dalam membangun bahasa humor verbal dalam kartun *Negara ½ Gila*, dan 5) efek yang dirasakan pembaca humor dalam kartun tersebut. Sumber data penelitian ini adalah buku kartun *Negara ½ Gila* karya Dody, Mujik, dan Rumrum Setiadi. Metode dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data keterlibatan aspek semantik. Sementara itu, metode wawancara digunakan untuk mengumpulkan data efek pembaca humor. Analisis data dilakukan melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterlibatan aspek semantik: (1) praanggapan, (2) implikatur, (3) pertuturan, dan (4) dunia kemungkinan sebagai pembangun bahasa humor verbal dalam kartun *Negara ½ Gila* dibangun melalui beberapa unsur penting yakni: unsur gambar, ujaran tokoh kartun, keterangan kartunis, kombinasi gambar dan ujaran tokoh kartun, kombinasi gambar dan keterangan kartunis, dan kombinasi gambar dengan ujaran tokoh kartun dan keterangan kartunis, dan (5) terdapat dua efek yang dirasakan pembaca kartun humor *Negara ½ Gila*. *Pertama*, efek tersenyum, tertawa, dan senang. *Kedua*, efek bingung dan kesal bagi pembacanya. Hasil penelitian ini bermanfaat bagi pembaca humor, peneliti, kartunis, dan dunia pendidikan. Jika menginginkan hasil yang lebih maksimal, peneliti lain hendaknya melakukan penelitian yang lebih mendalam daripada penelitian yang telah dilakukan ini.

**Kata kunci:** semantik, humor, kartun *Negara ½ Gila*

## ABSTRACT

This qualitative descriptive study aimed to describe the involvement of semantic aspects: 1) presuppositions, 2) implicature, 3) speech act, 4) possible world, and 4) the possibility of building a world language in the verbal humor *Negara ½ Gila* cartoon, and 5) the perceived effects of humor in the cartoon reader. The data source of this research is a cartoon book entitled *Negara ½ Gila* by Dody, Mujik, and Rumrum Setiadi. Methods used to collect data documentation involvement semantic aspects. Meanwhile, the interview methods used to collect data on the effects of humor readers. Data analysis was performed through the stages of data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results showed that involvement of semantic aspects: 1) presuppositions, 2) implicature, 3) speech act, 4) possible world, and 4) possible world as builder of verbal humor language in *Negara ½ Gila* cartoon was created through substances, such as: elements of image, utterance cartoon, cartoonist description, the combination of image and speech cartoon character, a combination of image and caption cartoonist, and a combination of cartoon character images with speech and information cartoonist. There are two effects that was appeared by reader of *Negara ½ Gila* humor cartoon. First, the effects of smiling, laughing, and happy. Secondly, the effect for the reader confused and irritated. The results of this study useful for humor readers, researchers, cartoonists, and education. If you want maximum results, other researchers should conduct more in depth study of this research.

**Keywords:** semantic, humor, *Negara ½ Gila* cartoon

## Pendahuluan

Manusia memiliki naluri untuk mencari kegirangan, kesenangan, kegembiraan, dan hiburan sejak masih bayi. Ketika bayi dilahirkan, seorang ibu akan melatih bayinya untuk menyukai kegembiraan. Hampir setiap saat, ibu mengusahakan dengan giat agar si anak dapat tertawa girang. Ia sering menirukan tingkah laku binatang, mengeluarkan bunyi aneh-aneh, memeragakan hal-hal yang tidak masuk akal, dan selalu merangsang agar anaknya suka tertawa. Ketika si anak sudah beranjak dewasa, kebutuhan akan kegembiraan itu sudah melekat erat dalam dirinya. Manusia hidup dengan naluri yang kuat untuk mencari kegembiraan dan hiburan (Hendarto, 1990:26).

Mereka yang dapat mencari kegembiraan, biasanya tidak berminat untuk mencari definisi tentang sesuatu yang disebut “lucu”. Kelucuan biasanya dihubungkan dengan hal-hal yang tidak wajar atau umum. Yang wajar dan umum, tidak memerlukan “perbaikan” atau tidak lagi menyediakan “wadah” untuk menjadi lucu. Hal-hal yang aneh dan “nyeleneh” dapat menjadi humor (Setiawan, 1990:56). Semua itu tidak menutup kemungkinan bahwa segala sesuatu yang ada di dunia ini berpotensi untuk dijadikan bahan lelucon.

Salah satu bentuk sajian yang bermuatan humor adalah kartun *Negara ½ Gila*. Kartun ini terbit di awal tahun 2014 karya Dody, Mujik, dan Rumrum Setiadi. Jika dicermati, kartun *Negara ½ Gila* termasuk dalam kartun humor. Dikatakan kartun humor (*gag cartoon*) karena kartun ini mengangkat kelucuan dengan menggunakan tema yang sudah dikenali benar oleh masyarakat.

“*Negara ½ Gila*” dikonotasikan untuk menyindir perilaku negatif masyarakat di negara Indonesia yang mempunyai *trend* dan gaya hidup masa kini. Para kartunis menggambarkan secara real perilaku negatif itu sebagai suatu hal yang “gila” (sakit kejiwaan; ketidaknormalan; tidak sebagaimana mestinya; berbuat yang

bukan-bukan; tidak masuk akal) akibat perilaku yang menyimpang itu dianggap wajar, normal, dan masih diterima di suatu negara yakni Indonesia. Jadi, kartun “*Negara ½ Gila*” secara khusus dikonotasikan untuk menyindir tingkah laku negatif masyarakat Indonesia yang sebagian masyarakatnya sudah “gila” akibat adanya ketidaknormalan perilaku yang menyimpang dari tata nilai dan norma-norma yang berlaku pada umumnya. Akan tetapi, dari kegilaan dan ketidaknormalan itu, para kartunis membuat para pembacannya seperti bercermin dengan pesan-pesan yang diangkat dan sekaligus akan menertawakannya

Kelucuan dalam kartun *Negara ½ Gila* 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.

Hadirnya unsur verbal dalam kartun ini, menunjukkan adanya unsur kebahasaan yang membangun humor dalam kartun dan membantu pembaca dalam memahami humor tersebut. Menurut Raskin (dalam Arieayani, 2008:5) terdapat aspek-aspek semantik yang dapat digunakan untuk menjelaskan bagaimana kelucuan pada lelucon bisa muncul.

Atas dasar pertimbangan tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti bagaimana keterlibatan unsur kebahasaan berupa aspek semantik: 1) praanggapan (*presupposition*), 2) implikatur (*implicature*), 3) pertuturan (*speech act*), 4) dunia kemungkinan (*possible world*) dalam membangun bahasa humor verbal pada kartun *Negara ½ Gila*, dan 5) bagaimana efek yang dirasakan pembaca kartun humor tersebut.

Adapun manfaat dalam penelitian ini yakni secara teoretis dan praktis. Secara

teoretis, penelitian ini memberikan wawasan dalam pengembangan ilmu pengetahuan terutama bidang Linguistik. Hasil penelitian yang dikaji dalam ranah semantik dapat memberikan wawasan tentang keterlibatan aspek semantik sebagai pembangun bahasa humor pada kartun. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat memberikan pengetahuan bagi pembaca, peneliti lain, kartunis, dan dunia pendidikan.

### **Metode Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif yang mendeskripsikan fakta-fakta yang terjadi secara alamiah. Sumber data dalam penelitian ini adalah kumpulan kartun berbentuk buku yang berjudul *Negara ½ Gila* karya Dody, Mujik, dan Rumrum Setiadi yang diterbitkan oleh Media Kita tahun 2014, yang terdiri atas 87 halaman dan para pembaca kartun. Objek dalam penelitian ini adalah keterlibatan unsur kebahasaan berupa aspek semantik: praanggapan (*presupposition*), implikatur (*implicature*), pertuturan (*speech act*), dan dunia kemungkinan (*possible world*) yang berperan dalam membangun bahasa humor verbal pada kartun *Negara ½ Gila* dan efek yang dirasakan oleh pembaca kartun terhadap bahasa humor yang melibatkan keempat aspek semantik tersebut.

Pengumpulan data dengan menggunakan studi dokumentasi itu dapat dimulai dari pengenalan objek, pencatatan data, dan seleksi data. Dalam penelitian ini digunakan beberapa metode untuk mengumpulkan data penelitian. Metode tersebut adalah dokumentasi dan wawancara.

Metode dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data mengenai keterlibatan aspek semantik: praanggapan (*presupposition*), implikatur (*implicature*), pertuturan (*speech act*), dan dunia kemungkinan (*possible world*) dalam membangun bahasa humor verbal pada kartun.

Metode wawancara digunakan untuk mengumpulkan data efek yang dirasakan oleh pembaca kartun *Negara ½ Gila* akibat penggunaan aspek semantik sebagai pembangun bahasa humor dalam kartun. Metode wawancara yang dilakukan adalah wawancara mendalam. Wawancara ini

dilakukan kepada beberapa orang yang telah membaca kartun *Negara ½ Gila*.

Perangkat yang digunakan untuk mencatat data dalam penelitian ini adalah kartu data. Kartu data yang digunakan berisi gambar kartun dan analisis data sesuai dengan kategori data yang bersangkutan. Perangkat pengumpulan data yang berupa kartu data ini berukuran 10 cm x 10 cm. Dalam kartu data tersebut berisi hal-hal sebagai berikut: (1) nomor data, (2) kode data, (3) topik kartun, (4) gambar kartun (dilengkapi keterangan gambar dan keterangan teks), dan (5) analisis data.

Sementara itu, untuk mengumpulkan data efek yang dirasakan oleh pembaca kartun *Negara ½ Gila* akibat penggunaan bahasa humor yang melibatkan aspek semantik, peneliti menggunakan instrumen berupa pedoman wawancara yang berisi butir-butir pertanyaan yang diajukan kepada narasumber. Akan tetapi, karena wawancara yang dilakukan oleh peneliti bersifat mendalam, pedoman wawancara dapat dikembangkan secara spontan saat wawancara berlangsung.

Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis nonstatistik. Data yang diperoleh (berupa kata-kata) tidak dituangkan dalam bentuk bilangan atau angka statistik, tetapi tetap disajikan dalam bentuk kualitatif yang memiliki arti lebih kaya daripada sekadar angka/frekuensi.

Dalam mengecek keabsahan atau validitas data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik triangulasi. Teknik ini dipakai sebagai upaya untuk mengecek data dalam suatu penelitian karena peneliti bertindak sebagai instrumen utama atau instrumen kunci. Ada kemungkinan unsur subjektivitas peneliti membiaskan data dalam penelitian ini. Dalam upaya menekan, bahkan meniadakan subjektivitas dan bias dapat diminimalkan, peneliti perlu memeriksa keabsahan data yang dikumpulkan.

### **Hasil Penelitian dan Pembahasan**

#### **Keterlibatan Aspek Semantik sebagai Pembangun Bahasa Humor Verbal dalam kartun *Negara ½ Gila***

Keterlibatan aspek semantik: praanggapan, implikatur, pertuturan, dan

dunia kemungkinan sebagai pembangun bahasa humor verbal dalam kartun *Negara ½ Gila* dibangun melalui beberapa unsur penting. *Pertama*, unsur nonverbal (gambar). *Kedua*, unsur verbal (teks) ujaran dari tokoh kartun. *Ketiga*, unsur verbal (teks) keterangan kartunis. *Keempat*, kombinasi unsur nonverbal (gambar) dan unsur verbal (teks) ujaran dari tokoh kartun. *Kelima*, kombinasi unsur nonverbal (gambar) dan unsur verbal (teks) keterangan kartunis. *Keenam*, kombinasi unsur nonverbal (gambar) dengan unsur verbal (teks) ujaran tokoh kartun dan keterangan kartunis. Berikut ini penjelasan dari masing-masing unsur.

#### 1) Unsur Nonverbal (Gambar)

Unsur nonverbal berupa gambar dalam kartun *Negara ½ Gila* dapat dilihat melalui gambar yang terdapat di setiap panel pada kartun. Setiap kartun memiliki jumlah panel yang berbeda-beda. Hal ini disesuaikan dengan alur kartun yang hendak diceritakan kartunis. Unsur nonverbal (gambar) mencerminkan komunikasi kartunis yang dikemas tanpa kata-kata. Komunikasi ini mencerminkan bahasa tubuh (*gesture*), tanda (*sign*), tindakan/perbuatan (*action*) atau objek (*object*) yang terdapat pada masing-masing panel. Terdapat tiga aspek semantik yang melibatkan unsur nonverbal (gambar) sebagai pembangun bahasa humor dalam kartun *Negara ½ Gila* yakni: aspek praanggapan, implikatur, dan dunia kemungkinan.

*Aspek praanggapan yang dibangun dari unsur nonverbal (gambar) sebagai pembangun bahasa humor dalam kartun Negara ½ Gila*, dapat dilihat dari 3 (tiga) kartun, yakni: kartun yang bertopik “Gak Ngrok-Gak Cowok”, “Puasa Kok lemes?”, dan “Peribahasa Gagal”.

*Aspek implikatur yang dibangun dari unsur nonverbal (gambar) sebagai pembangun bahasa humor dalam kartun Negara ½ Gila*, dapat dilihat dari 3 (tiga) kartun, yakni: kartun yang bertopik “Hiburan Murah”, “Ironi Pembangunan Masjid”, dan “Gak akan Mati”.

*Aspek dunia kemungkinan yang dibangun dari unsur nonverbal (gambar) sebagai pembangun bahasa humor dalam kartun Negara ½ Gila*, dapat dilihat dari 5

(lima) kartun, yakni: kartun yang bertopik “Dilarang Kencing Kecuali...”, “Matikan HP-nya”, “Coblos Saya”, “Dikasi Nasi Yah...”, dan “Tipe Android”.

#### 2. Unsur Verbal (Teks) Ujaran dari tokoh Kartun

Unsur verbal berupa teks ujaran dalam tokoh kartun *Negara ½ Gila* dilihat melalui teks (ujaran tokoh) yang direpresentasikan kartunis melalui balon kata di setiap panel kartun. Terdapat tiga aspek semantik yang melibatkan unsur verbal (teks) ujaran dari tokoh kartun sebagai pembangun bahasa humor, yakni: aspek praanggapan, implikatur, dan dunia kemungkinan.

*Aspek praanggapan yang dibangun dari unsur verbal (teks) ujaran tokoh kartun sebagai pembangun bahasa humor dalam kartun Negara ½ Gila*, dapat dilihat dari 8 (delapan) kartun, yakni: kartun yang bertopik “Topi Upacara”, “Boleh Kenalan”, “Greget Pake Tangan”, “Sang Juara”, “Gerah Amat Sih”, “Ustadz dan Hansip”, “Nasib lagu anak, dan “Gombal Ojek”.

*Aspek implikatur yang dibangun dari unsur verbal (teks) ujaran tokoh kartun sebagai pembangun bahasa humor dalam kartun Negara ½ Gila*, dapat dilihat dari 1 (satu) kartun, yakni: kartun yang bertopik “Gombal No, Go Green Yes”.

*Aspek dunia kemungkinan yang dibangun dari unsur verbal (teks) ujaran tokoh kartun sebagai pembangun bahasa humor dalam kartun Negara ½ Gila*, dapat dilihat dari 1 (satu) kartun, yakni: kartun yang bertopik “Bakso Mahal”.

#### 3) Unsur Verbal (Teks) Keterangan Kartunis

Unsur verbal berupa keterangan kartunis dalam kartun “*Negara ½ Gila*” dapat dilihat melalui teks keterangan yang dipakai kartunis sebagai bentuk komunikasi verbal yang mendukung ide cerita. Terdapat satu aspek yang melibatkan unsur verbal (teks) keterangan kartunis sebagai pembangun bahasa humor, yakni aspek praanggapan.

*Aspek praanggapan yang dibangun dari unsur verbal (teks) keterangan kartunis sebagai pembangun bahasa humor dalam kartun Negara ½ Gila*, dapat dilihat dari 1 (satu) kartun, yakni: kartun yang bertopik “Mama Minta Pulsa”.

4) Kombinasi Unsur Nonverbal (Gambar) dan Unsur Verbal (Teks) Ujaran dari Tokoh Kartun

Kombinasi unsur nonverbal (gambar) dengan unsur verbal (teks) berupa ujaran tokoh pada kartun *Negara ½ Gila* dilihat pada masing-masing panel yang menggambarkan bahasa tubuh (*gesture*), tanda (*sign*), tindakan/perbuatan (*action*), dan objek (*object*) ditambahkan teks (ujaran tokoh kartun) yang direpresentasikan melalui balon pada setiap panel kartun. Keempat aspek semantik (praanggapan, implikatur, pertuturan dan dunia kemungkinan) melibatkan kombinasi unsur nonverbal (gambar) dan unsur verbal (teks) ujaran dari tokoh kartun sebagai pembangun bahasa humor.

*Aspek praanggapan yang dibangun dari kombinasi unsur nonverbal (gambar) dan unsur verbal (teks) ujaran tokoh kartun sebagai pembangun bahasa humor dalam kartun Negara ½ Gila*, dapat dilihat dari 9 (sembilan) kartun, yakni: kartun yang bertopik “HP Keren Pulsa Kere”, “Pengemis Sukses”, “Anti Polusi (Katanya)”, “ Sok Inggris”, “Ingin Move On”, “Obat Masuk Angin”, “Pengertian”, “Update Status Dulu”, dan “Geng Motor”.

*Aspek implikatur yang dibangun dari kombinasi unsur nonverbal (gambar) dan unsur verbal (teks) ujaran tokoh kartun sebagai pembangun bahasa humor dalam kartun Negara ½ Gila*, dapat dilihat dari 5 (lima) kartun, yakni: kartun yang bertopik “Suara (Tidak) Sama di Mata Hukum”, “Cinta Damai”, “100% Emosi”, “Korban Sinetron”, dan “Go Green Setengah Hati”.

*Aspek pertuturan yang dibangun dari kombinasi unsur nonverbal (gambar) dan unsur verbal (teks) ujaran tokoh kartun sebagai pembangun bahasa humor dalam kartun Negara ½ Gila*, dapat dilihat dari 1 (satu) kartun, yakni: kartun yang bertopik “Invansi Trotoar”.

*Aspek dunia kemungkinan yang dibangun dari kombinasi unsur nonverbal (gambar) dan unsur verbal (teks) ujaran tokoh kartun sebagai pembangun bahasa humor dalam kartun Negara ½ Gila*, dapat dilihat dari 3 (tiga) kartun, yakni: kartun yang bertopik “Resik Face”, “Kabari Lagi”, dan “Minimarket”.

5) Kombinasi Unsur Nonverbal (Gambar) dan Unsur Verbal (Teks) Keterangan Kartunis.

Kombinasi antara unsur nonverbal (gambar) dengan unsur verbal (teks) berupa keterangan kartunis dalam kartun “Negara ½ Gila” dapat dilihat dari kartun yang menggambarkan bahasa tubuh (*gesture*), tanda (*sign*), tindakan/perbuatan (*action*), dan objek (*object*) ditambahkan teks keterangan yang dipakai kartunis sebagai bentuk komunikasi verbal yang mendukung ide cerita. Terdapat dua aspek yang melibatkan kombinasi unsur nonverbal (gambar) dan unsur verbal (teks) keterangan kartunis sebagai pembangun bahasa humor, yakni: aspek praanggapan dan dunia kemungkinan.

*Aspek praanggapan yang dibangun dari kombinasi unsur nonverbal (gambar) dan unsur verbal (teks) keterangan kartunis sebagai pembangun bahasa humor dalam kartun Negara ½ Gila*, dapat dilihat dari 4 (empat) kartun, yakni: kartun yang bertopik “Pencitarasaan”, “Kakek Buyut”, “Selamatkan”, dan “Buku Cara Cepat”.

*Aspek implikatur yang dibangun dari kombinasi unsur nonverbal (gambar) dan unsur verbal (teks) keterangan kartunis sebagai pembangun bahasa humor dalam kartun Negara ½ Gila*, dapat dilihat dari 3 (tiga) kartun, yakni: kartun yang bertopik “Panggilan Hati atau Gaji”, “Tambal Ban”, dan “Cyber War”.

6) Kombinasi Unsur Nonverbal (Gambar) dengan Unsur Verbal (Teks) Ujaran Tokoh Kartun dan Keterangan Kartunis.

Kombinasi unsur nonverbal (gambar) dengan unsur verbal (teks) berupa ujaran tokoh kartun dan keterangan kartunis dalam kartun *Negara ½ Gila* dapat dilihat dari kartun yang menggunakan komunikasi nonverbal (tanpa kata-kata) berupa bahasa tubuh (*gesture*), tanda (*sign*), tindakan/perbuatan (*action*), dan objek (*object*) yang ditambahkan teks ujaran tokoh dan keterangan kartunis yang direpresentasikan melalui balon pada setiap panel kartun. Terdapat dua aspek yang melibatkan kombinasi unsur nonverbal (gambar) dan unsur verbal (teks) keterangan kartunis sebagai pembangun bahasa humor,

yakni: aspek praanggapan dan dunia kemungkinan.

*Aspek praanggapan yang dibangun dari kombinasi unsur nonverbal (gambar) dengan unsur verbal (teks) ujaran dari tokoh kartun dan keterangan kartunis sebagai pembangun bahasa humor dalam kartun Negara ½ Gila, dapat dilihat dari 1 (satu) kartun, yakni: yang bertopik "Turunkan Pak Lurah".*

*Aspek implikatur yang dibangun dari kombinasi unsur nonverbal (gambar) dengan unsur verbal (teks) ujaran dari tokoh kartun dan keterangan kartunis sebagai pembangun bahasa humor dalam kartun Negara ½ Gila, dapat dilihat dari 5 (lima) kartun, yakni: kartun yang bertopik "Pacaran Jarak Jauh", "Dilema Milih Caleg", "Sampah Visual Itu", "Lagu Anak", dan "Lapar".*

Jika dicermati hasil penelitian di atas, telah sejalan dengan pendapat Hidayat (1998:183) yang menyatakan 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.

Hadirnya unsur verbal dalam kartun ini, menunjukkan adanya unsur kebahasaan yang membangun humor dalam kartun dan membantu pembaca dalam memahami humor tersebut. Menurut Raskin (dalam Ariejani, 2008:5) terdapat aspek-aspek semantik yang dapat digunakan untuk menjelaskan bagaimana kelucuan pada lelucon bisa muncul. Unsur kebahasaan berupa aspek semantik yakni: 1) praanggapan (*presupposition*), 2) implikatur (*implicature*), 3) pertuturan (*speech act*), 4) dunia kemungkinan dalam membangun bahasa humor verbal.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan hasil temuan dalam penelitian yang berjudul "Aspek Semantik dalam Humor Verbal pada Kartun Lagak Jakarta" yang dilakukan oleh Ariejani (2008). Jika dicermati penelitian ini, menunjukkan bahwa aspek semantik 1) praanggapan (*presupposition*), 2) implikatur (*implicature*), 3) pertuturan (*speech act*), 4) dunia kemungkinan berperan dalam membangun bahasa humor verbal pada kartun. Sejalan dengan pendapat Raskin (dalam Ariejani, 2008:5) yang menyatakan

terdapat aspek-aspek semantik yang dapat digunakan untuk menjelaskan bagaimana kelucuan pada lelucon bisa muncul.

Aspek implikatur sangat berperan dalam membangun bahasa humor verbal dalam kartun *Negara ½ Gila*. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian yang dilakukan oleh Rustono (1998) dalam disertasinya yang berjudul "Implikatur Percakapan sebagai Penunjang Pengungkapan Humor di Dalam Wacana Humor Verbal Lisan Berbahasa Indonesia. Ia mendeskripsikan implikatur percakapan menjadi penunjang dalam wacana humor berbahasa Indonesia.

### **Efek Humor terhadap Pembaca Kartun Negara ½ Gila**

Efek pembaca humor dalam kartun *Negara ½ Gila* dapat diketahui setelah peneliti melakukan wawancara terhadap lima orang narasumber. Sejumlah pertanyaan diberikan untuk mengumpulkan data mengenai efek pembaca humor. Wawancara dilakukan kepada lima narasumber yang telah membaca kartun *Negara ½ Gila*, baik pembaca yang hanya menikmati kartun untuk mengisi waktu luang, maupun yang memahami secara serius. Wawancara dilakukan secara berulang-ulang, serta dilakukan konfirmasi hasil wawancara yang bersangkutan terhadap narasumber yang telah ditentukan.

Berdasarkan analisis hasil wawancara, peneliti menemukan dua efek yang ditimbulkan pembaca ketika membaca kartun humor *Negara ½ Gila*. *Pertama*, efek tersenyum, tertawa, dan senang. *Kedua*, efek bingung dan kesal.

Secara umum, kartun *Negara ½ Gila* mampu membuat pembacanya tersenyum, tertawa, dan senang. Akan tetapi, hasil wawancara menunjukkan ada beberapa kartun yang dapat menimbulkan efek kesal dan marah bagi pembacanya. Claire dalam Astuti (2006:10) berpendapat bahwa humor dapat membuat kelucuan apabila mengandung satu atau lebih dari empat unsur, yaitu (1) ada kejutan, (2) mengakibatkan rasa malu, (3) ketidakmasukakalan, (4) membesar-besarkan masalah. Jika dicermati, keempat unsur ini sudah ditemukan dalam kartun *Negara ½ Gila*. Unsur ini berupa

rangsangan verbal dan nonverbal berupa kata-kata atau satuan-satuan bahasa yang sengaja dikreasikan dengan gambar oleh kartunis.

Berdasarkan hasil wawancara, beberapa narasumber menyatakan terdapat beberapa kartun yang membuat pembacanya bingung dan kesal. Kartun yang dimaksud yakni : kartun yang bertopik “Sabar”, “Prinsip dan Negara”, “SMS Berhadiah”, “Dewasa Itu”, dan “Tiang Listrik Inovatif.

Danandjaja (2002:32-34) mengemukakan ada lima faktor yang menghambat kelucuan dalam humor, yaitu (1) masalah bahasa yang kurang dimengerti oleh pendengarnya (lawan tutur), (2) pembawanya (penutur kurang pandai dalam menyampaikannya, (3) pendengarnya (lawan tutur) tidak mengetahui konteks dari humor tersebut, (4) apabila ada persepsi secara psikologis yang kuat dari pihak pendengarnya, dan (5) humor yang disajikan dalam keadaan kurang segar, sehingga terkesan monoton dan membosankan bagi pembaca.

Berdasarkan analisis hasil wawancara yang telah dilakukan terhadap lima narasumber, peneliti menemukan bahwa kebingungan dan kekesalan yang dirasakan pembaca kartun humor *Negara ½ Gila* disebabkan oleh beberapa faktor. *Pertama*, adanya pemakaian bahasa dalam kartun berupa kata dan istilah tertentu yang kurang dipahami pembaca. *Kedua*, pembaca kurang memahami konteks dari humor yang disajikan akibat adanya beberapa kartun yang sulit dipahami oleh pembaca. *Ketiga*, kartun terkesan agak monoton bagi beberapa pembaca. Hal ini akibat kartunis yang kurang memvariasikan gambar dan teks kartun dengan warna-warna yang lebih menarik (tidak hanya hitam putih). Adanya gambar dan teks yang terkesan monoton, berdampak kurang menariknya kartun ini sebagai media humor bagi beberapa pembacanya.

Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat diidentifikasi beberapa temuan yang bermakna. *Pertama*, Kartun *Negara ½ Gila* yang terbit di awal tahun 2014 karya Dody, Mujik, dan Rumrum Setiadi ini merupakan kartun humor yang sebagian besar bergaya

satire dengan topik yang menarik dan aktual bagi pembacanya.

“Negara ½ Gila” dikonotasikan untuk menyindir perilaku negatif masyarakat dan pemerintah di suatu negara dengan berbagai permasalahan yang dihadapi. Para kartunis menggambarkan secara real perilaku negatif itu sebagai suatu hal yang “gila” (sakit kejiwaan; ketidaknormalan; tidak sebagaimana mestinya; berbuat yang bukan-bukan; tidak masuk akal) akibat perilaku yang menyimpang itu dianggap wajar, normal, dan masih diterima di suatu negara yakni Indonesia.

Menurut Sibarani (2001:35) menyatakan bahwa kartun memiliki unsur satire dan distorsi gambar. Para pembuat humor berusaha memberikan gambaran dan contoh-contoh real yang mungkin pernah dialami sendiri oleh pembacanya atau orang-orang disekitar kita. Jika dicermati, topik dalam kartun *Negara ½ Gila* lebih banyak menekankan pada satire yakni berupa kritik sosial berupa sindiran yang ditujukan kepada masyarakat dan pemerintah. Misalnya, ironi pembangunan masjid, suara tidak sama di mata hukum, dilema milih caleg, invansi trotor, prinsip dan negara, nasib lagu anak, korban sinetron, dan berbagai topik menarik lainnya

Suhadi (2002:23) mengemukakan bahwa di Indonesia kalangan mahasiswa gemar menggunakan humor sebagai sarana kritik sosial. Kegemaran itu menunjukkan bahwa mahasiswa adalah personal yang sedang dididik untuk menjadi manusia yang kritis, bersikap skeptis, sehingga jalan pikirannya akan menjadi ilmiah dan tidak begitu saja menerima semua yang dihidangkan. Dengan ditanamkannya sikap itu, tidak heran apabila mereka akan protes bila melihat orang yang seharusnya menjadi penuntun mereka, malah menyeleweng atau membuat terobosan seenak hatinya, serta bersifat munafik (Sumarthana, 1983:65).

*Kedua*, humor dalam kartun *Negara ½ Gila* dibangun melalui *dual communication* yakni secara verbal dan nonverbal. Pesan yang disampaikan oleh kartunis kepada penerima atau pembaca humor dikemas secara verbal dengan kata-kata dan nonverbal tanpa kata-kata. Komunikasi yang pesannya dikemas secara verbal disebut *komunikasi verbal*, sedangkan komunikasi

yang pesannya dikemas secara nonverbal disebut komunikasi *nonverbal*.

Kelucuan dalam kartun *Negara ½ Gila* 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. Oleh karena itu, humor yang disajikan melalui kartun merupakan perpaduan antara humor verbal berupa tulisan dengan humor nonverbal berupa gambar.

Hal ini sesuai dengan pendapat Hidayat (1998:183) yang menyatakan 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. Oleh karena itu, humor yang disajikan melalui kartun merupakan perpaduan antara humor verbal berupa tulisan dengan humor nonverbal berupa gambar.

Komunikasi humor verbal dalam kartun *Negara ½ Gila* dapat dilihat melalui humor yang menggunakan kata-kata berupa tulisan (teks). Melalui kata-kata, kartunis dapat mengungkapkan perasaan, emosi, pemikiran, gagasan, atau maksud mereka, menyampaikan fakta, data, dan informasi serta menjelaskannya, saling bertukar perasaan dan pemikiran, saling berdebat, dan bertengkar. Bahasa berupa teks memegang peranan penting dalam komunikasi verbal. Teks dalam kartun dilihat dari teks ujaran dari tokoh kartun dan teks keterangan kartunis.

Komunikasi verbal paling banyak dipakai dalam hubungan antar manusia. Melalui kata-kata humor dalam sebuah kartun maka seseorang dapat mengungkapkan perasaan, emosi, pemikiran, gagasan, atau maksud mereka, menyampaikan fakta, data, dan informasi serta menjelaskannya, saling bertukar perasaan dan pemikiran, saling berdebat, dan bertengkar.

Dalam humor verbal itu, bahasa memegang peranan penting. Ada beberapa unsur penting dalam komunikasi verbal, yaitu bahasa. Pada dasarnya bahasa adalah suatu sistem lambang yang memungkinkan orang berbagi makna. Dalam humor verbal, lambang bahasa yang dipergunakan adalah bahasa verbal entah lisan, tertulis pada kertas, ataupun elektronik. Bahasa suatu bangsa atau suku berasal dari interaksi dan hubungan antara warganya satu sama lain.

Bahasa memiliki banyak fungsi, namun sekurang-kurangnya ada tiga fungsi yang erat hubungannya dalam menciptakan komunikasi yang efektif. Ketiga fungsi itu adalah:

- 1) Untuk mempelajari tentang dunia sekeliling kita.
- 2) Untuk membina hubungan yang baik di antara sesama manusia.
- 3) Untuk menciptakan ikatan-ikatan dalam kehidupan manusia.

Bagaimana mempelajari bahasa? Menurut para ahli, ada tiga teori yang membicarakan sehingga orang bisa memiliki kemampuan berbahasa.

Teori pertama disebut *Operant Conditioning* yang dikembangkan oleh seorang ahli psikologi behavioristik yang bernama Skinner. Teori ini menekankan unsur rangsangan (stimulus) dan tanggapan (respons) atau lebih dikenal dengan istilah S-R. Teori ini menyatakan bahwa jika satu organism dirangsang oleh stimulus dari luar, orang cenderung akan member reaksi. Anak-anak mengetahui bahasa karena ia diajar oleh orang tuanya atau meniru apa yang diucapkan oleh orang lain.

Teori kedua ialah teori kognitif yang dikembangkan oleh Noam Chomsky. Menurutnya kemampuan berbahasa yang ada pada manusia adalah pembawaan biologis yang dibawa dari lahir.



Teori ketiga disebut *Mediating theory* atau teori penengah. Dikembangkan oleh Charles Osgood. Teori ini menekankan bahwa manusia dalam mengembangkan kemampuannya berbahasa, tidak saja bereaksi terhadap rangsangan (stimulus) yang diterima dari luar, tetapi juga dipengaruhi oleh proses internal yang terjadi dalam dirinya.

Komunikasi humor nonverbal dalam kartun *Negara ½ Gila* dapat dilihat melalui humor yang dikemas tanpa kata-kata. Humor ini dapat dilihat melalui bahasa tubuh (gesture), tanda (sign), tindakan/perbuatan (action) atau objek (object) pada kartun.

Bahasa Tubuh dalam kartun *Negara ½ Gila* tercermin melalui raut wajah, gerak kepala, gerak tangan, gerak-gerik tubuh mengungkapkan berbagai perasaan, isi hati, isi pikiran, kehendak, dan sikap pada tokoh kartun. Tanda dalam komunikasi nonverbal pada kartun yakni tanda sebagai pengganti kata-kata. Misalnya, bendera, rambu-rambu lalu lintas darat, laut, udara, dan aba-aba dan lain sebagainya. Tanda ini banyak digunakan kartunis untuk membangun cerita. Tindakan/perbuatan, sebenarnya tidak khusus dimaksudkan mengganti kata-kata, tetapi dapat menghantarkan makna. Hal ini dapat dilihat melalui berbagai perbuatan tokoh kartun yang dapat mengantarkan makna berupa pesan kepada pembacanya. Objek, sebagai bentuk komunikasi nonverbal juga tidak mengganti kata, tetapi dapat menyampaikan arti tertentu. Misalnya, pakaian, aksesoris dandan, rumah, perabot rumah, harta benda, kendaraan, HP, hadiah, dan sebagainya. Objek ini digunakan kartunis untuk menyampaikan pesan tertentu dalam kartun. Meskipun komunikasi verbal dan nonverbal memiliki perbedaan-perbedaan, namun keduanya digunakan kartunis untuk menciptakan tindak komunikasi yang efektif dalam membangun kelucuan pada kartun *Negara ½ Gila*.

Mark Knapp (dalam Rutono, 1998:12) menyebut bahwa penggunaan komunikasi nonverbal dalam berkomunikasi pada kartun memiliki fungsi untuk:

1) Meyakinkan apa yang diucapkan tokoh kartun(repetition).

2) Menunjukkan perasaan dan emosi yang tidak bisa diutarakan dengan kata-kata pada (substitution).

3) Menunjukkan jati diri sehingga orang lain bisa mengenalnya (identity)

4) Menambah atau melengkapi ucapan-ucapan yang dirasakan belum sempurna.

Hal menarik dari komunikasi nonverbal ialah studi Albert Mehrabian (dalam Hidayat, 1999:76) yang menyimpulkan bahwa tingkat kepercayaan dari pembicaraan orang hanya 7% berasal dari bahasa verbal, 38% dari vokal suara, dan 55% dari ekspresi muka. Ia juga menambahkan bahwa jika terjadi pertentangan antara apa yang diucapkan seseorang dengan perbuatannya, orang lain cenderung mempercayai hal-hal yang bersifat nonverbal.

Selain bahasa, kata juga memegang peranan penting dalam komunikasi nonverbal. Kata adalah lambang yang melambangkan atau mewakili sesuatu hal, entah orang, barang, kejadian, atau keadaan. Jadi, kata itu bukan orang, barang, kejadian, atau keadaan sendiri. Makna kata tidak ada pada pikiran orang. Tidak ada hubungan langsung antara kata dan hal. Yang berhubungan langsung hanyalah kata dan pikiran orang.

## Penutup

Berdasarkan hasil penelitian serta pembahasan di atas, peneliti dapat menarik simpulan sebagai berikut.

Keterlibatan aspek semantik: praanggapan (*presupposition*) sebagai pembangun bahasa humor verbal dalam kartun *Negara ½ Gila* dibangun melalui enam unsur, yakni: Unsur nonverbal berupa gambar, sebanyak 3 kartun, unsur verbal berupa ujaran dari tokoh kartun, sebanyak 8 kartun, unsur verbal berupa keterangan kartunis, sebanyak 1 kartun, kombinasi unsur nonverbal berupa gambar dan unsur verbal berupa ujaran tokoh kartun, sebanyak 9 kartun, kombinasi unsur nonverbal berupa gambar dan unsur verbal berupa keterangan dari kartunis, sebanyak 4 kartun, dan kombinasi unsur nonverbal berupa gambar dengan unsur verbal berupa ujaran tokoh dan keterangan dari kartunis, sebanyak 1 kartun.

Keterlibatan aspek semantik: implikatur (*implicature*) sebagai pembangun

bahasa humor verbal dalam kartun *Negara ½ Gila*, dibangun melalui lima unsur, yakni: unsur nonverbal berupa gambar, sebanyak 3 kartun, unsur verbal berupa ujaran dari tokoh kartun, sebanyak 1 kartun, kombinasi unsur nonverbal berupa gambar dan unsur verbal berupa ujaran tokoh kartun, sebanyak 5 kartun, kombinasi unsur nonverbal berupa gambar dan unsur verbal berupa keterangan dari kartunis, sebanyak 3 kartun, dan kombinasi unsur nonverbal berupa gambar dengan unsur verbal berupa ujaran tokoh dan keterangan dari kartunis, sebanyak 5 kartun.

Keterlibatan aspek semantik: pertuturan (*speech act*) sebagai pembangun bahasa humor verbal dalam kartun *Negara ½ Gila* dibangun melalui satu unsur yakni kombinasi unsur nonverbal berupa gambar dan unsur verbal berupa ujaran tokoh kartun, sebanyak 1 kartun.

Keterlibatan aspek semantik: dunia kemungkinan (*possible world*) sebagai pembangun bahasa humor verbal dalam kartun *Negara ½ Gila* dibangun melalui tiga unsur, yakni: unsur nonverbal berupa gambar, sebanyak 5 kartun, unsur verbal berupa ujaran tokoh kartun, sebanyak 1 kartun, dan kombinasi unsur nonverbal berupa gambar dan unsur verbal berupa ujaran tokoh kartun, sebanyak 3 kartun.

Efek yang ditimbulkan pembaca humor ketika membaca kartun *Negara ½ Gila*, yakni: *Pertama*, efek tersenyum, tertawa, dan senang. *Kedua*, efek bingung dan kesal. Secara umum, sebagian besar kartun *Negara ½ Gila* mampu membuat pembacanya tersenyum, tertawa, dan senang. Akan tetapi, hasil wawancara menunjukkan ada beberapa kartun yang dapat menimbulkan efek bingung dan kesal bagi pembacanya.

Berdasarkan temuan-temuan dalam penelitian ini, peneliti dapat menyampaikan beberapa saran sebagai berikut.

Kartunis hendaknya lebih meningkatkan kreativitas dalam membuat kartun humor. Hal ini dapat dilakukan dengan cara mencari topik-topik yang menarik dan aktual di masyarakat, penggambaran tokoh kartun yang lebih inovatif, serta selalu melatih kreativitas dalam mengkombinasikan gambar dan teks

sebagai kesatuan makna yang mampu membangun kelucuan.

Pembaca kartun hendaknya menjadikan kartun humor sebagai media pembelajaran dalam menyampaikan pesan moral dan nilai-nilai karakter di masyarakat. Kartun humor bukan sekadar kartun yang mampu membuat pembacanya tersenyum dan tertawa saja. Namun, mampu membuat pembacanya bercermin, bersikap, dan bertindak sesuai dengan pesan yang disampaikan kartunis.

Dalam setiap kartun, kartunis hendaknya memvariasikan gambar-gambar dan tulisan dengan berbagai warna (tidak hanya hitam putih) sehingga pembaca menjadi lebih tertarik.

Peneliti lain hendaknya melakukan penelitian yang lebih mendalam daripada penelitian ini. Peneliti lain dapat mengkaji kartun ini dalam analisis kebahasaan dengan ranah yang berbeda. Misalnya, pragmatik, sintaksis, morfologi, dan analisis kebahasaan lainnya.

## Daftar Rujukan

- Arieyani, Dewi Mega. 2008. "Aspek Semantik dalam Humor Verbal pada *Kartun Lagak Jakarta*". Skripsi: Universitas Indonesia.
- Astuti, Wiwik Dwi. 2006. *Wacana Humor Tertulis Kajian Tindak Tutur*. Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional.
- Danandjaja, James. 1997. "Humor" dalam *Ensiklopedi Nasional Indonesia Jilid 6*. Jakarta: PT Delta Pameungkas, hlm 498.
- Hidayat, Rahayu S. 1999. "Peranan Bahasa Verbal dalam Komik". Depok: Pusat Penelitian Kemasyarakatan dan Budaya Lembaga Penelitian Universitas Indonesia.
- Hendarto, Priyo. 1990. *Filsafat Humor*. Jakarta: Karya Megah.
- Hosking, Arthur N. 1954. "Cartoon" dalam *Collier's Encyclopedia Volume 4*. New York: P.F Collier & Son. Hlm. 559.

- Ibrahim, Abdul Syukur, Ed. 2009. *Metode Analisis Teks dan Wacana*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ihsan, Dimroh. 2011. *Pragmatik, Analisis Wacana, dan Guru Bahasa*. Palembang: Universitas Sriwijaya
- Rustono. 1998. "Implikatur Percakapan sebagai Penunjang Pengungkapan Humor di dalam Wacana Humor Verbal Lisan Berbahasa Indonesia". (Disertasi Fakultas Sastra Universitas Indonesia).
- Setiawan, Arwah. 1990. "Teori Humor". Jakarta: Majalah Astaga, No. 3 Th. III, hal. 34-35.
- Setiawan, Muhammad Nashir. 2002. *Menakar Panji Koming: Tafsiran Komik Karya Dwi Koedoro pada Masa Reformasi 1998*. Jakarta: Penerbit Buku Kompas.
- Sibarani, Augustin. 2001. *Karikatur dan Politik*. Jakarta: Gerba Budaya, PT Medis Lintas Inti Nusantara, dan Studi Arus Informasi.
- Suhadi. 2002. *Humor Mahasiswa*. Jakarta: Pustaka Sinar harapan.
- Sumarthana. 1983. *Anekdote-anekdot dalam Kehidupan Sehari-hari*. Jakarta: Sinar Buana Press.