

## Teknik Humor Bahasa pada Pertunjukan *Konto* GRUP KOMEDIAN 東京 03 (TOKYO ZERO SAN)

Sekar Ayu Ningrum<sup>1</sup>, Roni<sup>2</sup>, Didik Nurhadi<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Universitas Negeri Surabaya, Indonesia; sekarayu.20020@mhs.unesa.ac.id

<sup>2</sup> Universitas Negeri Surabaya, Indonesia; roni@unesa.ac.id

<sup>3</sup> Universitas Negeri Surabaya, Indonesia; didiknurhadi@unesa.ac.id

---

ARTICLE INFO	ABSTRACT
<p><i>Keywords:</i></p> <p>Humor Techniques; Konto; Owarai</p> <hr/> <p><i>Article history:</i></p> <p>Received 2023-08-15 Revised 2023-11-10 Accepted 2023-12-17</p>	<p>Understanding Japanese humor culture is closely related to understanding Japanese communication culture in order to facilitate the communication process in the era of globalization. In this research, the researcher examines further the humor techniques used in the <i>konto</i> performance of the comedian group 東京 03 (Tokyo Zero San) based on Berger's theory of humor techniques in order to understand the humor techniques generally used by Japanese society. In this research, the most data falls into the classification of humor techniques, language indicators of exaggeration and repartee, with 5 data each being obtained, Classification of humor language techniques: allusion, insults, and misunderstanding, each with 3 data, classification of humor techniques: bombast, definition, facetiousness, infantilism, over literalness, puns, and satire with 2 data. And classification of humor techniques, irony, ridicule and sarcasm, each of which only obtained 1 data.</p> <p><i>This is an open access article under the <a href="https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/">CC BY-NC-SA</a> license.</i></p> 

---

**Corresponding Author:**

Sekar Ayu Ningrum

Universitas Negeri Surabaya, Indonesia sekarayu.20020@mhs.unesa.ac.id

---

### 1. PENDAHULUAN

Hadir Dalam perkembangan kehidupan manusia yang semakin pesat, bahasa tidak dapat dipungkiri merupakan suatu aspek yang berperan sangat penting. Telah banyak para ahli yang mengemukakan pengertian terkait bahasa. Pengertian yang lazim dikutip dan sering didengar adalah bahasa merupakan suatu alat untuk menyampaikan ide, gagasan, pikiran, atau perasaan kepada orang lain baik secara lisan maupun tulisan (Soepardjo, 2012:1). Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa bahasa adalah sebuah alat atau sekumpulan aturan yang dipergunakan manusia dalam melakukan komunikasi antar sesamanya, baik itu komunikasi secara lisan maupun komunikasi secara tulisan.

Sebagaimana yang telah diketahui, manusia dan komunikasi adalah dua aspek yang tidak dapat dipisahkan. Manusia sebagai makhluk sosial membutuhkan keberadaan dan kerjasama dari individu lainnya untuk membantu menjalani kehidupan sehari-hari. Komunikasi dapat dimaknai sebagai sebuah proses saling berbagi makna melalui perilaku verbal maupun nonverbal yang dilakukan oleh dua individu atau lebih (Mulyana, 2015:11). Proses berbagi makna yang dilaksanakan oleh dua individu atau lebih dimaksudkan untuk menyamakan tujuan yang ingin diraih oleh para peserta tutur, ketika ada ketidaksamaan makna yang dipahami oleh peserta tutur maka tidak akan tercipta proses kerjasama yang baik dan dapat menjadi sebuah kendala demi tercapainya tujuan yang diharapkan. Untuk itu, komunikasi berperan penting membentuk dan menjaga interaksi sosial antar individu demi terlaksananya suatu tujuan.

Edi Subroto dalam bukunya yang berjudul *Pengantar Metode Penelitian Linguistik Struktural* (1992) menyatakan bahwa bahasa nasional memiliki peranan yang sangat besar keterkaitannya dengan kebudayaan suatu bangsa. Bukan hanya sebagai salah satu perwujudan kebudayaan, namun juga sebagai dasar terbentuknya suatu kebudayaan dan peradaban. Maka jika ingin memahami lebih jauh terkait kebudayaan Jepang guna memperlancar proses komunikasi, penting bagi pembelajar asing untuk menggali dan memahami pula lebih jauh terkait tentang bahasanya.

Sosiolinguistik sebagai bidang yang tercipta dari penggabungan dua bidang ilmu, yakni sosiologi dan linguistik juga membahas tentang penggunaan bahasa dalam mendukung proses komunikasi. Sebagai salah satu cabang ilmu kebahasaan, sosiolinguistik merupakan kajian yang mempelajari lebih jauh tentang hubungan antara bahasa dan masyarakat guna mendapatkan pemahaman yang lebih baik terhadap struktur bahasa dan bagaimana bahasa tersebut difungsikan dalam komunikasi (Nuryani, 2021:9). Pemahaman terkait struktur bahasa dan penggunaannya dirasa dapat meningkatkan terciptanya proses komunikasi yang baik antar peserta tutur, terutama bagi pembelajar bahasa asing yang ingin menjalin komunikasi dengan penutur bahasa asli (Suttrisno, 2023).

Komunikasi yang baik tentunya merupakan komunikasi yang dapat menciptakan saling keterpahaman juga menyenangkan hati antar pelakunya. Dalam mewujudkan suatu proses komunikasi yang baik, humor sering kali digunakan sebagai alat untuk menciptakan rangsangan yang harmonis dan mendukung terciptanya suatu komunikasi yang menyenangkan. Humor dapat menjadi sarana persuasi untuk mempermudah masuknya informasi atau pesan yang ingin disampaikan sebagai suatu hal yang serius dan formal (Gauter, dalam Rahmanadji, 2007:2). Humor dianggap sebagai salah satu bentuk komunikasi yang dapat menciptakan keakraban dan memberikan efek menghibur baik bagi penutur, lawan tutur, maupun pihak ketiga yang mendengarnya. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa fungsi bahasa salah satunya sebagai alat berkomunikasi dapat terwujud dalam berbagai bentuk, salah satunya adalah humor (Suttrisno, 2021).

Namun nyatanya dalam praktik komunikasi, terlepas dari pemahaman terkait bahasa Jepang yang telah diterima oleh pembelajar lembaga pendidikan formal maupun nonformal, hal itu tidaklah cukup untuk menjadi penjamin terlaksananya proses komunikasi yang baik. Dalam praktik bersosialisasi humor merupakan hal yang tidak dapat dilepas dari kehidupan masyarakat di dunia ini, namun nyatanya penerimaan humor dalam masing-masing masyarakat tidaklah sama. Daya lucu yang terkandung dalam humor umumnya dapat bersifat personal maupun komunal. Secara personal daya lucu dapat melibatkan identitas peserta tutur, seperti status sosial, pendidikan, jenis kelamin, dan lain sebagainya.

Miranda Richards (dalam Sigmundsdóttir, 2016:1) berpendapat bahwa kebanyakan masyarakat Jepang memiliki selera humornya tersendiri. Perbedaan budaya humor yang dimiliki menjadi kesulitan tersendiri bagi pembelajar bahasa Jepang untuk memahami makna komunikasi jika penutur menyisipkan aspek humor di dalam tuturannya. Pembelajar bahasa Jepang juga cenderung kesulitan untuk menciptakan proses komunikasi yang baik guna meningkatkan tingkat keakraban dengan penutur asli karena tuturan yang disampaikan bisa jadi terkesan kaku. Peneliti berpendapat jika pembelajar bahasa Jepang harus lebih memahami budaya yang dimiliki oleh masyarakat Jepang, salah satunya memahami budaya humor Jepang. Berger (1999:17) menyatakan teknik humor terbagi

menjadi empat kategori besar, yaitu *language* (bahasa), *logic* (akal), *identity* (identitas), dan *action* (tindakan), yang masing-masing kategorinya terpecah lagi menjadi beberapa klasifikasi sesuai cara sebuah humor diciptakan. Karena penelitian kali ini berfokus kepada kajian linguistik, peneliti akan memfokuskan pengkajian data terhadap kategori teknik humor aspek bahasa yang terbagi menjadi lima belas klasifikasi, antara lain *allusion*, *bombast*, *Definition*, *Exaggeration*, *Facetiousness*, *Insults*, *Infantilism*, *Irony*, *Misunderstanding*, *Over literalness*, *Puns/Wordplay*, *Repartee*, *Ridicule*, *Sarcasm* dan *Satire*.

Penelitian terkait teknik humor sebelumnya juga pernah dilakukan oleh Mardiana Binti Ismail, Indrayuda Indrayuda, dan Mohd Effindi Bin Shamsuddin. Penelitian dengan judul "*The Application of Asa Berger Humour Technique by Sabri Yunus from The Dramaturgy Perception in "Karoot Komedi"*" yang dimuat pada jurnal *Harmonia: Journal of Arts Research And Education* pada tahun 2018 ini membahas tentang pengaplikasian teknik humor pada pertunjukan Karoot Komedi yang dibawakan oleh Sabri Yunus sebagai objek penelitian. Data penelitian diperoleh melalui proses observasi, *interview*, dan studi dokumentasi. Pada penelitian ini, peneliti menyatakan bahwa elemen humor berkaitan erat dengan respon spontan dan tindakan penonton sebagai pendengar, seperti tersenyum dan tertawa.

Budaya humor masyarakat Jepang salah satunya dapat banyak dipahami lewat pertunjukan komedi. Dalam bahasa Jepang, pertunjukan komedi lebih dikenal dengan sebutan *owarai* (お笑い). *owarai* atau pertunjukan komedi di Jepang sendiri dapat dikategorikan menjadi beberapa jenis, antara lain *mandan* (漫談), *manzai* (漫才), *konto* (コント), *gyagu* (ギャグ), dan lain sebagainya, yang mana pada penelitian kali ini peneliti akan menggunakan pertunjukan komedi *konto* sebagai fokus sumber datanya. *Konto* (コント) umumnya dibawakan dalam bentuk bermain peran atau sandiwara. Dari berbagai grup komedian yang membawakan pertunjukan *konto*, peneliti memilih untuk menggunakan *konto* yang dibawakan oleh grup komedian 東京 03 (*Tokyo Zero San*) sebagai sumber data.

Dikutip dari situs resminya, 東京 03 (*Tokyo Zero San*) merupakan salah satu grup komedian beranggotakan 3 orang, yaitu Iidzuka Satoshi (飯塚悟志), Kakuta Akihiro (角田晃広), dan Toyomoto Akinaga (豊本明長). Grup ini dibentuk sejak tahun 2003, dan sampai saat ini telah meraih empat jenis penghargaan, salah satu penghargaan yang diperoleh adalah *Newcomer Award for Fine Art of the Ministry on Education 2023* (2023 年芸術選奨新人賞). Kesuksesannya dalam meraih beragam penghargaan menjadikan grup 東京 03 (*Tokyo Zero San*) sebagai salah satu grup komedian yang digemari di Jepang. Observasi dan pengkajian pada pertunjukan *konto* dapat mendukung pemahaman terkait budaya humor dari beragam konteks sosial dan budaya Jepang yang berbeda, karena dalam praktiknya pertunjukan *konto* dapat menampilkan interaksi dari berbagai konteks dan latar sosial.

## 2. METODE

Berdasarkan jenis data dan pemaparan hasil analisisnya penelitian ini tergolong sebagai penelitian jenis kualitatif deskriptif. Cara yang digunakan untuk memperoleh data pada penelitian kualitatif ini dilakukan dengan menyimak proses penggunaan bahasa Jepang pada sumber data yang telah ditentukan. Data yang dikumpulkan pada penelitian kualitatif umumnya berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka, maka sesuai dengan kaidahnya data yang akan disediakan pada penelitian ini berupa kutipan-kutipan percakapan pada pertunjukan *konto* yang dibawakan oleh grup komedian 東京 03 (*Tokyo Zero San*) sesuai dengan kriteria data yang dibutuhkan. Hasil analisis akan dijabarkan secara deskriptif berdasarkan fakta yang ditemukan dari hasil pengamatan terhadap sumber data guna memberi gambaran penyajian laporan yang lebih jelas.

Sumber data pada penelitian ini adalah video pertunjukan *konto* yang dibawakan oleh grup komedian 東京 03 (*Tokyo Zero San*) dengan judul 「修学旅行 (*Shuugaku Ryokou*)」. Peneliti akan

melakukan proses observasi pada video pertunjukan *konto* berjudul *Shuugaku Ryokou* yang diunggah akun youtube resmi 東京 03 (Tokyo Zero San) dalam playlist berjudul *Koukaichuu no Konto* (公開中のコント) guna menemukan data yang dibutuhkan. Data atau fakta yang dikumpulkan dan dicatat oleh peneliti berupa tuturan verbal maupun tuturan yang didukung oleh tindakan komedian yang mengandung daya lucu sehingga menimbulkan respon berupa tawa dari penonton. Proses pengumpulan data yang dibutuhkan pada penelitian ini menggunakan metode simak. Peneliti akan menyimak tuturan yang mengandung daya lucu, maupun tuturan verbal yang didukung oleh tindakan dari video pertunjukan *konto* berjudul *Shuugaku Ryokou* yang dibawakan oleh grup komedian 東京 03 (Tokyo Zero San) untuk mengetahui teknik humor yang digunakan. Setelah teknik simak bebas libat cakap dilakukan, berikutnya dilaksanakan teknik lanjutan berupa teknik catat.

Dalam kegiatan analisis data peneliti menggunakan metode padan intralingual. Sebagai tahapan awal dalam proses analisis data, peneliti akan mengelompokkan data yang telah terkumpul dengan teknik pilah unsur penentu (PUP) yang merupakan teknik dasar pada metode padan (Sudaryanto, 2015:25). Tahapan selanjutnya dilakukan teknik lanjutan yaitu teknik hubung banding memperbedakan (HBB) (Sudaryanto, 2015:31).

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pertunjukan *konto* berjudul 「修学旅行 (*Shuugaku Ryokou*) yang dibawakan oleh grup komedian 東京 03 (Tokyo Zero San) ditemukan data berupa penggunaan teknik humor bahasa yang dikemukakan oleh Berger sejumlah 36 data.

Tabel 1. Perolehan Data

No	Teknik Humor	Jumlah Data	Presentase
1	<i>Allusion</i>	3	8%
2	<i>Bombast</i>	2	6%
3	<i>Definition</i>	2	6%
4	<i>Exaggeration</i>	5	14%
5	<i>Facetiousness</i>	2	6%
6	<i>Insults</i>	3	8%
7	<i>Infantilism</i>	2	6%
8	<i>Irony</i>	1	3%
9	<i>Misunderstanding</i>	3	8%
10	<i>Over Literalness</i>	2	6%
11	<i>Puns, Word Play</i>	2	6%
12	<i>Repartee</i>	5	14%
13	<i>Ridicule</i>	1	3%
14	<i>Sarcasm</i>	1	3%
15	<i>Satire</i>	2	6%
<b>Total Data</b>		<b>36</b>	<b>100%</b>

#### Teknik Humor *Allusion*

*Something that is said or written that refers to or mentions another person or subject in an indirect way.* *Allusion* dapat dimaknai juga sebagai gaya bahasa kiasan, yang mana sebuah pernyataan mengarah atau menunjuk kepada sifat dan karakteristik suatu benda atau seseorang secara tidak langsung, nada bicara yang digunakan umumnya bersifat halus. Berger juga menyatakan bahwa dalam

praktiknya, penutur bahkan dapat memancing tawa dari pendengar hanya dengan mengucapkan satu nama. Kesuksesan teknik humor ini untuk menciptakan daya lucu dan memancing respon yang diharapkan dipengaruhi oleh kemampuan pendengar untuk memahami maksud yang terkandung dalam ucapan si penutur.

#### Data (1)

*Shuugaku Ryokou*, menit 01:43-01:54.

Kakuta : 豊本先生ってそういうタイプですか。

*Toyomo sensei tte souiu taipu desu ka.*

'Pak Toyomoto orang yang seperti itu ya?'

Toyomoto : そういうタイプ?

*Souiu taipu?*

'Seperti itu?'

Kakuta : 包み隠さないタイプ

*Tsutsumi kakusanai taipu*

'Orang yang kalau bicara tidak di filter dulu.'

Konteks:

Kakuta dan Toyomoto sedang berbincang berdua terkait cara Toyomoto agar para murid bisa berdiskusi bebas dengan guru tanpa perlu merasa takut. Kakuta memuji Toyomoto yang menurutnya sangat berdedikasi sebagai seorang guru, sehingga wajar jika Toyomoto dikagumi dan disukai oleh para murid. Berbeda jauh dengan Kakuta yang terlalu tegas sehingga dibenci oleh para muridnya. Toyomoto lalu tanpa segan membalas pujian Kakuta dengan berkata bahwa dia sebenarnya tidak sepopuler itu, tetapi siapapun jika dibandingkan dengan Kakuta pasti akan terlihat lebih populer. Kakuta lalu merasa tersinggung karena ucapan Toyomoto, sehingga menyebut Toyomoto sebagai *tsutsumi kakusanai taipu* atau orang yang jika bicara terlalu jujur atau tidak difilter.

Analisis:

Tuturan '*tsutsumi kakusanai taipu*' yang dilontarkan oleh Kakuta dapat diklasifikasikan sebagai teknik humor bahasa *allusion*. Sebagaimana yang telah dijelaskan sebelumnya *allusion* dapat dipahami sebagai bahasa kiasan yang merujuk pada sifat, karakteristik, maupun tindakan seseorang atau benda. Dalam pengertian bahasa Jepang sendiri '*tsutsumi kakusanai*' atau bisa juga disebut sebagai '*tsutsumi kakusezu*' merupakan sebuah istilah kiasan yang memiliki arti 率直に言う (*socchoku ni iu*) yaitu bicara terang-terangan tanpa ada yang ditutupi. *Tsutsumi* yang berarti bungkus, dan *kakusanai* atau *kakusezu* yang maknanya tidak menyembunyikan, maka jika diartikan secara gramatikal kiasan ini memiliki arti tidak disembunyikan oleh bungkus, atau bungkuspun tidak dapat menyembunyikannya.

Sebaliknya jika Kakuta menggunakan tuturan lain untuk mendeskripsikan karakteristik Toyomoto secara langsung, seperti '*sunao na hito*' atau '*shoujiki na hito*' yang juga dapat diartikan sebagai orang yang jujur, maka tuturan ini tidak lagi tergolong dalam klasifikasi teknik humor bahasa *allusion*. Penonton memberikan respon berupa tawa ketika mendengar Kakuta melontarkan tuturan tersebut, sebagai bukti bahwa penonton dapat memahami kiasan tersebut merujuk pada hal apa.

#### Teknik Humor *Bombast*

*Word which sound important but have little meaning, used to impress people.* *Bombast* dapat diartikan sebagai bualan, dimana penutur berbicara melebih-lebihkan untuk membuat kagum pendengar. Teknik humor ini menciptakan daya lucu dengan membuat pendengarnya merasa bahwa tuturan yang diucapkan terdengar tidak masuk akal.

**Data (2)**

*Shuugaku Ryokou*, menit 10:05-10:38.

- Kakuta                    豊本先生、アタシどうしたらいいの？  
                                  *Toyomo sensei, atashi doushitara ii no?*  
                                  ‘Pak Toyomoto, saya harus bagaimana ini?’
- Toyomoto                どうしちゃったんですか？  
                                  *Doushicattan desuka?*  
                                  ‘Kenapa memangnya?’
- Kakuta                    なんですかこの感じ？これが女性から好きって言われる、あの時のそういう感  
                                  じってこれなんですか。なんか 自分が自分じゃないようだ。先生、私は今ここにい  
                                  ない。幸せだ、今なら飛べる気がする。Take... off (テイクアウトオフ)。  
                                  *Nan desu ka kono kanji? Kore ga josei kara suki tte iwareru, ano toki no souiuu kanji tte*  
                                  *kore nan desu ka. Nanka jibun ga jibun janai you da. Sensei, watashi wa ima koko ni*  
                                  *inai. Shiawase da, ima nara toberu ki ga suru. Take... off.*  
                                  ‘Perasaan apa ini? Apa begini rasanya kalau menerima pengakuan cinta dari  
                                  seorang gadis? Rasanya seperti bukan diriku lagi. Pak Toyomoto, sekarang saya  
                                  sudah tidak ada di sini lagi. saya sungguh bahagia. Sekarang rasanya saya bisa  
                                  terbang melayang. Take... off.’ (berdiri dari kursi)
- Toyomoto                なんで英語なんだ？  
                                  *Nande eigo nanda?*  
                                  ‘Kenapa tiba-tiba pakai bahasa Inggris?’

**Konteks:**

Toyomoto berusaha meyakinkan Kakuta bahwa tidak seluruh murid membenci dirinya, dengan membacakan sebuah *e-mail* yang ia terima dari siswi bernama Oono. Dalam *e-mail* tersebut Oono menyatakan bahwa meskipun Kakuta banyak dibenci oleh murid lain, ia tetap menyukai Kakuta, dan berharap Toyomoto bisa menyampaikan rasa terimakasihnya pada Kakuta. Mendengar isi *e-mail* tersebut, kakuta menjadi sangat bahagia dan tersentuh. Terlebih lagi Oono dikenal sebagai siswi yang cantik dan lemah lembut. Kakuta lalu mencoba mendeskripsikan apa yang tengah dia rasakan kepada Toyomoto.

**Analisis:**

Teknik humor bahasa yang ditemukan pada tuturan diatas tergolong dalam klasifikasi teknik humor *bombast*. Teknik ini menciptakan stimulus lucu dan memancing tawa pendengar dengan ungkapan yang terlalu melebih-lebihkan. Seperti halnya yang ditunjukkan oleh tuturan diatas, Kakuta yang merasa sangat bahagia mendeskripsikan emosinya secara berlebihan. Diawali dengan kalimat ‘*Nanka jibun ga jibun janai you da*’ yang artinya, aku bukanlah diriku, kemudian dilanjutkan dengan ucapan ‘*Sensei, watashi wa ima koko ni inai*’ dimana ujarannya mulai terdengar tidak masuk akal dan melebih-lebihkan karena nyatanya Kakuta masih berada tempat yang sama. Kalimat ‘*Shiawase da, ima nara toberu ki ga suru. Take... off*’ juga menunjukkan deskripsi yang berlebihan dan tidak sesuai dengan kenyataan karena Kakuta tidak benar-benar terbang melainkan hanya terbangun dari kursinya.

Penyampaian emosi yang berlebihan dengan berbagai perumpamaan yang tidak masuk akal dan sesuai kenyataan yang terlihat inilah yang memancing tawa penonton. Peneliti berpendapat bahwa intonasi bicara serta tindakan atau pergerakan yang dilakukan Kakuta saat melontarkan tuturan turut menjadi faktor penting yang menciptakan stimulus lucu. Contohnya, ketika Kakuta berucap

'take... off' ia merentangkan tangannya seperti sayap pesawat sehingga memperkuat imajinasi penonton bahwa Kakuta dapat terbang karena begitu bahagia.

### Teknik Humor *Definition*

*The act of saying what a word or an idea means.* Teknik *definition* merupakan teknik penciptaan humor yang dilakukan dengan menyatakan makna dari sebuah kata atau kalimat. Proses mendefinisikan suatu objek memberikan kemampuan lebih bagi penuturnya untuk menciptakan daya lucu dengan membelokkan makna yang seharusnya, dan dapat memancing respon dari penonton yang tidak menduga isi definisi yang disampaikan.

### Data (3)

*Shuugaku Ryokou*, menit 04:06-04:32.

Iidzuka : あの池の前でキスした男女は将来結ばれるっていう伝説があんの。うちの学校の七不思議の一つだ。

*Ano ike no mae de kisu shita danjo wa shourai musubareru tte iu densetsu ga anno. Uchi no gakkou no nanafushigi no hitotsu da.*

'Ada legenda yang mengatakan bahwa pasangan yang berciuman di depan kolam itu dimasa depanpun akan terus terikat sampai kapanpun. Itu salah satu dari tujuh keajaiban sekolah kita'

Kakuta : くだらない。

*Kudaranai*

'Menggelikan'

Iidzuka : 何をくだらないんだ？

*Nani wo kudaranainanda?*

'Apanya yang menggelikan?'

Kakuta : そういうもんはね、生徒が規則を敗れたくて作った噂なんですよ。

そもそもね、学校の七不思議というのは、学校の中の不思議であって、学校の外の不思議を学校の七不思議に入れてしまったら、もうめちゃくちゃだ！

*Souuu mon wa ne, seito ga kisoku wo yaburetakute tsukutta uwasa nan desu yo. Somosomo ne, gakkou no nana fushigi toiu no wa, gakkou no naka no fushigi de atte, gakkou no soto no fushigi wo gakkou no nana fushigi ni irete shimattara, mou mechakucha da!*

'Hal seperti itu hanyalah gosip yang diciptakan oleh murid-murid yang ingin melanggar aturan. Lagipula, yang namanya tujuh keajaiban sekolah itu adalah keajaiban yang terjadi di dalam sekolah, kalau keajaiban yang terjadi di luar sekolah ikut dimasukan dalam tujuh keajaiban sekolah, itu tidak masuk akal!'

Iidzuka : どうでもいいだろう！

*Doudemo ii darou!*

'Ya tidak masalah kan!'

### Konteks:

Iidzuka dan Kakuta memperdebatkan tentang para murid yang berciuman di depan kolam hotel tempat mereka menginap. Iidzuka menjelaskan bahwa para murid berciuman karena mendengar

adanya legenda romantis di kolam tersebut yang merupakan 1 dari tujuh keajaiban yang dipercayai oleh murid-murid sekolah mereka, namun Kakuta berpendapat bahwa legenda itu hanyalah bualan semata. Kakuta lalu memaparkan pemahamannya tentang tujuh keajaiban sekolah dan mengapa legenda itu tidak bisa terhitung sebagai salah satunya.

Analisis:

Pada tuturan diatas, penonton memberikan respon berupa tawa ketika Kakuta mulai menjelaskan dengan panjang lebar terkait definisi 'gakkou no nanafushigi' atau tujuh keajaiban sekolah. Sesuai penuturan Berger, teknik humor bahasa *definition* menciptakan stimulus lucu dari penjelasan sebuah definisi. Penyampaian definisi umumnya tidak bersifat lucu, tetapi penuturnya berhak membelokkan makna maupun memainkan cara bicara sehingga penjelasan menjadi terasa lucu. Pada tuturan ini, tokoh Kakuta berusaha menciptakan stimulus lucu dengan menekankan pengulangan kata 'gakkou no nanafushigi' yang sama berulang kali sehingga penjelasan definisi jadi semakin membingungkan dan tidak jelas hingga dapat mengundang gelak tawa pendengarnya.

### Teknik Humor Exaggeration

*A statement or description that makes something seem larger, better, worse or more important than it really is. Exaggeration* dapat dipahami sebagai sebuah upaya untuk mendramatisir sebuah keadaan, bisa juga diartikan sebagai pernyataan atau deskripsi yang membuat suatu keadaan terdengar lebih besar, baik, buruk, atau penting dari pada yang seharusnya. Kesadaran pendengar bahwa mereka sedang dibohongi oleh ucapan si penutur berperan penting dalam menciptakan daya lucu pada teknik ini.

### Data (4)

*Shuugaku Ryokou*, menit 11:51-12:08.

Kakuta : 分かってますよそれぐらい！教師と生徒、禁断の愛、二人になっているのは不幸かもしれない。二人の愛を引き裂く現実。乗り越える二人。

*Wakattemasu yo sore gurai! Kyoushi to seito, kindan no ai, futari ni natteiru no wa fukou kamoshirenai. Futari no ai wo hikisaku genjitsu. Norikoeru futari.*

'Saya sudah paham kalau itu tidak mungkin! Guru dan murid, cinta yang terlarang, kalau kami bersama mungkin kami tidak akan bahagia. Kenyataan memisahkan cinta kami. Tapi kami pasti bisa melewatinya.'

Toyomoto : 付き合うつもりじゃないですか。

*Tsukiau tsumori janai desu ka?!*

'Anda tetap berniat mengencananya?!'

Konteks:

Setelah mendengar isi *e-mail* dari Oono yang berkata bahwa gadis itu menyukainya, Kakuta semakin tidak bisa menahan rasa gembira. Tetapi Toyomoto mengingatkan Kakuta bahwa hubungan romansa antara guru dan murid adalah sesuatu yang terlarang, jadi bagaimanapun juga Kakuta tidak boleh merespon perasaan Oono yang disampaikan pada *e-mail* tersebut. Meskipun berkata bahwa ia mengerti posisi dan profesionalitasnya sebagai guru, kenyataannya Kakuta tetap memiliki pikiran untuk merajut hubungan romansa dengan siswinya itu.

Analisis:

Tuturan di atas dapat digolongkan kedalam klasifikasi teknik humor bahasa *axaggeration*. Sesuai pemahamannya, *axaggeration* menciptakan stimulus lucu dengan adanya kondisi yang terlalu didramatisir sehingga terdengar kurang masuk akal. Pada tuturan '*kyoushi to seito, kindan no ai*' ini, Kakuta mendeskripsikan hubungannya dengan Oono layaknya sebuah drama romansa yang penuh halangan dan pengorbanan namun tetap berakhir bahagia, padahal pada kenyataannya mereka

sedang tidak dalam hubungan romansa apapun. Penonton dapat menampilkan respon berupa tawa karena mereka mampu membayangkan kisah yang diucapkan oleh Kakuta. Pada bagian akhir, kutipan ini juga didukung oleh adanya teknik humor *repartee* dimana Toyomoto memberikan respon cepat yang mengundang tawa penonton untuk membalas ucapan dramatis Kakuta.

### Teknik Humor *Facetiousness*

*Comment or attitudes that are intended to appear funny and clever in a situation where other people do not think it is appropriate, and when it would be better to be serious. Facetiousness* dapat maknai juga sebagai candaan atau penggunaan bahasa yang tidak serius, serta komentar atau perilaku lucu yang dirasa tidak sesuai dengan kondisi. Dalam bukunya, Berger menyatakan bahwa *facetiousness* memiliki kemiripan dengan *irony*, hanya saja dinilai lebih lemah dan halus sehingga tidak menyakiti pihak manapun.

### Data (5)

*Shuugaku Ryokou*, menit 01:27-01:41.

- Kakuta : いやそうでしたか、それは素晴らしい。豊本先生が人気のある理由が分かりますよ。  
*Iya soudeshitaka, sore wa subarashii. Toyomoto sensei ga ninki no aru riyuu ga wakarimasu yo.*  
 ‘Jadi begitu, luar biasa. Sekarang saya paham alasannya pak Toyomoto begitu populer.’
- Toyomoto : そんなことはないですよ。  
*Sonna koto wa nai desu yo.*  
 ‘Tidak seperti itu kok.’
- Kakuta : いや、いや、私に比べたらもう。  
*Iya, iya, watashi ni kurabetara mou.*  
 ‘Tidak, kalau dibandingkan saya, anda lebih (populer).’
- Toyomoto : そりゃ先生に比べたら、誰だって人気もんですよ。  
*Sorya sensei ni kurabetara, dare datte ninki mon desu yo.*  
‘Yah kalau dibandingkan dengan pak Kakuta sih, siapapun pasti jadi lebih populer.’

### Konteks:

Kakuta sedang memuji Toyomoto yang menurutnya sangat berdedikasi sebagai seorang guru. Setiap harinya Toyomoto membalas *e-mail* dari para murid yang kesulitan untuk berdiskusi secara langsung dengan gurunya. Hal itulah yang menurut Kakuta menjadi alasan Toyomoto disukai banyak murid. Toyomoto berusaha untuk merendahkan diri, namun ketika Kakuta membandingkan kepopuleran toyomoto dengan dirinya, Toyomoto melontarkan candaan bahwa siapapun pasti akan lebih populer jika dibandingkan dengan Kakuta.

### Analisis:

Teknik humor bahasa *Facetiousness*, menampilkan humor dalam bentuk candaan yang ambigu maknanya. Pada kutipan tuturan ‘*Sorya sensei ni kurabetara, dare datte ninki mon desu yo*’ yang disampaikan oleh Toyomoto memiliki makna ganda yang dapat membuat pendengarnya menjadi salah paham. Dari segi isi tuturannya, tuturan yang disampaikan oleh Toyomoto ini bisa dianggap tidak sopan dan bisa menyinggung perasaan lawan bicara (*insults* dan *sarcasm*), namun baik dari ekspresi maupun intonasi saat berbicara yang digunakan, Toyomoto tetap terlihat bersahabat tanpa adanya unsur ingin mengolok-olok lawan bicara sama sekali. Karenanya Kakuta sebagai lawan

bicara tidak bisa secara pasti memberi respon berupa amarah karena keambiguan tuturan yang disampaikan oleh Toyomoto.

### Teknik Humor *Insults*

*A remark or an action that it said or done in order to offend somebody.* Teknik penciptaan humor dengan menampilkan ucapan atau perilaku yang bertujuan untuk menyinggung atau menghina seseorang. Bisa juga dimaknai sebagai hinaan. Hinaan pada umumnya memang bukanlah hal yang lucu, namun teknik ini cukup sering ditemui pada pertunjukan komedi, dimana pendengar dan penuturnya tidak perlu merasakan rasa bersalah atas hinaan yang diucapkan karena adanya konteks maupun kerangka cerita yang melatarbelakangi hinaan tersebut.

### Data (6)

*Shuugaku Ryokou*, menit 05:31-05:40.

- Iidzuka : だって、今日行った北野天満宮の絵馬の中に「角田しね」と書かれたみたいだよ。  
*Datte, kyou itta Kita no Tenmangu no ema no naka ni "Kakuta shine" to kakareta mitai da yo.*  
 'Sepertinya ada yang menulis "matilah Kakuta" di papan do'a kuil Kita no Tenmangu yang kita kunjungi hari ini.'
- Toyomoto : 私も見ました。  
*Watashi mo mimashita.*  
 'Tidak seperti itu kok.'
- Iidzuka : あったよね? あったよね!  
*Atta yo ne? atta yo ne!*  
 'Ada kan? Ada kan!'

### Konteks:

Iidzuka menyampaikan karena sifatnya yang tegas, banyak sekali murid yang terang-terangan tidak menyukai Kakuta. Dia bercerita bahwa pada siang tadi ia menemukan papan do'a bertuliskan matilah kakuta di salah satu kuil yang mereka kunjungi. Penuturannya ini diperkuat dengan kesaksian Toyomoto yang juga melihat papan do'a tersebut.

### Analisis:

Dalam bahasa Jepang, penggunaan kata *shine* (matilah) yang ditujukan pada orang lain dinilai sebagai umpatan yang sangat kasar. Namun pada kutipan data diatas, penonton justru tertawa ketika mendengar umpatan tersebut diucapkan kepada Kakuta. Inilah yang membedakan *insults* (hinaan) yang sebenarnya, dengan *insults* yang merupakan bagian dari teknik humor bahasa. Pada teknik humor *insults*, baik penutur, maupun peserta tutur tidak perlu merasa khawatir maupun tersinggung karena hinaan yang dilontarkan bertujuan untuk memberikan stimulus lucu. Tentunya hal itu tidak lepas dari adanya kerangka cerita pada pertunjukan *konto* yang dapat mendukung pendengar untuk tidak merasa terkejut dan menerima adanya eksistensi umpatan tersebut dengan mudah. Pada pertunjukan ini, karakter Kakuta diperkenalkan sebagai individu yang terlalu kaku dan tegas sehingga dibenci oleh banyak orang, karenanya terdengar sangat normal ketika ada individu lain yang menghina.

### Teknik Humor *Infantilism*

*Silly behavior that is typical of a child and not suitable in an adult.* Secara definisi bahasa, *infantilism* merujuk kepada tindakan atau tuturan bodoh dan kekanak-kanakan yang tidak cocok dilakukan oleh orang dewasa. Tetapi Berger dalam bukunya menyampaikan bahwa anak-anak lebih suka bermain dengan bunyi dan orang dewasa memainkan kata, maka dapat disimpulkan yang dimaksud dengan

infantilism disini adalah teknik penciptaan humor yang menggunakan permainan bunyi-bunyi yang mirip sesuka hati.

### Data (7)

*Shuugaku Ryokou*, menit 13:10-13:19.

- Kakuta : 行かせてください！大野 (oh no) !  
*Ikasete kudasai! Oono (oh no)!*  
 ‘Biarkan saya pergi! Oono (oh no)!’ (berlari menjauh)
- Iidzuka : 何で英語なんだよ最後？  
*Nande eigo nanda yo saigo?*  
 ‘Kenapa di akhir dia bicara bahasa Inggris?’
- Toyomoto : 英語じゃないです。  
*Eigo janai desu.*  
 ‘Itu bukan bahasa Inggris.’

### Konteks:

Kakuta yang telah mendengar isi *e-mail* yang ditulis untuknya, merasa perlu untuk menemui gadis bernama Oono itu secara langsung untuk membalas perasaannya. Tetapi Toyomoto berusaha menahan kepergian Kakuta karena merasa tindakan yang akan dilakukan Kakuta kurang etis jika dinilai sebagai seorang guru. Saat Kakuta sedang berusaha melepaskan diri, Iidzuka datang menghampiri keduanya dengan perasaan bingung karena Kakuta berlari menjauh sambil meneriakkan nama Oono, yang ditelinganya lebih terdengar seperti kata “Oh, no!”.

### Analisis:

Berger berpendapat bahwa teknik humor bahasa *infantilism* lebih berfokus pada permainan bunyi, karena anak-anak umumnya lebih tertarik untuk memainkan bunyi-bunyi yang mirip sebagai stimulus lucu untuk mengundang tawa tanpa adanya pengertian yang lebih mendalam. Pada kutipandata diatas, terdapat persamaan bunyi antara nama Oono dengan ungkapan bahasa Inggris ‘Oh no’ sehingga penonton tertawa karena merasa kata yang diteriakkan oleh Kakuta terasa ambigu. Ambiguitas ini diukung oleh pernyataan Iidzuka yang menanyakan pada Toyomoto mengapa Kakuta meneriakkan bahasa Inggris, yang kemudian dikoreksi oleh Toyomoto bahwa itu bukanlah bahasa Inggris.

### Teknik Humor Irony

*The use of words that say the opposite of what you really mean, often as joke and with a tone of voice that shows this.* Irony adalah memberi pernyataan yang berbanding terbalik dengan pemikiran sebenarnya, biasanya diucapkan dengan nada bercanda yang jelas. Bisa juga dianggap sebagai sindiran halus. Teknik humor ini dirasa cukup sulit karena daya humor tidak akan tersampaikan jika pendengar tidak sepenuhnya memahami makna dibalik ucapan penutur.

### Data (8)

*Shuugaku Ryokou*, menit 09:14-09:24.

- Kakuta : いいですよそんな冗談わ！ぶちキレますよ！  
*Ii desu yo sonna joudan wa! Buchi kiremasu yo!*  
 ‘Jangan bercanda seperti itu! Saya marah nih!’
- Iidzuka : 本当ですよ。  
*Hontou desu yo.*  
 ‘Saya sungguh-sungguh.’

Toyomoto : ちょ、詳しく聞かせてください。  
*Cho, kuwashiku kikasete kudasai.*  
 'Tolong ceritakan lebih detail.'

Konteks:

Setiap harinya Toyomoto menerima *e-mail* dari para murid yang ingin berdiskusi. Kakuta merasa sedih karena banyak murid yang membencinya, untuk menghibur Kakuta, Toyomoto memberikan informasi bahwa ia barusaja menerima *e-mail* dari seorang siswi yang berisi perasan suka siswi tersebut kepada Kakuta. Walaupun merasa senang setelah mendengar hal tersebut, Kakuta tidak terang-terangan menunjukkannya, tetapi justru membentak Toyomoto dengan nada marah karena berpikir Toyomoto membohonginya. Namun tidak lama setelah itu Kakuta meminta Toyomoto untuk menceritakan isi *e-mail* tersebut.

Analisis:

Teknik humor bahasa *irony* umumnya menunjukkan ungkapan yang berkebalikan dengan apa yang dirasakan oleh sang penutur. Pada kutipan data di atas, Kakuta merasa senang ketika mengetahui *masih* ada siswi yang menyukainya, hal itu dibuktikan dengan gerak tubuh dan ekspresinya yang terlihat senang. Namun berbanding terbalik dengan hal itu, tuturan '*buchi kiremasu yo!*' yang disampaikan olehnya mengandung emosi marah yang tidak sesuai dengan kondisi pada saat ini. Ungkapan '*buchi kiremasu yo!*' dinilai sebagai *irony* makin diperkuat dengan mudahnya Kakuta berubah pikiran pada kutipan berikut. Pada kutipan berikutnya Kakuta dengan sigap berkata '*kuwashiku kikasete kudasai*' yang maknanya segera ceritakan secara lengkap. Penonton merespon perubahan emosi Kakuta yang sangat cepat itu dengan tawa karena beranggapan ungkapan amarah yang sebelumnya diutarakan tidak memiliki arti dan hanya sekedar *irony*.

### Teknik Humor Misunderstanding

*A situation in which a comment, an instruction, etc. is not understood correctly.* Misunderstanding atau kesalahpahaman adalah situasi dimana sebuah komentar maupun pernyataan tidak dipahami dengan baik oleh *lawan* tutur. Teknik humor ini umumnya didukung oleh penggunaan kata-kata yang ambigu sehingga menciptakan konflik yang mengandung daya lucu ketika pendengar salah memahami makna dari tuturan yang diberikan.

### Data (9)

*Shuugaku Ryokou*, menit 15:52-16:10.

Kakuta : 聞いてください、大変なんですよ！大野が部屋にいないんですよ！  
*Kiite kudasai, taihen nan desu yo! Oono ga heya ni inai ndesu yo!*  
 'Tolong dengarkan, ini darurat! Oono tidak ada di kamarnya!'

Iidzuka : 大野はこの池の前にいるよ！  
*Oono wa kono ike no mae ni iru yo!*  
 'Ono ada di depan kolam ini!' (menunjuk ke arah kolam di depan kamar)

Kakuta : 大野...人は先にあの伝説の池。馬鹿野郎！...おい、隣に飯沢じゃないですか。  
*Oono... hito wa saki ni ano densetsu no ike. Baka yaro!* ...oi, tonari ni Iizawa janai desu ka.  
 '*Oono... dia sudah pergi lebih dulu ke kolam legendaris. Dasar bodoh!* ...oi, yang disamping itu bukannya Iizawa?'

Konteks:

Kakuta ingin menemui siswi bernama Oono setelah membaca *e-mail* yang ditujukan padanya. Namun setelah mencari ke kamar siswi tersebut, Kakuta tidak menemukannya. Berpikir mungkin sesuatu yang buruk terjadi pada gadis itu, ia kembali ke kamar para guru untuk melaporkan kejadian

tersebut. Iidzuka lalu mengabari Kakuta bahwa Oono berada di depan kolam legendaris untuk pasangan. Kakuta salah paham mengira gadis itu pergi terlebih dahulu kesana dan menunggu Kakuta untuk menyusulnya. Padahal yang sebenarnya Oono pergi ke kolam itu bersama kekasihnya yang bernama Izawa.

Analisis:

Pada data diatas, teknik humor yang digunakan sekilas dapat diklasifikasikan sebagai teknik humor *insults*, namun jika dipahami lebih dalam konteks yang mendukungnya, umpatan '*bakayarou*' (dasar bodoh) yang diucapkan oleh Kakuta tidak mengandung makna hinaan. Umpatan tersebut tercipta atas dasar kesalahpahaman Kakuta yang mengira Oono menunggunya di kolam legendaris, dibuktikan dengan ekspresi Kakuta yang justru terlihat sangat senang saat melontarkan umpatan tersebut. Pada saat umpatan '*bakayarou*' diucapkan, menonton tertawa karena menilai kesalahpahaman yang dialami Kakuta sebagai hal yang lucu dan tidak bersifat *insults* (hinaan) sama sekali.

### Teknik Humor *Over Literalness*

*Over lack of imagination.* Kesalahan pemahaman karena kurangnya kemampuan dalam memahami kondisi atau penggunaan pemahaman yang terlalu berlebihan dan mengakibatkan tindakan konyol.

### Data (10)

*Shuugaku Ryokou*, menit 02:36-02:54.

- Iidzuka : ちょ、ちょ、ちょ！凄いよ、凄いよ！二人とも、すごいビッグニュース！ビッグニュース！  
*Cho, cho, cho! Sugoi yo, sugoi yo! Futaritomo, sugoi biggu nyuusu! Biggu nyuusu!*  
 'Hei, hei, hei! Ada berita hebat! Kalian berdua, ada berita yang sangat besar! Berita besar!'
- Kakuta : どうしたんですか、飯塚先生？  
*Doushitan desu ka, Iidzuka sensei?*  
 'Ada apa pak Iidzuka?'
- Iidzuka : すごいビッグニュース！今、2組の村上と遠藤がキスしてた。  
*Sugoi biggu nyuusu! Ima, nikumi no Murakami to Endou ga kisu shiteta.*  
 'Ada berita besar! Sekarang, Murakami dan Endou dari kelas 2 sedang berciuman.'
- Kakuta : え？  
*E?*  
*Eh?*
- Iidzuka : どうせまだ間に合うから、覗きに行かない？  
*Douse mada maniau kara, nozoki ni ikanai?*  
**'Berhubung masih sempat, ayo kita intip?'**

Konteks:

Saat Kakuta dan Toyomoto sedang mengobrol di kamar guru tentang pandangan seorang pendidik yang baik, Iidzuka tiba-tiba saja datang menghampiri mereka dengan tergesa. Khawatir jika ada kondisi darurat, mereka segera menanyakan pada Iidzuka apa yang terjadi. Namun bukan kondisi darurat, Iidzuka malah memberikan informasi bahwa dia memergoki dua orang muridnya akan berciuman, bahkan dia mengajak Kakuta dan Toyomoto untuk ikut mengintip bersamanya.

Analisis:

Teknik humor bahasa *over literalness* tercipta saat pendengar kurang dapat menangkap maksud penutur, atau penutur menyampaikan pemahaman yang terlalu berlebihan sehingga menciptakan

tindakan yang konyol dan menjadi stimulus lucu bagi pendengarnya. Dalam kutipan data di atas, Iidzuka memberikan pemahaman yang terlalu berlebihan terkait kondisi muridnya, dan didukung oleh tindakan konyol yang dilakukan oleh Toyomoto dan Kakuta sebagai respon dari informasi yang diterima, stimulus lucu pun memancing tawa para penonton.

### Teknik Humor Puns/ Word Play

*Humorous use of a word that has more than one meaning, or of words that have different meanings but sound the same.* Permainan kata yang memiliki bunyi sama, namun dengan makna yang berbeda. Puns atau permainan kata seringkali dianggap sebagai lelucon dengan level yang paling rendah karena hanya bergantung pada permainan bunyi tanpa adanya makna lebih, namun Berger berpendapat lain. Berger berpendapat bahwa ada juga puns atau permainan kata yang cukup pintar dengan memainkan makna katanya juga.

### Data (11)

*Shuugaku Ryokou*, menit 03:26-03:40.

Iidzuka : ちゅうじゃん、たかが...  
*Chuu jan takaga...*  
 'Kan Cuma ciuman...'

Kakuta : たかがじゃないでしょ！飯塚先生が注意しないならね、そのちゅう私が注意  
 します！  
*Takaga janai desho! **Iidzuka sensei ga chuui shinai nara ne, sono chuu watashi ga chuui shimasu!***  
 'Bukan cuma! **Kalau pak Iidzuka tidak berniat menegur mereka, biar saya yang menegur mereka!**'

Iidzuka : 何今の？ダジャレ今の？  
*Nani ima no? dajare ima no?*  
 'Eh? yang barusan itu dajare (permainan kata)?'

Kakuta : ダジャレじゃないですよ。うっかりダジャレ。  
*Dajare janai desu yo. Ukkari dajare.*  
 'Bukan dajare. Tapi dajare yang tidak dipikir.'

### Konteks:

Kakuta dan Iidzuka berdebat tentang para murid yang berciuman ketika studi wisata. Iidzuka beranggapan bahwa itu adalah hal yang biasa untuk anak seumurannya mereka, tetapi Kakuta berpikir apa yang dilakukan oleh para murid tidak seharusnya dilakukan ketika program studi wisata sekolah. Ditengah-tengah penjelasannya yang penuh emosi, Kakuta mengeluarkan pernyataan yang bunyinya mirip dengan dajare (permainan kata).

### Analisis:

Teknik humor bahasa puns atau word play sebelumnya telah dikenal dengan sebutan dajare oleh budaya Jepang. pada kutipan data di atas, Kakuta memainkan persamaan bunyi 'chuu' pada kata 'chuui' yang berarti memperingatkan, dan 'chuu' sendiri yang bisa diartikan sebagai berciuman. Berdasarkan teori pembentukan dajare yang dikemukakan oleh Dybala (2012), dajare pada kutipan data di atas tergolong sebagai dajare mora addition atau dajare yang terbentuk dengan adanya penambahan mora pada unsur bunyi yang sama. Adanya pembuktian penggunaan teknik humor puns ini juga didukung oleh respon Iidzuka sebagai lawan tutur yang menganggap tuturan Kakuta merupakan permainan kata. Ketika ditanya kembali oleh lawan bicaranya, Kakuta tidak mengakui

bahwa tuturan yang dia sampaikan merupakan permainan kata, tetapi dia menyebutnya sebagai 'ukkari dajare' atau permainan kata yang tercipta tanpa dipikirkan dan terjadi begitu saja.

### Teknik Humor *Repartee*

*Clever and funny comment and replies that are made quickly.* Komentar atau respon lucu yang diberikan dengan cepat. Daya humor yang diciptakan oleh teknik humor *repartee* erat kaitannya dengan kecepatan suatu tuturan yang menarik digunakan untuk membalas tuturan lainnya. Beberapa kasus *repartee* juga ditemukan dalam bentuk perdebatan lisan, yang mana umumnya pendengar tertawa karena melihat para penutur berusaha melindungi ego mereka dengan tuturan yang spontan.

### Data (12)

*Shuugaku Ryokou*, menit 03:26-03:40.

- Kakuta : 貴様なんつって?  
*Kisama nantsutte?*  
'Kau bilang apa tadi?'
- Toyomoto : だから先生の事好きな生徒もいる。  
*Dakara sensei no koto suki na seito mo iru.*  
'karena itu masih ada murid yang menyukai bapak.'
- Kakuta : その前だよ。  
*Sono mae dayo.*  
'sebelum itu.'
- Toyomoto : 先生は嫌われている。  
*Sensei wa kirawarete iru.*  
'Bapak dibenci para murid.'
- Kakuta : もっと前だよ  
*Motto mae dayo.*  
'Sebelum itu lagi'
- Toyomoto : 先生はやめときなさい。  
*Sensei wa yametokinasai.*  
'Jangan sukai bapak lagi.'
- Kakuta : 見抜かしてんだこら!  
*Minukashitenda kora!*  
**'Kenapa kamu yang seenaknya memutuskan!'**

Konteks:

Toyomoto menjelaskan pada Kakuta bagaimana ia membalas *e-mail* dari siswi yang menyukai Kakuta. Karena dia merasa hubungan romansa antara guru dan murid adalah hal yang salah, maka ia menyarankan siswi tersebut untuk berhenti menyukai Kakuta. Kakuta yang merasa salah mendengar jawaban dari Toyomoto meminta temannya untuk mengulangi lagi apa yang dia katakan sebelumnya.

Analisis:

Teknik humor *repartee* memiliki beberapa ciri khas yang penting yaitu kecepatannya dilontarkan serta semenarik apa tuturan yang dilontarkan untuk menciptakan stimulus lucu. Kutipan data di atas menunjukkan perdebatan lisan yang dilakukan oleh Kakuta dan Toyomoto memiliki tempo yang cepat dan stabil, setiap tuturannya bersifat pendek namun terus menerus mengundang tawa dari penontonnya. Pada tuturan paling akhir, Kakuta berhasil menciptakan efek kejutan spontan yang sekaligus mengakhiri perbincangan dalam tempo cepat dengan tawa dari para penonton. Dalam seni *owarai* Jepang, teknik *repartee* sering ditemukan dalam pertunjukan humor yang dibawakan oleh dua

orang. Penonton umumnya menganggap jawaban spontan dan tidak diduga-duga terdengar lebih menarik.

### Teknik Humor *Ridicule*

*Unkind comments that make fun of somebody or something, make them look silly.* Komentar tidak menyenangkan tentang sesuatu atau seseorang, membuat objek pembicaraan menjadi terlihat bodoh. *Ridicule* merupakan salah satu bentuk serangan verbal yang ditujukan pada orang lain. Daya lucu pada teknik ini tercipta karena pendengar merasa setuju dengan tuturan yang mengandung unsur *ridicule* tersebut.

### Data (13)

*Shuugaku Ryokou*, menit 10:42-10:54.

Toyomoto : 角田先生、ちょっとお座りましょう。

*Kakuta sensei, chotto osuwarimashou.*

'Pak Kakuta, ayo duduk sebentar.'

Kakuta : *Take down* (テイクダウン)。

*Take down*(teiku daun).

'Take down.' (kembali duduk di kursi)

Toyomoto : *Take down* は倒れてくださいよ。間違っていますよ。

*Take down wa taorete kudasai yo. Machigatte imasu yo.*

'Take down artinya tolong jatuh. Kamu salah.'

Kakuta : 覚まさないでください。

*Samasanaide kudasai*

'Jangan sadarkan aku.'

Konteks:

Merasa begitu senang setelah membaca *e-mail* dari seorang siswi yang ditunjukkan padanya, Kakuta berdiri dari posisi duduk dan membayangkan dirinya tengah melayang di udara dengan kedua tangan yang direntangkan. Toyomoto berusaha menenangkan Kakuta untuk kembali duduk di kursinya. Dalam prosesnya, Kakuta menggunakan bahasa Inggris yang salah untuk mendeskripsikan kondisinya, dan Toyomoto membenarkan kesalahan tersebut sehingga mengundang tawa penonton.

Analisis:

Teknik humor bahasa *ridicule* umumnya merujuk pada kekurangan maupun kesalahan yang diperbuat sebuah pihak. Pada kutipan data diatas, Kakuta salah menggunakan ungkapan bahasa Inggris yang tepat untuk mendeskripsikan kondisinya. Toyomoto mengutip kesalahan Kakuta untuk dibenarkan sembari tertawa kecil. Karena latar peran yang dibawakan oleh keduanya pada pertunjukan *konto* ini adalah guru, maka pembenaran yang dilakukan oleh Toyomoto terhadap kesalahan Kakuta memberikan kesan mebodohi. Hal tersebut juga didukung oleh ekspresi yang ditampilkan oleh Kakuta setelah Toyomoto membenarkan ungkapannya dalam bahasa Inggris, serta ujaran '*samasanaide kudasai*' yang bisa dimaknai sebagai jangan sadarkan aku, atau jangan ingatkan aku, menunjukkan bahwa Kakuta merasa keberatan setelah ditegur oleh Toyomoto.

### Teknik Humor *Sarcasm*

*A way of using words that are the opposite of what you mean in order to be unpleasant to somebody or to make fun of them.* Menggunakan ungkapan yang berbanding terbalik dengan kondisi, dengan tujuan untuk menyerang pihak lain. Intonasi dalam penyampaian tuturannya juga berperan penting dalam penggunaan teknik *sarcasm*.

**Data (14)**

Shuugaku Ryokou, menit 08:38-08:50.

- Kakuta : どうやったら豊本先生みたいに人気者になれるんですか？ちょっと教えてください。
- Dou yattara toyomoto sensei mitai ni ninkimono ni narerun desu ka? Chotto oshiete kudasai.*
- ‘Bagaimana caranya supaya saya bisa jadi populer seperti pak Toyomoto ya? Tolong beritahu saya.’
- Toyomoto : そんなの僕も分かんないですよ
- Sonna no boku mo wakannai desu yo.*
- ‘Saya juga tidak tahu kalau hal itu.’
- Kakuta : なんですかそれ?! 生徒の悩みはメールで受け付けてるんでしょ?なんで私の相談乗ってくれないんですか。なんだ?メールを通さなきゃダメか。そこじゃダメか。なんだアンタは?!
- Nandesu ka sore?! Seito no nayami wa meeru de uketsuketerundesho? Nande watashi no soudan notte kurenaindesu ka. Nanda? Meeru wo toosanakya dame ka. Soko ja dame ka. Nanda anta wa?!*
- ‘Apa-apaan itu?! Kamu menerima keluh kesah siswa lewat *e-mail* kan? Tapi kenapa tidak mau mendengarkan permasalahan saya? Kenapa? Kalau tidak lewat *e-mail* tidak boleh ya? Kalau tidak begitu tidak boleh? Apa-apaan kamu?!

Konteks:

Kakuta yang bingung karena para murid membencinya memutuskan untuk bertanya pada Toyomoto cara agak populer di kalangan para murid. Tetapi Toyomoto juga tidak mengerti apa yang membuat dirinya populer, sehingga dia tidak dapat memberikan jawaban yang jelas untuk Kakuta. Kakuta yang tidak puas dengan jawaban Toyomoto merasa bahwa temannya itu hanya malas untuk menjawab, dan mempertanyakan kenapa jika murid yang bertanya Toyomoto selalu bersedia untuk menjawab.

Analisis:

Sesuai pengertiannya, *sarcasm* merupakan sindiran kasar, baik dari segi bahasa, intonasi, maupun ekspresi ketika menyampaikannya. Pada kutipan data di atas, Kakuta menyindir Toyomoto yang selalu bersedia membalas keluh kesah siswa lewat *e-mail*nya dengan pertanyaan ‘*Meeru wo toosanakya dame ka. Soko ja dame ka?*’. Kakuta berpikir hanya orang yang bertanya lewat *e-mail* lah yang akan mendapatkan jawaban dari Toyomoto, meskipun kenyataannya tidak seperti itu. Intonasi dan nada bicara Kakuta yang meninggi ketika melontarkan ucapan tersebut juga mendukung masuknya data ini kedalam klasifikasi teknik humor bahasa *sarcasm*.

**Teknik Humor Satire**

*A way of criticizing a person, an idea or an institution in which you use humour to show their fault or weaknesses.* Menggunakan lelucon untuk mengkritik kekurangan seseorang atau sebuah lembaga institusi dengan harapan akan adanya perubahan.

**Data (15)**

Shuugaku Ryokou, menit 00:48-01:06.

- Kakuta : なんてことだ、長いこと教師をやってきて初めてかもしれない...生徒ではなく、教師に、「人の話をちゃんと聞け！」と今言おうとしている。そして、恐るべきことに、その教師がこの話すら聞いていない。

*Nante koto da, nagai koto kyoushi wo yatte kite hajimete kamo shirenai... seito dewa naku, kyoushi ni, **"hito no hanashi wo chanto kike!"** to ima iou to shiteiru. Soshite, **osorubeki koto ni, sono kyoushi ga kono hanashi sura kiite inai.***

'Ya ampun, mungkin ini pertama kalinya sejak saya menjadi guru... bukan kepada murid, tapi pada guru lainnya, saya ingin mengatakan **"Dengarkan kalau orang lain bicara!"**. Lalu yang mengerikannya, **guru itu bahkan tidak mendengarkan ucapan ini.**'

Konteks:

Kakuta berusaha mengajak bicara Toyomoto yang merupakan rekan kerjanya, tetapi Toyomoto terlihat sibuk dengan laptopnya sendiri hingga tidak mendengarkan ucapan Kakuta sama sekali. Melihat hal itu, Kakuta pun merasa kesal dan berkata bahwa seumur hidupnya baru kali ini dia ingin memperlakukan sesama guru seperti seorang murid.

Analisis:

*Satire* umumnya digunakan sebagai media untuk mengkritik sebuah lembaga institusi maupun pemerintahan. Dalam teknik humor bahasa *satire* yang ditampilkan pada kutipan data di atas, tokoh Kakuta *mengkritik* tindakan Toyomoto sebagai seorang guru. Kakuta berpandangan bahwa seorang guru haruslah mengenal tata krama dan sopan santun, tidaklah sopan seorang individu untuk sibuk dengan hal lain ketika ada orang lain yang mengajaknya berbicara. Kakuta berusaha mengkritisi hal tersebut dengan harapan Toyomoto menjadi pribadi yang lebih baik, meskipun pada akhirnya juga tidak terdengar oleh Toyomoto.

#### 4. KESIMPULAN

Pemahaman tentang teknik humor Jepang penting guna memahami lebih jauh budaya komunikasi Jepang. Berdasarkan klasifikasi teori teknik humor indikator bahasa milik Berger yang digunakan untuk *mengkaji* humor pada pertunjukan komedi yang dibawakan oleh grup komedian Tokyo Zero San, data yang diperoleh pada penelitian ini berjumlah 36 data.

Data terbanyak tergolong dalam klasifikasi teknik humor bahasa *exaggeration* dan *repartee* dengan diperolehnya masing-masing 5 buah data atau 14% dari total keseluruhan data yang ada. Data terbanyak kedua memiliki presentase sebesar 8% dengan data yang diperoleh masing-masing berjumlah 3 buah data tergolong dalam klasifikasi teknik humor bahasa *allusion*, *insults*, dan *misunderstanding*. Golongan ketiga yang masing-masing memperoleh presentase sebesar 6% dengan data sebanyak 2 buah adalah klasifikasi teknik humor bahasa *bombast*, *definition*, *facetiousness*, *infantilism*, *over literalness*, *puns*, dan *satire*. Sementara data dengan presentasi terkecil yaitu 3% tergolong dalam klasifikasi teknik humor bahasa *irony*, *ridicule*, dan *sarcasm* yang masing-masing hanya diperoleh 1 buah data.

*Exaggeration* dan *repartee* sebagai data terbanyak erat kaitannya dengan budaya *boke* dan *tsukomi* dalam humor Jepang, yang mana respon cepat dan spontan dinilai dapat lebih memeriahkan suasana. Peneliti berharap akan berkembangnya penelitian lebih lanjut terkait teknik humor pada pertunjukan *owarai* Jepang jenis lainnya.

#### REFERENSI

- Aiba, Akio. 1994. "「お笑い」の歴史." *笑い学研究* 1:12-14. doi: [https://doi.org/10.18991/warai.1.0\\_12](https://doi.org/10.18991/warai.1.0_12).
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Berger, Arthur Asa. 1999. *An Anatomy of Humor*. United States of America: Transaction Publishers.
- Edi, Subroto. 1992. *Pengantar Metode Penelitian Linguistik Struktural*. Surakarta: Sebelas Maret University Press.
- Hartono, Lisa Amelia Anggelina. 2015. "Teknik Humor Dalam Film Warkop DKI." *Jurnal E-Komunikasi* 3(1):2015.

- Ismail, Mardiana, Indrayuda Indrayuda, and Mohd Effindi Bin Shamsuddin. 2018. "The Application of Asa Berger Humour Technique by Sabri Yunus from The Dramaturgy Perception in 'Karot Komedi.'" *Harmonia: Journal of Arts Research and Education* 18(2):162-70. doi: <https://doi.org/10.15294/harmonia.v18i2.12725>.
- Kusno, Ali, M. Bahri Arifin, and Gede Mulawarman. 2022. "Identifikasi Konteks Ekstralingual Virtual Bahasa Media Sosial Sebagai Penunjang Analisis Bahasa Sebagai Alat Bukti Hukum A . Pendahuluan Media Sosial Merupakan Layanan Daring Yang Memungkinkan Pengguna Untuk Mengonsumsi , Membuat , Mengomentari , Dan Men." *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya* 5(November 2021):261-82. doi: <https://doi.org/10.30872/diglosia.v5i1s.401>.
- Mashun, M. .. 2005. *Metode Penelitian Bahasa: Tahapan Strategi, Metode, Dan Tekniknya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Matsushima, Sayuri. 2003. "Hoshi Shinichi and the Space-Age Fable." *New Zealand Journal of Asian Studies* 5(2):94-114.
- Moleong, Lexy J. 2004. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, Deddy. 2015. *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nuryani, Siti Isnainah, and Ixsir Eliya. 2021. *Sosiolinguistik Dalam Pengajaran Bahasa Berbasis Multikultural : Teori Dan Praktik Penelitian*. Bogor: Penerbit IN MEDIA.
- P, Heru Setio, Irma Winingsih, and Diah Soelistyowati. 2021. "Humor Verbal Dalam Acara Televisi Jepang Nogizaka Koujichuu." *Proceeding SENDIU* 603-9.
- Rahmanadji, Didiek. 2007. "Sejarah, Teori, Jenis, Dan Fungsi Humor." *Bahasa Dan Seni* 35(2):213-21.
- Saifudin, Akhmad. 2018. "Konteks Dalam Studi Linguistik Pragmatik." *Lite: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya* 14(2):108-17. doi: <https://doi.org/10.33633/lite.v14i2.2323>.
- Sigmundsdóttir, Oddný. 2016. "Humor in Japan: What Are the Elements of Japanese Humor?" University of Iceland.
- Soepardjo, Djodjok. 2012. *Linguistik Jepang*. Surabaya: Bintang.
- Sudaryanto. 2015. *Metode Dan Aneka Teknik Analisis Bahasa*. Yogyakarta: Sanata Dharma University Press.
- Sudjianto. 1996. *Gramatika Bahasa Jepang Modern*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Suhadi. 1989. *Humor Dalam Kehidupan*. Jakarta: Gema Press.
- Suttriso, S., & Puspitasari, H. (2021). Pengembangan Buku Ajar Bahasa Indonesia Membaca dan Menulis Permulaan (MMP) Untuk Siswa Kelas Awal. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 83-91.
- Suttriso, S., Istiani, N., & Habibulloh, M. R. (2022). Analisis Manajemen Program Bahasa Inggris Kelas Unggulan di Madrasah Ibtidaiyah. *IBTIDA'*, 3(02), 130-141.
- The Japan Foundation. 2023. *Survey Report on Japanese-Language Education Abroad 2021*. Tokyo.
- Uko, Syuji, and Shou Naruse. 2022. "《研究ノート》「ユーモアとは何か」とは何か ユーモアの定義をめぐる Ruch の問題." *笑い学研究* 29:53-69. doi: [https://doi.org/10.18991/warai.29.0\\_53](https://doi.org/10.18991/warai.29.0_53).
- Yamamoto, Kyoko, and Takaya Kojima. 2014. "類似施設との比較によるお笑い劇場利用者行動の特徴 お笑い劇場の利用者行動と顧客満足に関する研究 その 1." *日本建築学会環境系論文集* 79(695):37-44. doi: <https://doi.org/10.3130/aije.79.37>.
- Yunus, Bakhrum. 1997. *Jenis Dan Fungsi Humor Dalam Masyarakat Aceh*. Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa

