

# **BAB I PENDAHULUAN**

## **1.1 LATAR BELAKANG MASALAH**

Setiap orang pasti memiliki selera humor di dalam dirinya. Ada orang yang merasa malu untuk mengungkapkannya, dan ada juga yang berani untuk mengeskpresikannya. Secara umum, humor adalah kecenderungan pengalaman psikologis tertentu untuk memprovokasi tawa dengan tujuan memberikan hiburan. Dalam *Ensiklopedia Indonesia*, seperti yang dikatakan oleh Rahmanadji (2007), humor itu diartikan sebagai rasa atau gejala yang merangsang kita untuk tertawa atau cenderung tertawa secara mental, humor bias berupa rasa atau kesadaran dalam diri kita.

Di dalam humor juga dibutuhkan kepintaran antara kedua belah pihak, yaitu penutur dan mitra tutur. Penutur diharuskan dapat menempatkan humornya pada saat yang tepat, karena jika tidak, humor tersebut menjadi tidak lucu atau bahkan dapat melukai pihak lain. Di sisi lain, mitra tutur juga diharuskan bersifat dewasa untuk menanggapi sebuah humor, karena meskipun tajamnya kritikan dalam sebuah humor, humor tetaplah humor.

Salah satu media untuk menyampaikan humor adalah media elektronik yaitu sinema animasi. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring (2012), animasi adalah sebuah acara televisi yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yang digerakkan secara mekanik elektronis sehingga tampak di layar menjadi bergerak.

*Anime* adalah istilah untuk menyebutkan kartun dalam bahasa Jepang. Istilah tersebut khusus digunakan untuk menyebut kartun buatan Jepang. *Anime* merupakan kata serapan dari bahasa Inggris *animation* yang dibaca *anime-shon*. *Anime* di Jepang biasanya digambar dengan menggunakan tangan maupun dengan menggunakan teknologi komputer. Di Jepang sendiri, orang-orang dari berbagai usia,

mulai dari anak-anak hingga orang dewasa sangat antusias menonton *anime*, karena menyajikan cerita dengan khayalan-khayalan yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari, seperti kegiatan sekolah, percintaan, persahabatan, misteri, dan lain sebagainya.

Salah satu jenis *anime* yang digemari oleh penggemar animasi Jepang adalah *anime* humor. Kelucuan dalam *anime* humor terletak pada karakter masing-masing tokoh yang terkesan unik, lucu, dan aneh yang digambarkan dalam bentuk gambar dan tuturan tokoh dalam berkomunikasi. Salah satu keunikan yang dimiliki dari *anime* humor adalah bentuk dari tuturan-tuturan yang melanggar prinsip kerjasama, yang selanjutnya pelanggaran tersebut dapat menimbulkan efek humor. Para *animator* selaku penutur dengan sengaja menuliskan tuturan-tuturan yang melanggar prinsip kerjasama untuk dapat menciptakan efek lucu ketika ditonton oleh penggemar *anime* selaku mitra tutur.

Maksim merupakan prinsip yang harus dipatuhi oleh peserta tutur dalam berkomunikasi, baik secara interpersonal maupun tekstual dalam upaya melancarkan proses komunikasi. Grice (1975:45-47) mengutarakan bahwa komunikasi yang baik dapat terjadi apabila antara penutur dan mitra tutur patuh terhadap prinsip kerjasama yang dibagi menjadi empat maksim percakapan, yaitu Maksim Kualitas, Maksim Cara, Maksim Relevansi, dan Maksim Kuantitas.

## **1.2 RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang masalah, oleh karena itu, masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bagaimanakah wujud pelanggaran prinsip kerjasama yang dapat menimbulkan efek humor tersebut?

### **1.3 TUJUAN PENELITIAN**

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan wujud pelanggaran Prinsip Kerjasama yang menimbulkan efek humor.

### **1.4 RUANG LINGKUP PENELITIAN**

Dalam penelitian ini, penulis membatasi ruang lingkup penelitian yang difokuskan pada data yang akan diambil, yaitu tuturan-tuturan tokoh yang mengandung pelanggaran prinsip kerjasama dalam *anime "Danshi Koukousei no Nichijou"* episode 1-6 yang memberikan efek humor kepada para pembaca. Penulis mengambil episode 1-6 karena di dalam episode tersebut terdapat data yang mewakili pelanggaran prinsip kerjasama yang diteliti oleh penulis.

### **1.5 MANFAAT PENELITIAN**

#### **1.5.1 Teoretis**

Penulis berharap penelitian yang berkaitan tentang pelanggaran prinsip kerjasama pada *manga* humor ini dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi perkembangan ilmu linguistik, khususnya dibidang pragmatik bagi penelitian-penelitian selanjutnya.

#### **1.5.2 Praktis**

Penelitian ini bermanfaat untuk menambah pangalaman dan pengetahuan bagi para pembaca mengenai teknik percakapan bahasa Jepang, khususnya tentang pelanggaran prinsip kerjasama pada *anime* humor. Oleh karena itu penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan terhadap dunia pragmatik Indonesia.

### **1.6 SISTEMATIKA PENULISAN**

Penulisan skripsi ini dibagi menjadi beberapa bab dan setiap bab terdapat sub bab-sub bab dengan pokok pembahasan sebagai berikut :

Bab I menjelaskan mengenai pendahuluan yang memaparkan latarbelakang penelitian, perumusan masalah, tujuan penelitian, ruang lingkup penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II mengulas tentang tinjauan pustaka yang berisi tinjauan dari penelitian-penelitian sebelumnya, serta landasan teori dari beberapa referensi buku-buku mengenai humor dan prinsip kerjasama.

Bab III adalah metode penelitian yang berisi metode yang digunakan untuk menganalisis data dalam *anime Danshi Koukousei no Nichijou* yang terdiri dariancangan penelitian, satuan yang diuji, sumber data, teknik pengumpulan data, serta teknik analisis data.

Bab IV merupakan analisis data yang berisi pembahasan mengenai pelanggaran prinsip kerjasama yang menimbulkan efek humor pada tuturan tokoh dalam *anime Danshi Koukousei no Nichijou* yang memberikan efek humor, terdiri dari potongan-potongan gambar *anime*, teks terjemahan tuturan tokoh yang menjadi data, konteks data, dan analisis data.

Bab V adalah penutup yang berisi ringkasan keseluruhan isi penelitian, dimulai dari latar belakang hingga hasil penelitian sebagai jawaban dari permasalahan yang diungkapkan secara jelas dan singkat.

Daftarpustaka

Lampir