

## EKSPLORASI HUMOR VERBAL DALAM POSTINGAN CHANNEL *YOUTUBE* “WAGU – WATON GUYON”

### THE EXPLORATION OF VERBAL HUMOR IN *YOUTUBE* CHANNEL “WAGU – WATON GUYON” POSTS

Tri Septa Nurhantoro<sup>1\*</sup>, Novi Wulandari, S.S., M.A<sup>2</sup>, Navyrin Desta Gracelia<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi S-1 Sastra Inggris, Universitas Respati Yogyakarta

<sup>1\*</sup>37nurhantoro@gmail.com, <sup>2</sup>noviwulandari@respati.ac.id

\*penulis korespondensi

#### Abstrak

Humor merupakan fenomena umum yang berperan penting dalam kehidupan manusia ketika berinteraksi dan berkomunikasi, serta dapat dipergunakan dalam lingkup yang sangat luas. Di era internet digital sekarang ini, media berinteraksi dan berkomunikasi menjadi sangat tidak terbatas. Seperti channel *YouTube* yang saat ini menjadi media untuk mengelola konten video untuk dapat diakses banyak orang seluruh dunia. Salah satunya, “Wagu – Waton Guyon” yang sudah diikuti oleh 920.000 pengguna (*subscriber*) dengan postingan video yang telah diakses oleh jutaan penonton. Sumber data penelitian diambil dari postingan video dalam sebuah channel *YouTube* tersebut, dimana dalam analisis 70 data ditemukan banyak humor disampaikan dalam bentuk permainan kata sejumlah 41 data (58,57%), bentuk ironi verbal sejumlah 19 data (27,14%), dan bentuk alusi sebanyak 10 data (14,29%). Sedangkan berdasarkan analisis fungsi humor, terdapat humor yang disampaikan sebagai sarana menjelaskan sejumlah 34 data (48,57%), sebagai sarana penghibur sejumlah 24 data (34,29%), dan sebagai sarana kritikan/ejekan sebanyak 12 data (17,14%). Dalam penyampaian humor verbal terdapat penggunaan bahasa yang campur aduk, cenderung kompleks, susah dimengerti, tumpang tindih, disampaikan dengan campuran berbagai bahasa, penggunaan kosakata-kosakata yang dipergunakan tidak semestinya dan tidak berkaitan, serta berpindah dari satu topik ke topik yang lainnya.

**Kata Kunci:** humor verbal; *YouTube*; fungsi; bentuk

#### Abstract

Humor is a common phenomenon that plays important role in human interaction and communication, yet it can be used in very broad range. Media for human interaction and communication has become limitless in this digital internet era, such as *YouTube* channel that now becoming a medium for organizing video contents to be accessed by people around the world. One of those channels is “Wagu – Waton Guyon” that has been followed by more than 920,000 users (subscribers) and posts videos viewed by millions of people. The data source of this research was the videos posted in “Wagu – Waton Guyon” *YouTube* channel, in which in the analysis of 70 data there were verbal humors delivered in form of wordplay as many as 41 data (58.57%), verbal irony as many as 19 data (27.14%), and allusion as many as 10 data (14.29%). Meanwhile, in the analysis of humor function, there were verbal humors used for explaining as many as 34 data (48.57%), for entertaining as many as 24 data (34.29%), and for criticizing/mockery as many as 12 data (17.14%). In delivering the verbal humor there were mixed language use that tend to be complex, difficult to comprehend, and overlapping. It also contained various languages, unnecessary and irrelevant dictions/vocabularies, and moving from one topic to another.

**Keywords:** verbal humor; *YouTube*; functions; forms

## I. PENDAHULUAN

Humor merupakan suatu fenomena umum yang memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia ketika mereka saling berinteraksi dan berkomunikasi. Humor disebut sebagai “*human wit*” yang dapat mengubah suatu pemikiran yang kaku mejadi kalem dan meredakan suatu konflik menjadi harmoni. Humor juga bisa menjadi solusi bagi seseorang yang sedang menghadapi suatu permasalahan dan pertikaian dengan akan mengubah kemalangan menjadi kebahagiaan. Humor terbentuk karena adanya suatu perilaku budaya permainan atau manipulasi unsur-unsur bahasa tertentu, baik yang dilakukan secara verbal maupun acuan tertentu. Humor sebagai suatu rangsangan menimbulkan efek estetis, humoris, dan fungsional menurut pemakainya [1]. Bahasa merupakan salah satu sarana yang dimanfaatkan dalam humor untuk menciptakan atau mengkreasikan kelucuan, dan bisa juga disebut sebagai *lawakan*. Telah sejak lama Plato, Aristotles, dan banyak cendekiawan lain telah memperhatikan dan melakukan penelitian fenomena humor dengan mennggunakan teori bidang-bidang ilmu yang berkaitan, seperti psikologi, filosofi, antropologi, sosiologi, dan bahkan linguistik.

Linguistik merupakan ilmu bahasa memiliki berbagai cabang, diantaranya adalah fonologi, morfologi, sintaksis, semantik, pragmatik, sosiolinguistik, dsb [1]. Dalam penelitian yang berkaitan dengan penggunaan humor verbal dalam kehidupan bermasyarakat, maka sosiolinguistik yang merupakan studi bahasa sehubungan dengan penutur bahasa itu sebagai anggota masyarakat adalah kajian ilmu yang paling sesuai. Sosiolinguistik mempelajari aspek-aspek kemasyarakatan bahasa, khususnya variasi yang terdapat dalam bahasa yang berkaitan dengan faktor kemasyarakatan. Menjadi sangat menarik ketika sebuah bahasa, dianalisis menurut kultur kemasyarakatan penggunaannya, hingga pada faktor variasi bahasa yang muncul diakibatkan latar belakang penggunaannya.

Penggunaan humor dapat diterapkan dalam lingkup yang sangat luas. Di era internet sekarang ini, media berinteraksi dan berkomunikasi menjadi sangat tidak terbatas. Dalam proses perkembangan teknologi terdapat fitur internet yang dikenal dengan istilah media sosial yang didefinisikan oleh Kaplan dan Haenlein sebagai sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang membangun di atas dasar ideologi dan teknologi web 2.0, dan yang memungkinkan penciptaan dan pertukaran *user-generated content*. Secara umum media sosial memiliki ciri-ciri umum, yaitu: (a) pesan yang disampaikan dan diterima tidak meliputi antar personal tetapi meliputi multi pengguna; (b) pesan yang disampaikan tidak terkontrol dan bebas; (c) pesan yang disampaikan diproses lebih cepat di bandingkan media lainnya; dan (d) penerima pesan yang menentukan waktu interaksi [2].

Setelah tahun 2010 perkembangan media sosial menjadi semakin pesat sesuai dengan situasi sosial masyarakat dunia, seperti misalnya *video sharing content* dari situs *YouTube*. Situs *YouTube* mulai banyak diketahui dan digunakan oleh masyarakat pada umumnya sejalan dengan perkembangan penggunaan ponsel berbasis android yang menggunakan *Google* sebagai basis registrasinya. Masyarakat dengan sangat mudahnya menjadi sekedar pengakses atau bahkan kontributor mengisi konten video untuk dibagikan ke masyarakat luas dari akun mereka sendirinya. Seiring pula dengan peningkatan jumlah pengakses situs *YouTube* di Indonesia, maka konten-konten video yang ada semakin berkembang variannya dan juga di tinjau dari sisi positif dan negatifnya, termasuk didalamnya konten video yang sarat akan muatan humor verbal.

Postingan video *YouTube* yang berisikan konten humor verbal pada hakikatnya mempertontonkan suatu karakter atau beberapa karakter yang dalam mengkomunikasikan pemikirannya melakukan penyimpangan aspek berbahasa untuk memperoleh kelucuan yang membuat masyarakat pengakses video tersebut menjadi tertawa. Dalam kasus ini, maka karakter dalam video tersebut tidak berbeda dengan seorang pelawak yang dituntut untuk dapat mengeluarkan ujaran-ujaran yang dapat membuat tertawa penontonnyadengan penggunaan diksi

dan ungkapan yang disampaikan secara menarik dan tidak membosankan. Seperti yang terdapat pada channel *YouTube* “Wagu – Waton Guyon” yang cenderung masih baru namun sudah diikuti (*subscribe*) oleh 920.000 pengguna dengan postingan-postingan video yang telah diakses oleh jutaan penonton.

Berdasarkan pada latar belakang yang telah dijabarkan diatas dan ketertarikan pada fenomena penggunaan humor verbal dalam kehidupan masyarakat modern di era internet saat ini, makapenulis memutuskan untuk memilih “*Eksplorasi Humor Verbal dalam Postingan Channel YouTube “Wagu – Waton Guyon”*” sebagai judul dalam penelitian ini.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka rumusan masalah yang dapat diuraikan adalah sebagai berikut: Bagaimana bentuk dan fungsi verbal humor yang ditemukan dalam *Postingan Channel YouTube “Wagu – Waton Guyon”*?

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjawab pertanyaan yang tercantum dalam rumusan masalah. Tujuan pertama adalah untuk mengungkapkan bentuk dan fungsi verbal humor yang ditemukan dalam data-data video *YouTube*. Untuk kemudian dapat disimpulkan mengenai eksplorasi verbal humor dalam postingan channel *YouTube* “Wagu – Waton Guyon”.

## II. REVIEW YOUTUBE DAN CHANNEL YOUTUBE “WAGU–WATON GUYON”

Salah satu media hiburan di internet yang paling banyak diakses di Indonesia adalah *YouTube*. Keleluasaan masyarakat yang dapat berperan sebagai kreator sekaligus penonton menjadi daya tarik masyarakat Indonesia untuk menggunakan *YouTube*. Tingginya akses masyarakat Indonesia terhadap *YouTube* pada akhirnya menarik minat perusahaan untuk menjadikan *YouTube* sebagai media pemasaran baru. Keuntungan yang didapatkan oleh *Google*, sebagai *parent-corporate* dari *YouTube*, mencapai 14,3 milyar USD pada kuartal pertama tahun 2016 [3]. Keuntungan tersebut didapatkan dari iklan yang ditayangkan pada search engine dan iklan di *YouTube*.

Lingkungan *YouTube* yang sangat mendukung pertumbuhan kreator dan penonton berkontribusi dalam meningkatkan minat masyarakat untuk menggunakan *YouTube*. Tingginya frekuensi penggunaan *YouTube* berdampak pada tingginya minat perusahaan untuk menggunakan *YouTube* sebagai media pemasaran. Investasi yang ditanamkan perusahaan kepada *YouTube* akhirnya meningkatkan kesadaran *YouTube* untuk terus membangun komunitas kreator di dalam platform-nya, salah satunya dengan memberikan keuntungan materiil melalui *ad revenue*. Keuntungan materiil yang digabungkan dengan fungsi *YouTube* sebagai media ekspresi diri lah yang menjadi faktor bagi tingginya minat masyarakat untuk menjadi kreator *YouTube*.

Channel *YouTube* “Wagu – Waton Guyon” yang cenderung masih baru namun sudah diikuti oleh lebih dari 920.000 pengguna (*subscriber*) dengan postingan-postingan video yang telah diakses oleh jutaan penonton. Karakter utama dalam kebanyakan video yang diposting dalam Channel *YouTube* “Wagu – Waton Guyon” adalah sosok yang bernama Pak Ndul yang selalu digambarkan sebagai orang yang memiliki intelegensi super tinggi dan serba bisa/ tahu. Pak Ndul merujuk dirinya sebagai ahlinya ahli, intinya inti, dan *core of the core*. Dalam setiap ujarannya, tanpa berusaha terlihat melucu, karakter Pak Ndul selalu menggunakan bahasa yang cenderung kompleks, susah dimengerti, tumpang tindih, disampaikan dengan campuran bahasa Indonesia, Jawa, dan Inggris, penggunaan kosakata-kosakata ilmiah dan tidak nyambung. Dengan ujaran semacam itu terlihat jelas bahwa Pak Ndul pada dasarnya mengungkapkan humor verbal yang ditujukan untuk memancing tawa pengakses setiap yang diposting dalam Channel *YouTube* “Wagu – Waton Guyon”.

Data primer yang dipergunakan dalam penelitian ini humor verbal dalam video postingan sebuah channel *YouTube* “Wagu – Waton Guyon”. Channel tersebut dipilih karena tingkat

popularitas (jumlah *subscriber*) dan dampak dalam masyarakat pada saat ini yang sudah mencapai 920.000 orang. Postingan video yang dipergunakan sebagai data dalam penelitian ini sudah ditonton lebih dari 2 juta orang, yaitu:

- *Data Base Google* (13.196.434 penonton, diunggah 26 Februari 2019)
- *Penghemat Bahan Bakar Motor* (4.450.883 penonton, diunggah 22 Januari 2019)
- *Asisten Pak Ndul* (3.266.523 penonton, diunggah 20 Mei 2019)
- *Siswa SMP Tantang Guru – Siswa Gresik – Murid VS Guru* (2.673.293 penonton, diunggah 20 Mei 2019)
- *Megalogon* (2.128.799 penonton, diunggah 2 Maret 2019)

### III. TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis ditemukan sejumlah 70 data ujaran dan dialog dalam postingan Channel *YouTube* “Wagu – Waton Guyon” yang diunduh melalui *YouTube* dan pindah ke dalam bentuk teks percakapan (terlampir) dapat ditabulasikan sebagai berikut:

**Tabel 1. Temuan Data Humor Verbal**

Postingan Video	Data
<i>Data Base Google</i> (13.196.434 penonton, diunggah 26 Februari 2019)	23
<i>Penghemat Bahan Bakar Motor</i> (4.450.883 penonton, diunggah 22 Januari 2019)	15
<i>Asisten Pak Ndul</i> (3.266.523 penonton, diunggah 20 Mei 2019)	19
<i>Siswa SMP Tantang Guru – Siswa Gresik – Murid VS Guru</i> (2.673.293 penonton, diunggah 20 Mei 2019)	6
<i>Megalogon</i> (2.128.799 penonton, diunggah 2 Maret 2019)	7

Fokus pertama dari penelitian ini seperti yang disampaikan dalam rumusan masalah adalah menemukan bentuk-bentuk verbal humor yang dapat dikategorikan dalam: 1) permainan kata, 2) alusi, dan 3) ironi verbal. Sedangkan fokus kedua adalah menganalisis fungsi dari humor tersebut, yang dikelompokkan menjadi sebagai: 1) sarana penghibur, 2) sarana kritikan/ejekan, dan 3) saran menjelaskan mengenai suatu perihal.

#### Humor Verbal

Seperti yang disampaikan oleh Wijana bahwa humor merupakan rangsangan verbal dan visual yang secara spontan memancing senyum dan tawa pendengar atau orang yang melihatnya. Secara verbal bahasa yang digunakan dalam humor mempunyai keunikan. Hal ini dapat dikatakan bahwa dalam humor terdapat penyimpangan atau keanehan bahasa. Pengungkapan humor verbal dilakukan dengan memanfaatkan aspek kebahasaan, seperti pemaknaan, pemilihan diksi, dan bunyi-bunyian. Dari 70 ujaran dan dialog yang dapat dikelompokkan menjadi bentuk-bentuk humor verbal seperti yang dijabarkan oleh Spanakaki, yaitu permainan kata (*wordplay*), alusi (*allusion*), dan ironi verbal (*verbal irony*) [1, 4].

#### a. Permainan Kata

Permainan kata merupakan humor verbal yang mangacu pada permainan makna kata dan biasanya dipergunakan untuk membangun sebuah lelucon. Pak Ndul ketika merespon pertanyaan dari reporter banyak menggunakan permainan kata yang kemudian memancing tawa penonton, seperti yang terdapat dalam data-data berikut ini:

10. R : Kepiting, Pak?  
PD : *Seafood*.
11. R : Susu sapi?  
PD : *Dancow*.
12. R : Matahari?  
PD : *Sunlight* kadang *sunsilk*. Hayo, apa?
15. R : Minyak goreng?  
PD : *Bimol*
18. R : Bersih?  
PD : *So clean*.

Dalam suatu wawancara, reporter mencoba untuk mengetes kemampuan berbahasa Inggris Pak Ndul dengan memintanya untuk menyebutkan istilah bahasa Inggris dari kata-kata Bahasa Indonesia yang disampaikan oleh reporter. Dengan mimik muka serius dan terlihat meyakinkan Pak Ndul menyampaikan istilah-istilah bahasa Inggris yang sebenarnya tidak tepat. Seperti pada data 10., kata ‘kepiting’ yang seharusnya dalam bahasa Inggris adalah “*crab*” namun oleh Pak Ndul menjadi “*seafood*” dikarenakan di banyak warung makan dan restoran yang memajang gambar kepiting selalu terdapat tulisan “*seafood*”.

Kata-kata yang lain diterjemahkan oleh Pak Ndul secara kurang tepat dikarenakan acuannya adalah istilah-istilah bahasa Inggris yang biasa ditemukan dalam keseharian (merk suatu produk) yang masih berkaitan dengan kata-kata yang ditanyakan, seperti data 11. ‘susu’ – “*dancow*” (merk susu instan), data 12. ‘matahari’ – “*sunlight/ sunsilk*” (merk sabun cuci piring and shampo yang sama-sama terdapat kata “*sun*”), data 15. ‘minyak goreng’ – “*bimol*” (plesetan dari merk minyak goreng ‘Bimoli’ yang terdapat kata “*oil*” didalamnya), dan data 18. ‘bersih’ – “*so klin*” (merk deterjen yang terdapat kata berbunyi “*klin* → “*clean*”, berarti ‘bersih’). Selain kelima data humor verbal yang masuk dalam kategori permainan kata terdapat 36 data lain yang ditemukan.

### b. Alusi

Alusi merupakan rujukan (*reference*) terhadap suatu tempat, seseorang, maupun suatu kejadian yang terkenal dan dianggap sebagai sebuah pengetahuan umum dan dipahami oleh banyak orang. Dalam *Cambridge Advanced Learner Dictionary 3<sup>rd</sup> Edition* alusi didefinisikan sebagai ‘*something that is said or written that is intended to make you think of particular thing or person*’. Dalam penggunaannya, seorang penulis ataupun penutur sering sekali merujuk pada hal-hal yang berhubungan dengan peristiwa sejarah, keagamaan, kebudayaan, bahkan hingga hal-hal yang bersifat fiksi untuk mengindikasikan suatu makna implisit.

1. R : Gara-gara SMS bapak yang kemarin itu, perut saya jadi mual-mual, Pak.  
PD: O, gitu. Beda standar masalahnya, Mas. Apa, terus apa ini konsekuensinya, saya musti apa ini?
23. R : Ini ada SMS, pak. Ada SMS nggak, Pak?  
PD: Tidak ada, karena pulsanya habis.
67. R : Ini, apa, ee.. banyak yang kangen sama SMSnya bapak.  
PD: O, gitu, SMS? Mas-nya nggak nanya rambut ini?

Pada ketiga data di atas, reporter selalu merujuk dan menyinggung mengenai SMS (*short message service*), suatu layanan dari provider dimana pengguna telepon seluler dapat mengirim atau menerima pesan pendek dengan karakter terbatas. Pada setiap akhir video Pak Ndul selalu

menyampaikan apa yang disebut oleh reporter sebagai SMS, yang dipahami dan diartikan dalam bahasa Indonesia sebagai ‘pesan’. Pak Ndul dengan bahasa dan pembawaannya yang khas menyampaikan suatu pesan moral kepada masyarakat berkaitan tentang tema yang sedang diangkat dalam setiap postingan. Pada data 1. Disebutkan bahwa SMS (pesan moral) yang disampaikan Pak Ndul pada postingan sebelumnya membuat reporter merasa tidak enak badan. Hal ini dikarenakan pesan moral disampaikan dengan bahasa yang campur aduk, berpindah dari satu topik ke topik yang lainnya, dan diksi yang dipergunakan tidak semestinya. Namun disisi lain, pada data 23. dan 67. reporter menanyakan kepada Pak Dul perihal SMS (pesan moral) yang selalu dinantikan oleh masyarakat. Istilah ‘SMS’ yang diungkapkan dalam ketiga data diatas merujuk pada kata ‘pesan’ yang lebih dispesifikasikan pada ‘pesan moral’, bukan “*short message service* . Selain ketiga data humor verbal yang masuk dalam kategori alusi terdapat tujuh data lain yang ditemukan.

### c. Ironi Verbal

Dalam penyampaian humor, kata-kata dapat dikelola secara ironis untuk menciptakan tawa. Menurut Peyroux ironi adalah ketidaksesuaian antara makna literal dalam ujaran penutur dengan tone, ekspresi wajah ataupun bahasa tubuh yang mengindikasikan adanya makna lain dari ujaran tersebut yang terkadang berlawanan dengan apa yang disampaikan. Ironi verbal dilakukan dengan mengatakan suatu kejadian yang berlawanan dengan makna sebenarnya dan ketidak sesuaian antara suasana yang diketengahkan dan kenyataan yang mendasarinya [5].

2. R : Ya, Pak, saya bawa kamus, Pak.  
 PD: Coba lihat lihat sini, kaya apa gini. Ini to?  
 R : Iya, pak. Mohon maaf, Pak.  
 PD : La ini Cuma 975 trilyun gitu lo. Kalau saya, kalau mau ngetes saya, Mas, ya, pake 975 kuintal. Jadi kalau Mas-nya kumpulin kaya gini ini. Dari banyak, gitu, dikumpulin, ditimbang. Nanti habis itu baru ngetes saya.
61. R : La terus kira-kira solusinya gimana, Pak?  
 PD : Solusi?  
 R : Iya, Pak.  
 PD : Sebelum anda bertanya, *before you question me*, itu saya sudah menulis *answer*. Karena saya sudah *thinking very fast*, karena otak saya tinggal *ngeprint* di papan tulis.

Pada data 2. disebutkan bahwa reporter menggunakan rujukan kamus 975 trilyun dalam mengetes kemampuan Pak Ndul dalam berbahasa Inggris yang direspon oleh Pak Dul bahwa seharusnya kamus yang dipergunakan tidak semacam itu. Kamus yang dipergunakan harusnya 975 kuintal (beratnya), yang berupa kumpulan sekian banyak kamus yang ditimbang bersama hingga mencapai bobot yang ditentukan. Pada data yang lain, di data 61. ketika reporter hendak menanyakan kepada Pak Ndul mengenai solusi mengatasi suatu perihal, dia menjawab bahwa sebelum ditanyai mengenai hal itu, solusi sudah muncul dalam pikiran dan disampaikan. Diibaratkan oleh karena demikian cepatnya otak Pak Ndul bekerja, apa yang dipikirkan dapat langsung dicetak di papan tulis. Hal-hal tersebut tentunya tidak sesuai dengan kenyataan yang mendasarinya, karena terlihat sangat tidak masuk akal. Selain ketiga data humor verbal yang masuk dalam kategori alusi terdapat 17 data lain yang ditemukan.

Dari analisis kategori bentuk-bentuk humor verbal dalam lima postingan Channel *YouTube* “Wagu – Waton Guyon” dapat disimpulkan bahwa tokoh-tokoh dalam video banyak menyampaikan humor mereka dalam bentuk permainan kata, yaitu 41 data, kemudian diikuti

dengan bentuk ironi verbal sejumlah 19 data, dan bentuk alusi sebanyak 10 data. Perhitungan humor verbal yang dikategorikan berdasarkan dari bentuknya dapat ditabulasikan sebagai berikut:

**Tabel 2. Prosentase Bentuk Humor Verbal**

Bentuk Humor Verbal	Data	Prosentase
Permainan Kata	41	58,57 %
Alusi	10	14,29 %
Ironi Verbal	19	27,14 %

### Fungsi Humor

Ide humor muncul dari penutur yang bersumber pada kejadian yang kurang tepat, kurang sopan, atau kebodohan-kebodohan yang ditemuinya. Sehingga melalui penyampaian humornya, penutur dapat secara berlebihan dalam menyampaikan untuk penghiburan, bermaksud mengkritik atau mencela perihal yang dipandang kurang layak, dan berusaha memberikan penjabaran atau penjelasan mengenai suatu perihal. Seperti yang disampaikan oleh Mulyani bahwa fungsi humor dapat terbagi menjadi: 1) sarana penghiburan, 2) sarana kritikan/ejekan, dan sarana menjelaskan [6].

#### a. Sarana Penghiburan

Fungsi utama dari humor adalah sebagai sarana penghibur dalam kehidupan masyarakat, karena dengan menikmati humor diharapkan orang dapat tertawa atau tersenyum. Dalam fungsinya sebagai sarana penghiburan, penutur humor menyampaikannya tanpa tendensi untuk menyampaikan kritik/ejekan atau penjelasan mengenai suatu perihal namun sekedar menghibur orang yang menyimaknya. Penuturan humor yang berfungsi untuk sarana penghiburan terdapat pada data no. 24 dan 25 berikut ini.

24. R : Mau tanya, Pak. Ee, ini baru ngapain, Pak?  
 PD : Ini?  
 R : Ya.  
 PD : O, ini saya sedang melakukan, anu, *tune up* tutup bensin, sehingga nanti ini, anu, mas, bensinnya akan ngirit. Subsidi bensin itu.
25. PD : Betul, betul, betul, itu yang saya lakukan. Darimana Mas-nya ini?  
 R : E, saya dari TV Android Motomotif, Pak.  
 PD : TV Android Motomotif?  
 R : Motomotif, iya.  
 PD : Otomotif, mungkin?  
 R : Motomotif, Pak.

Pada data no. 24 diceritakan seorang reporter mendatangi dan bertanya kepada Pak Ndul yang sedang sibuk melakukan sesuatu dengan dengan kendaraannya. Pak Ndul menjawab bahwa dia sedang men-*tune up* tutup bensin agar sepeda motornya menjadi lebih irit. Hak tersebut disebutnya subsidi bensin. Hal ini semacam jawaban yang aneh karena kebanyakan orang pasti beranggapan tidak ada hubungan antara irit bensin dengan *tune up* tutup bensin (yang juga menimbulkan pertanyaan bagaimana cara men-*tune up* tutup bensin, karena pada umumnya yang di-*tune up* adalah mesin). Ujaran Pak Ndul yang tidak masuk akal, meskipun disampaikan dengan cara yang terlihat meyakinkan memperlihatkan fungsi humor yang merupakan sarana penghiburan.

Pada data no. 25 diceritakan Pak Ndul yang bertanya kepada seorang reporter, dari instansi mana dia, dan dijawabnya bahwa dia berasal dari TV Android Motomotif. Jawaban reporter tersebut tentunya membuat Pak Ndul bingung dan berusaha berulang kali membenarkan bahwa yang benar adalah 'otomotif', bukan 'motomotif', disesuaikan dengan konteks pembicaraan dalam wawancara yang dilakukan, yaitu pembahasan mengenai sepeda motor. Namun, reporter tersebut menyanggah karena instansi tempat dia adalah TV Android Motomotif, hingga akhirnya Pak Ndul bisa menerima meskipun masih terlihat bingung. Percakapan tersebut menunjukkan humor yang berfungsi sekadar sebagai sarana penghiburan.

#### **b. Sarana Kritik/Ejekan**

Humor juga disampaikan sebagai sarana mengkritik atau mengejek sesuatu atau seseorang yang bersifat tidak langsung yang dapat menyebabkan orang lain tertawa atau tersenyum, kecuali orang yang dituju dalam humor tersebut. Dalam menyampaikan kritikan atau ejekan terdapat humor yang dapat memancing tawa atau senyum orang yang menyimaknya, namun di sisi lain hal tersebut bisa menyinggung perasaan yang menjadi obyek dari humor tersebut. Contoh humor yang berfungsi sebagai sarana kritikan/ejekan terdapat pada data no. 21 dan 64.

21. R : Sebentar, Pak. Saya buka kamusnya dulu. Saya cocokan dulu.

PD : Jangan dicocokan kaya ini, Mas. Kan sudah saya bilang tadi. Mas-nya itu, ya, cari kamus, ya, dikumpulkan dari semua perpustakaan. Kemudian ditimbang. Hurufnya itu ditetelin gitu, tintanya itu, ya to. Terus kalau nanti jumlahnya sudah 975 ton, itu, baru ngetes saya.

R : Tadi katanya kuintal, Pak?

PD : Sekarang ton, naik.

64. R : Saya tadi sudah pusing, Pak.

PD : O, pusing, ya?

R : Iya.

PD : Yaa, maklum, Mas. Strata keilmuannya jauh, Mas.

Pada data no. 21 diceritakan seorang reporter berniat memeriksa kebenaran dan mencocokkan kosakata bahasa Inggris dari kamus setelah selesai mengetes kemampuan Pak Ndul yang diwawancarainya. Namun Pak Ndul mencegah dan menyampaikan bahwa kamus yang dipergunakan seharusnya tidak semacam itu (kamus 975 trilyun). Hal ini tentunya bertujuan untuk mengejek kamus yang dipergunakan reporter tersebut yang berupa kamus 975 trilyun yang sejak dahulu hingga sekarang masih beredar di pasaran dan menjadi rujukan masyarakat karena judul kamus yang fantastis. Hal ini dikarenakan tentunya kosakata didalam kamus tersebut tidak mungkin mencapai sejumlah 975 trilyun). Ditambah lagi, Pak Ndul menyarankan seharusnya mengumpulkan kamus sebanyak-banyaknya dari perpustakaan dan ditimbang sampai sejumlah 975 ton (yang pada konteks sebelumnya disampaikan oleh Pak Ndul seberat 975 kwintal), yang tentunya tidak mungkin dilakukan dan tidak akan ada gunanya. Hal tersebut disampaikan untuk menyatakan kemampuan bahasa Inggris Pak Ndul yang sangat jauh diatas reporter yang mengetesnya.

Pada data no. 64 diceritakan Pak Ndul menjawab secara panjang lebar dengan bahasa yang campur aduk, berpindah dari satu topik ke topik yang lainnya, dan diksi yang dipergunakan tidak semestinya. Hal tersebut tentunya membuat reporter pusing karena sulit memahami apa yang disampaikan oleh Pak Ndul. Namun seperti biasanya, Pak Ndul merespon dengan menyatakan bahwa hal itu terjadi karena terlampau jauhnya strata keilmuannya dengan reporter, dan berakibat

reporter menjadi pusing dan tidak mampu memahami apa yang disampaikannya. Meskipun Pak Ndul menyampaikan bahwa efek samping tersebut bisa dimaklumi, namun terdapat nada (*tone*) mengolok-olok ketika menyampaikannya.

### c. Sarana Menjelaskan

Fungsi humor yang terakhir adalah sebagai sarana untuk menyampaikan atau menjelaskan sesuatu secara lebih menarik, dimana penjelasan kepada orang lain terkadang tidak layak dipaparkan secara apa adanya. Untuk mensiasati hal ini dilakukan penyampaian humor yang relevan dengan perihal tersebut. Humor sebagai sarana menjelaskan terdapat pada data no. 29 dan 49 dibawah ini.

29. R : Tips dan trik supaya motor itu, naik motor itu aman, gimana, gitu Pak? Dan motornya juga awet, gitu?  
PD : O, itu. Jadi gini, Mas, untuk saya bisa menjawab itu, ya to. Saya perlu menjelaskan sedikit bagian-bagian dari motor yang sangat *important*, ya to, sangat penting, yang harus di *tune up*, *tweak*, harus di *upgrade*. Yang pertama itu ini, Mas. Ini disebutnya sebagai slebor, untuk *rock protector*. *Rock no hitting back, no wet*, no muncrat-muncrat, gitu. No *spray-spray*.
49. PD : Gini Mas ya, ee.. kita harus tahu makna, arti, *meaning* dari ahshaap. Ahshaap itu kalau istilahnya *smoke*, Mas. Kalau dari bahasa peristaltik antropologi *green chlorophil*.

Pada data no. 29 diceritakan seorang reporter menemui Pak Ndul yang sedang melakukan sesuatu terhadap sepeda motornya, dan dia bertanya mengenai bagaimana tips dan trik menaiki motor yang aman dan menjaga supaya motor tetap awet. Pak Ndul menjelaskan secara panjang lebar bahwa terdapat komponen dari sepeda motor yang sangat penting, yang istilahnya dalam bahasa Inggris harus di *tune up* (disetel), di *tweak* (diatur sedemikian rupa), dan di *upgrade* (ditingkatkan). Komponen yang utama menurutnya adalah 'slebor' yang kemudian dijelaskan oleh Pak Ndul fungsi dari 'slebor' pada sepeda motor. Isi penjelasan Pak Ndul pada data no. 29 di atas tentunya membingungkan dan terlihat tidak bermutu, nanum seperti biasanya, Pak Ndul dalam menjelaskan terlihat meyakinkan dan sangat memahami seluk-beluk tentang permotoran, ditambah dengan penggunaan kosa-kata aneh atau kurang tepat, dan ini menggelitik mereka yang menyimaknya.

Pada data no. 49 diceritakan Pak Ndul menjelaskan mengenai arti dari kata 'ahshaap' pada seorang reporter yang sedang mewawancarainya. Ungkapan 'ahshaap' sebenarnya adalah kata 'siap' yang dilafalkan sedemikian rupa sehingga terdengar mantap dan meyakinkan. Ungkapan tersebut dipopulerkan oleh Atta Halilintar yang merupakan salah satu *youtuber* (pemilik dan pengisi konten di sebuah channel *YouTube*) dan juga *influencer* terutama bagi kalangan generasi muda Indonesia. Namun, Pak Ndul menjelaskan arti kata tersebut berbeda dengan apa yang kebanyakan orang pahami, yaitu "*smoke*" dalam bahasa Inggris yang berarti 'asap'. Ditambah lagi dengan penjelasan Pak Ndul selanjutnya dengan bahasanya yang campur aduk.

Dari analisis kategori fungsi humor dalam lima postingan Channel *YouTube* "Wagu – Waton Guyon" dapat disimpulkan bahwa tokoh dalam video banyak menyampaikan humor mereka sebagai sarana menjelaskan, yaitu 34 data, kemudian diikuti dengan sarana penghibur sejumlah 24 data, dan sarana kritikan/ejekan sebanyak 12 data. Perhitungan humor yang dikategorikan berdasarkan dari fungsinya dapat ditabulasikan sebagai berikut:

**Tabel 3. Prosentase Fungsi Humor**

<b>Fungsi Humor</b>	<b>Data</b>	<b>Prosentase</b>
Sarana penghibur	24	34,29 %
Sarana kritikan/ejekan	12	17,14 %
Sarana menjelaskan	34	48,57 %

Berdasarkan hasil analisis diatas dapat dipahami bahwa tokoh-tokoh dalam postingan Channel *YouTube* “Wagu – Waton Guyon” banyak mempergunakan permainan kata dalam menyampaikan humor mereka. Hal tersebut dikarenakan dalam tuturan yang disampaikan oleh tokoh-tokoh tersebut, terutama Pak Ndul sebagai yang mendominasi percakapan, dipenuhi penyampaian dengan bahasa yang campur aduk, baik itu bahasa daerah, bahasa Indonesia, bahasa Inggris, dan bahasa ilmiah yang sangat spesifik. Namun penggunaan kosakata-kosakata dalam bahasa yang campur aduk tersebut sering kali kurang tepat, dan hal itu menjadi strategi utama yang dipergunakan dalam penyampaian humor, yaitu dengan dominasi permainan kata.

Pada analisis fungsi humor dalam postingan Channel *YouTube* “Wagu – Waton Guyon” banyak ditemukan data humor yang berfungsi sebagai sarana menjelaskan. Hal ini dikarenakan konsep konten video berupa wawancara oleh seorang reporter kepada Pak Ndul sebagai narasumber dalam membahas mengenai suatu topik tertentu. Pak Ndul dalam merespon pertanyaan sangat sering menyampaikan jawaban yang disertai penjelasan dengan bahasa campur aduk, berpindah dari satu topik ke topik yang lainnya, kosakata dan diksi yang dipergunakan tidak semestinya. Dengan gaya bicara dan mimik muka yang selalu seriusnya, Pak Ndul melontarkan ujaran-ujaran humor dengan dominasi sebagai sarana penyampaian penjelasan mengenai suatu perihal.

#### IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang terdapat pada bab sebelumnya, serta sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Dari analisis kategori bentuk-bentuk humor verbal dalam lima postingan Channel *YouTube* “Wagu – Waton Guyon”, banyak disampaikan humor dalam bentuk permainan kata, yaitu 41 data, kemudian diikuti dengan bentuk ironi verbal sejumlah 19 data, dan bentuk alusi sebanyak 10 data. Bentuk humor verbalnya tidak beraturan karena banyak ditemukan bentuk-bentuk bahasa humor yang terlalu bebas.
2. Dari analisis kategori fungsi humor dalam lima postingan Channel *YouTube* “Wagu – Waton Guyon”, banyak humor disampaikan sebagai sarana menjelaskan, yaitu 34 data, kemudian diikuti dengan sarana penghibur sejumlah 24 data, dan sarana kritikan/ejekan sebanyak 12 data. Fungsi humor verbal dibuat untuk menghibur penonton dan mengkritik orang atau perihal yang sedang terjadi.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Wijana, I.D.P. (2004). *Kartun: Studi Tentang Permainan Bahasa*. Yogyakarta: Ombak.
- [2] Kaplan, A M., dan Michael H. (2010). *Users of the World, Unite! The Challenges and Opportunities of Social Media*. *Business Horizons*, x, 56-88
- [3] Meola, A. (2016). *Mobile Search and YouTube Continue to Drive Google Ad Revenue*. Diakses melalui: <http://www.businessinsider.com/mobile-search-and-youtube-continue-to-drive-google-ad-revenue-2>

- [4] Spanakaki, K. (2007). “*Translating Humor for Subtitling*”. *Translation Journal*. Diakses melalui: <http://www.bokorlang.com/journal/40humor.htm/>.
- [5] Peyroux (2011: 28)
- [6] Mulyani, S. (2003). *Humor Dalam Majalah DjokoLodang*. Yogyakarta: DIK Universitas Negeri Yogyakarta