

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN

2.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu

Dalam kajian pustaka, peneliti mengawali dengan menelaah penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan serta relevansi dengan penelitian yang dilakukan. Dengan demikian, peneliti mendapatkan rujukan pendukung, pelengkap serta pembanding yang memadai sehingga penulisan Skripsi ini lebih memadai. Hal ini dimaksudkan untuk memperkuat kajian pustaka berupa penelitian yang ada.

Berikut adalah hasil penelitian yang dijadikan sebagai referensi:

Tabel 2. 1
Matriks Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Universitas	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan
1.	Dinda Wahyu Pertamasari, Lucy Pujasari Supratman	Proses Komunikasi Intrapersonal Remaja Dalam Mendengarkan Lagu Korea	Universitas Telkom Bandung	Pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif	Hasil penelitian menunjukkan proses komunikasi dapat terjadi pada remaja karena adanya motif yang tumbuh dalam diri mereka, terdapat 4 motif berawal dari motif teman, efek drama korea, lagu yang mudah didengarkan dan rasa penasaran yang dimiliki oleh remaja di Indonesia	Proses komunikasi yang digunakan berbeda, objek penelitian berbeda, berbeda informan pendukung, hasil penelitian berbeda.
2.	Ullul Azmi Lestari	Proses Komunikasi Intrapersonal Dalam Mengangkat Isu Materi Stand Up Comedy	Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta	Pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif	Hasil dari penelitian menunjukkan kesamaan komika mengembangkan isu pembuatan materi <i>stand up comedy</i> melalui empat tahap yaitu sensasi, persepsi, memori dan berpikir. Informan penelitian cenderung menggunakan fungsi berpikir untuk pengambilan keputusan	Penelitian ini disangkutkan dengan teori humor, berbeda objek penelitian, berbeda informan pendukung.

3.	Leli Nurhidayah	Proses Komunikasi Intrapersonal Produser Dalam Program Sentuhan Qolbu Di TVRI Stasiun D.I Yogyakarta	Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta	Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif	Hasil dari penelitian menunjukkan Produser Ekarini Handayani memahami Program Sentuhan Qolbu di TVRI Stasiun D.I.Y Yogyakarta melewati empat tahap komunikasi interpersonal, yakni sensasi, persepsi, memori dan berfikir. Dalam proses komunikasinya produser menjadi komunikator dan komunikasi sekaligus untuk mendapatkan pengetahuan baru, bahan evaluasi dan solusi serta pertimbangan terhadap kendala yang produser alami.	Berbeda objek penelitian, informn pendukung. Dalam Teknik analisis data berbeda, dalam penelitian terdahulu menggunakan: Reduksi Data, Penyajian data, Penarikan kesimpulan
----	-----------------	--	--	--	--	---

Sumber: Peneliti, 2023

2.2 Tinjauan Pustaka

Dalam tinjauan pustaka, peneliti mengawali dengan menelaah penelitian terdahulu yang berkaitan dan relevan dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti. Demikian peneliti mendapatkan rujukan pendukung, pelengkap, pembanding dan memberi gambaran awal mengenai kajian terkait permasalahan dalam penelitian ini.

2.2.1 Tinjauan Tentang Komunikasi Intrapribadi

2.2.1.1 Pengertian Komunikasi Intrapribadi

Komunikasi berawal dari dalam diri sendiri (intrapribadi), sehingga orang sering menempatkan diri sendiri pada tingkatan pertama dari keseluruhan konteks komunikasi. Sebelum seseorang mencapai konteks komunikasi massa, komunikasi antarbudaya, komunikasi kelompok, komunikasi organisasi, komunikasi interpersonal, komunikasi antar negara dan komunikasi global sekalipun, seseorang

harus terlebih dahulu melewati proses komunikasi dengan dirinya sendiri atau dikenal dengan komunikasi intrapribadi.

Komunikasi intrapribadi menurut Rakhmat (Rakhmat, 2003) adalah bagaimana orang menerima informasi, mengolahnya, menyimpannya, dan menghasilkannya kembali. Sedangkan Hardjana (2003:47), mengatakan sebagai makhluk rohani, kita memiliki kemampuan untuk merefleksikan diri sendiri kita dapat membuat pemisahan antara diri kita sebagai subjek dan objek. Karena ini kita dapat mengadakan komunikasi dengan diri sendiri.

Komunikasi intrapribadi adalah komunikasi yang terjadi di dalam diri sendiri atau komunikasi satu orang saja, seperti berbicara kepada diri sendiri, memberikan makna (intelektual dan emosional) kepada lingkungan, memikirkan suatu masalah, mempertimbangkan sampai mengambil keputusan, dan lain-lain. Semua komunikasi sampai pada batas tertentu merupakan komunikasi intrapersonal, yaitu setiap komunikasi yang selalu menjadi objek bagi penafsiran kita sendiri.

Dalam perspektif psikologis, proses ini sangat penting. Sependapat dengan asumsi tersebut Mortensen mengumumkan bahwa seorang komunikator yang baik dapat ditinjau dari segi orientasinya, yakni melihat pada dirinya sendiri (*self directed*) melihat pada diri orang lain (*other directed*), dan koorientasi (yakni berorientasi yang sama baik kepada diri sendiri maupun orang lain sehingga menjadi satu kesatuan intrapersonal).

Stanley B. Cunningham dalam Rismawaty (Stanley dalam Rismawaty et al., 2014) menyebut proses komunikasi intrapersonal yang terjadi pada diri seseorang akan melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Berbicara pada diri sendiri

Terjadi komunikasi dalam diri sendiri atau terjadi percakapan dengan diri sendiri.

2. Terjadi dialog

Dialog merupakan suatu proses pertukaran pesan dan pemrosesan makna dalam diri manusia antara *I* dan *me*. *I* mewakili bagian dari diri manusia itu sendiri, sedangkan *Me* mewakili produk social (pengamatan)

3. Jalannya proses tersebut berdasarkan perundingan manusia dengan lingkungannya atau terjadi adaptasi dengan lingkungannya. Disini terjadi proses penggunaan stimuli (rangsangan) dari dan dalam diri kita.

4. Persepsi

Individu menerima, menyimpan, dan menggambar secara ringkas symbol

5. Proses saling mempengaruhi antara “*raw data*” persepsi dan diberi pengertian. Data mentah dari persepsi diproses untuk dimengerti.

6. Proses data

Merupakan fungsi penggambaran secara baik dari persepsi dan proses saling mempengaruhi.

7. *Feedback*

Terjadi umpan balik, dan ini dipengaruhi oleh jalannya proses komunikasi intrapribadi dan proses data.

2.2.1.2 Proses Komunikasi Intrapribadi

Menurut Rakhmat dalam buku Pengantar Ilmu Komunikasi (Rakhmat 2003:49) proses komunikasi intrapribadi memiliki beberapa tahap, antara lain:

1. Sensasi

Berasal dari kata "*sense*", yang artinya alat pengindra, yang menghubungkan organisme dengan lingkungannya. Menurut B Wolman, sensasi adalah pengalaman elementer yang segera, yang tidak memerlukan penguraian verbal, simbolis, atau konseptual, dan terutama sekali berhubungan dengan kegiatan indera. Sedangkan Deddy Mulyana (Mulyana, 2002) mengategorikan sensasi sebagai proses komunikasi yang berkaitan dengan penginderaan yang melalui alat-alat indera seperti indera peraba, indera penglihat, indera pencium, indera pengecap, dan indera pendengar. Sensasi merujuk pada pesan yang dikirim ke otak lewat penglihatan, pendengaran, sentuhan, penciuman dan pengecap. Jadi, sensasi merupakan penerimaan stimulus (rangsangan) melalui indera, dan sensasi cenderung berhubungan dengan perasaan. Dan alat penginderaan itulah yang menghubungkan organisme dengan lingkungannya. Sensasi itu sebagai proses atau pengalaman elementer yang timbul apabila satu perangsang merangsang satu reseptor atau proses merasakan.

2. Persepsi

- a. Persepsi adalah pengalaman tentang objek, peristiwa, atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan. (Jalaluddin Rakhmat, 2003)

- b. Menurut Deddy Mulyana (Mulyana, 2002) persepsi meliputi penginderaan (sensasi), atensi dan interpretasi.
- c. Kenneth K. Sereno dan Edward M. Bodaken juga Judy C. Pearson dan Paul E. Nelson (Mulyana, 2002:169) menyebut bahwa persepsi terdiri dari seleksi, organisasi dan interpretasi.
- d. Joseph A. Devito mengatakan persepsi adalah proses dimana kita menjadi sadar akan banyaknya stimulus yang mempengaruhi indera kita. Persepsi mempengaruhi rangsangan (*stimulus*) atau pesan apa yang kita serap dan apa yang kita berikan (ungkapkan) dalam komunikasi. (DeVito, 2013)

Menurut Parek (1984) Persepsi memiliki berbagai jenis, diantaranya:

1) Persepsi Visual

Persepsi visual dari indera penglihatan yaitu mata. Persepsi visual adalah hasil dari apa yang kita lihat, baik sebelum kita melihat atau masih membayangkan serta sesudah melakukan pada objek yang dituju.

2) Persepsi auditorial atau pendengaran

Persepsi auditorial merupakan persepsi yang didapatkan dari indera pendengaran yaitu telinga. Seseorang dapat mempersepsikan sesuatu dari apa yang didengarnya.

3) Persepsi Perabaan

Persepsi perabaan merupakan persepsi yang didapatkan dari indera perabaan yaitu kulit. Seseorang dapat mempersepsikan sesuatu dari

apa yang disentuhnya atau akibat persentuhan sesuatu dengan kulitnya.

4) Persepsi Penciuman

Persepsi penciuman merupakan persepsi yang didapatkan dari indera penciuman yaitu hidung. Seseorang dapat mempersepsikan sesuatu dari apa yang di cium.

5) Persepsi Pengecapan

Persepsi pengecapan atau rasa merupakan jenis persepsi yang didapatkan dari indera pengecapan yaitu lidah. Seseorang dapat mempersepsikan sesuatu dari apa yang diecap atau rasakan.

3. Memori

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), memori adalah kesadaran akan pengalaman masa lampau yang hidup kembali, atau ingatan. Secara awam kita dapat mendefinisikan bahwa memori sebagai kemampuan untuk mengingat sesuatu, dengan cara menyimpan dan mengeluarkan informasi dari otak.

Memori adalah sistem yang sangat berstruktur, yang menyebabkan organisme mampu merekam fakta tentang dunia dan menggunakan pengetahuannya untuk membimbing perilakunya. (Jalaluddin Rakhmat, 2003)

Proses memori antara lain:

a. Perekaman

Perekaman (*encoding*) adalah pencatatan informasi melalui reseptor indera dan sirkit saraf internal.

b. Penyimpanan

Penyimpanan (*storage*) adalah menentukan berapa lama informasi itu berada sbeserta kita, dalam bentuk apa dan dimana. Penyimpanan bisa aktif atau pasif. Kita menyimpan secara aktif bila kita menambahkan informasi tambahan. Kita mengisi informasi yang tidak lengkap dengan kesimpulan kita sendiri.

c. Pemanggilan

pemanggilan (*retrieval*) merupakan proses mengingat lagi, yaitu menggunakan informasi yang disimpan.

Ada dua jenis memori yaitu ada *Short Term Memory* (Memori Jangka Pendek) dan *Long Term Memory* (Memori Jangka Panjang). *Short Term Memory*, seperti namanya berarti memori jangka pendek atau ingatan jangka pendek yang digunakan untuk memproses ingatan secara cepat dengan tujuan untuk menggunakan dan memprosesnya saat itu juga. Sedangkan untuk pengertian dari *Long Term Memory* yaitu tipe ingatan yang dapat menyimpan informasi dengan jumlah yang sangat banyak dan cenderung menetap secara permanen. *Long term memory* sering di luar pikiran sadar. Informasi ini sebagian besar di luar kesadaran kita, tetapi

dapat dipanggil ke dalam memori kerja untuk digunakan bila diperlukan (*recall*).

4. Berpikir

Proses ke-empat yang mempengaruhi penafsiran kita terhadap stimuli adalah berpikir. Dalam berpikir kita melibatkan semua proses yang kita sebut sensasi, persepsi, dan memori. Floyd L Ruch menyebutkan tiga macam berpikir realistik yaitu deduktif, induktif, dan *evaluative*.

Berpikir merupakan manipulasi atau organisasi unsur-unsur lingkungan dengan menggunakan lambang-lambang sehingga tidak perlu langsung melakukan kegiatan yang tampak. Berpikir kita lakukan untuk memahami realitas dalam rangka mengambil keputusan (*decision making*) memecahkan persoalan (*problem solving*) dan kemudian menghasilkan yang baru (*creativity*).

2.2.1.3 Karakteristik Komunikasi Intrapribadi

Komunikasi intrapribadi memiliki karakteristik, diantaranya:

1. Berfokus pengolahan informasi yang didapat seseorang dari peristiwa-peristiwa yang terjadi.
2. Terjadi ketika seorang individu sedang dalam keadaan ragu, bingung.
3. Melibatkan alat indera, karena didalam komunikasi intrapribadi akan terjadi proses penyimpanan informasi dan pemberian makna terhadap apa yang terjadi dalam diri seseorang.
4. Dapat memberikan perubahan didalam diri seseorang baik yang bersifat positif maupun negatif.

2.2.1.4 Bentuk-bentuk Komunikasi Intrapribadi

Agus M. Hardjana (2003) menguraikan tentang bentuk komunikasi intrapribadi yang dapat dilakukan setiap pribadi yang tergolong dan menamakan diri “Manusia”. Manusia sebenarnya dianugerahi kesadaran pribadi. Dengan kemampuan itu kita dapat mengenal diri kita sendiri dan berefleksi tentang diri kita. Kita dapat membuat diri menjadi objek yang dapat kita lihat, pandang, dan pikirkan atau renungkan. Jika kita melihat sesuatu, maka kita sadar bahwa kita melihat diri kita yang sedang melihat sesuatu. Kita dapat membuat analisis tentang siapa diri kita yang melihat. Kita dapat mencatat sudut pandang dari mana kita melihat. Dan kita juga dapat menyelidiki sesuatu yang kita minati saja atau dengan kesadaran diri itu kita dapat berkomunikasi intrapribadi dengan diri sendiri guna mengenal dan merefleksikan tentang diri, hidup dan perilaku kita.

1. Meditasi

Meditasi dapat dipahami sebagai kegiatan mental terstruktur, dilakukan selama jangka waktu tertentu, untuk menganalisis, menarik kesimpulan dan mengambil Langkah-langkah lebih lanjut untuk melengkapi, menentukan Tindakan atau penyelesaian masalah pribadi, hidup dan perilaku. Tujuan utama meditasi adalah menyikapi dan menemukan arah penyelesaian masalah pribadi, keluarga, profesi, masyarakat, bangsa, negara bahkan dunia dan mengambil Tindakan untuk menyelesaikan bila mungkin.

2. Mendengarkan Hati Nurani

Dengan kemampuan dan kesadaran diri yang sama, kita sebagai manusia dapat mengenal dan merefleksikan perbuatan-perbuatan kita, bukan dari

segi efisiensi dan efektivitasnya, melainkan dari segi baik buruknya dari segi moral. Hati Nurani berarti hati yang diterangi. Dengan istilah ini berarti hati kita akan mendapatkan penerangan untuk membedakan baik dan buruknya perbuatan yang kita lakukan. Hati nurani juga sering disebut sebagai suara hati, yang biasanya menjadi penerang bagi kita menilai baik buruknya perbuatan kita secara moral dan menjadi saksi atas setiap perilaku kita. Hati nurani bersifat persona-pribadi karena khas dengan diri kita. Kemampuan mendengarkan hati nurani terbentuk dari factor pengasuhan dalam keluarga, pengalaman hidup, pendidikan yang pada akhirnya mempengaruhi visi dan misi dan persepsi kita.

3. Mendayagunakan Kehendak Bebas

Sebagai manusia kita dapat menikmati berbagai kebebasan. Kita mengalami kebebasan fisik manakala kita tidak diikat atau dibelenggu, tidak ditahan atau dipenjara sehingga bisa bergerak kemana pun kita mau. Kita mengalami kebebasan yuridis manakala kita tidak terkekang oleh berbagai aturan atau norma sebagai pembatas. Sedangkan kebebasan moral digunakan manakala kita berbuat atau tidak berbuat sesuatu dengan sukarela atau tidak ditekan atau dipaksa. Dengan mendayagunakan kehendak bebas seseorang bisa memutuskan untuk memilih tindakan yang akan dilakukan.

4. Mendayagunakan Buku Harian

Bentuk komunikasi intrapribadi lainnya yakni mendayagunakan buku harian. Setiap pribadi bisa saja menggunakan media buku harian untuk melukiskan secara gamblang apa yang ada dalam dirinya sebagai hasil dari

sensasi, persepsi, membongkar memori dan berpikir. Pikiran itu tertuang dalam tulisan yang tertera di dalam buku harian.

2.2.2 Tinjauan Tentang Komika

Komika yaitu pelaku lawakan tunggal di atas panggung; berlakon sendiri. Ada orang berpendapat, yang beraksi di acara *stand-up comedy* lebih tepat disebut komedian atau pelawak. Jika ada yang tak akrab dengan komedian, ia boleh menyebutnya pelawak, yang kita kenal sejak dulu kala. Penggunaan komika bisa memicu tanya, apa kaitannya dengan komik dan komedi.

Menurut Panji Pragiwaksono, pelawak dengan komika jelas berbeda. Pelawak merujuk pada ke pelaku didunia komedi secara umum, bisa pemain film komedi, personel band komedi dan lain-lain. Pelawak adalah orang yang hanya beraksi diatas panggung atau di depan kamera yang telah *disetting* berdasarkan *script*. Sedangkan komika adalah ia yang menghibur dengan cara open mic diatas panggung dan didepan kamera dengan materi yang sudah di buatnya sendiri dengan sedemikian rupa tanpa menghilangkan karakter dirinya dan karakter dari pembawaannya saat *open mic* (Pragiwaksono & Henny, 2012).

Pragiwaksono (Pragiwaksono & Henny, 2012) mengatakan keberhasilan seorang komika dalam menyampaikan materinya adalah ketika penonton mengingat dan menangkap esensi materi yang disampaikan oleh komika tersebut. Tujuan adanya panggung open mic bagi komika tersebut sebagai ajang menyampaikan gagasan pribadi tentang keresahannya agar penonton yang melihat penampilannya dapat menangkap pesan yang disampaikan komika dan berharap apa yang disampaikan komika bisa berpengaruh kepada penonton.

2.2.3 Tinjauan Tentang Stand Up Comedy

Stand-up comedy adalah seni pertunjukkan komedi yang dilakukan oleh satu penampil (*One man show*) atau yang biasa disebut komika. Menurut Pragiwaksono (Pragiwaksono & Henny, 2012) mengatakan bahwa *Stand-up comed* yaitu berangkat dari observasi, memotret fenomena sosial, menganalisis dan membahasnya secara monolog yang lucu. Komika yang sedang melakukan *stand-up comedy* akan melemparkan jokes kepada penonton dari hasil observasi dan analisis tentang fenomena yang diresahkan kepada penonton secara komedi, biasanya jokes yang komika bawaan terdapat sebuah statement yang mengandung kritik sosial akan keresahan komika dengan keadaan sekitar.

Pragiwaksono (Pragiwaksono & Henny, 2012) mengatakan pengertian *stand-up comedy* bukanlah *joke telling*. Ciri khusus *stand-up comedy* adalah materinya tidak mengambil materi orang lain, tapi hasil dari pemikirannya sendiri. “*stand-up*” sendiri artinya bukan berdiri, melainkan lebih kepada mengutarakan dan membela opini serta pandangannya. Pemaknaan “*stand up*” disini seperti dalam kalimat “*he stood up for what is right*”.

Komika diatas panggung menyampaikan sebuah hal yang komika perjuangkan melalui opini yang disampaikan komika terhadap fenomena yang menurut komika salah. Pandji menjelaskan sebenarnya komedi juga seperti musik yang didesain untuk menghibur, namun ditangan beberapa orang tertentu bisa jadi sebuah kritik sosial. Materi yang disampaikan komika tidaklah hanya sebuah komedi yang tidak bermakna, namun dalam 2 materi yang dibawakan komika memiliki makna dari sebuah esensi dalam melihat fenomena di sekitar. *Stand up*

comedy tidak harus dilakukan dengan cara berdiri sendiri menceritakan hal-hal atau keresahan yang dapat mengundang tawa. Seorang komika tidak harus selalu tampil berdiri, beberapa ada yang duduk di sebuah bangku. *Stand up comedy* juga dapat dilakukan dengan cara duduk di kursi seperti seseorang yang memberikan dongeng kepada anak-anak dan juga dapat dilakukan dengan cara memakai alat bantu yang berhubungan dengan apa yang ingin dia sampaikan seperti komika Dodit Mulyanto yang membawa biola diatas panggung ataupun Wisben yang membawa alat sulap untuk menyampaikan materi *stand up comedy*.

Komedi berformat *Stand up comedy* sudah ada di Indonesia sejak zaman kolonial, namun di Indonesia lebih mengenalnya dengan lawak tunggal yang sangat berbeda dengan *stand up comedy*. Welnaldi (Pragiwaksono & Henny, 2012) mengatakan bahwa perbedaan *stand up comedy* dengan lawak tunggal terletak pada pakem aturan disana. Perbedaan yang paling mendasar antara lawak tunggal dengan *stand up comedy* ialah seorang komika dilarang membuat dirinya aneh untuk menciptakan tawa, contohnya kumis yang lucu dan tidak biasa seperti Jojon atau Charlie Chaplin, memakai pakaian yang besar dengan celana yang panjang sebelah ataupun bergaya gagap dalam penampilannya. Lawak tunggal di Indonesia terus berkembang dan akhirnya perlahan-lahan mulai menghilang dengan bergabungnya para pelawak tunggal dengan grup trio.

2.2.4 Tinjauan Merancang Materi *Stand Up Comedy*

Merancang sebuah materi *stand up comedy* diperlukan adanya beberapa teknik atau teori dalam dunia *stand up comedy*. Mengingat kembali apa yang telah disampaikan oleh Pandji Pragiwaksono, sebenarnya komedi juga seperti musik

yang didesain untuk menghibur, namun ditangan beberapa orang tertentu bisa jadi sebuah kritik sosial. Materi yang disampaikan komika tidaklah hanya sebuah komedi yang tidak bermakna, namun dalam 2 materi yang dibawakan komika memiliki makna dari sebuah esensi dalam melihat fenomena di sekitar. Oleh karena itu dibutuhkan teori atau teknik didalam merancang materi *stand up comedy* diantaranya:

1. Rule of Three

Rule of three adalah teknik penggunaan tiga kalimat, dua kalimat awal digunakan sebagai *set up*. sementara satu kalimat terakhir, digunakan sebagai *punchline*.

2. Act Out

Act out, biasanya menunjukkan dengan gerakan. *Act out* sering digunakan dalam *Stand Up Comedy* karena mudah dan keberhasilan tinggi. Umumnya, *Act out* digunakan sebagai *punchline*.

3. One Linear

One liner adalah *bit* ringkas yang hanya terdiri dari satu sampai tiga kalimat. Diketahui, *one liner* ini merupakan teknik paling sederhana yang dibawakan oleh komika saat *Stand Up Comedy*.

4. Impesonet

Impersonation adalah menirukan sosok yang sudah terkenal atau menirukan penampilan komika lain. Teknik ini, biasanya akan mengambil gaya bicara, gerakan, atau kata-kata khas dari sosok yang ditirukan.

5. *Roasting*

Roasting adalah usaha untuk memanaskan-manasi dan mencela orang lain. Namun, unsur materi dalam *roasting* ini masih dalam batas komedi atau lelucon belaka. Biasanya, komika melakukan *roasting* kepada komika lain, dewan juri, atau tokoh pejabat terkenal.

6. *Riffing*

Riffing adalah mengajak penonton untuk berinteraksi. Biasanya menjadikan penonton sebagai objek lawakan.

7. *Callback*

Call back adalah teknik yang menggunakan *punchline* dari *set-up* komika yang sudah disampaikan dulu untuk *set-up* lain yang berada di beberapa *bit* berikutnya. Biasanya, *punchline* yang dipakai sebagai *call back* adalah *punchline* yang paling lucu. Selain itu, *call back* juga sering digunakan untuk penutup tetapi tidak semua *call back* harus berada di akhir.

2.3 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran penelitian ini digunakan oleh peneliti sebagai pedoman cara berpikir peneliti untuk memandu penelitian. Dalam kerangka penelitian ini, peneliti menjabarkan masalah utama untuk dapat mengkonfirmasi, meyakinkan dan menghubungkan teori dengan apa yang diteliti.

Fokus dalam kerangka pemikiran ini adalah pada bagaimana proses komunikasi intrapribadi komika Guzman Sige dalam merancang materi *stand up*

comedy. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan proses komunikasi intrapribadi. Adapun penjelasan dari proses komunikasi intrapribadi:

1. Sensasi

Tahap awal dari penerimaan informasi apakah lebih banyak melalui penglihatan atau pendengaran dalam merancang materi *stand up comedy*.

2. Persepsi

Proses pengorganisasian berbagai pengalaman, pandangan akan sesuatu, proses menghubungkan-hubungkan antara pengalaman masa lalu dengan yang baru, proses pemilihan informasi, dan proses teorisasi dan rasionalisasi dalam merancang materi *stand up comedy*.

3. Memori

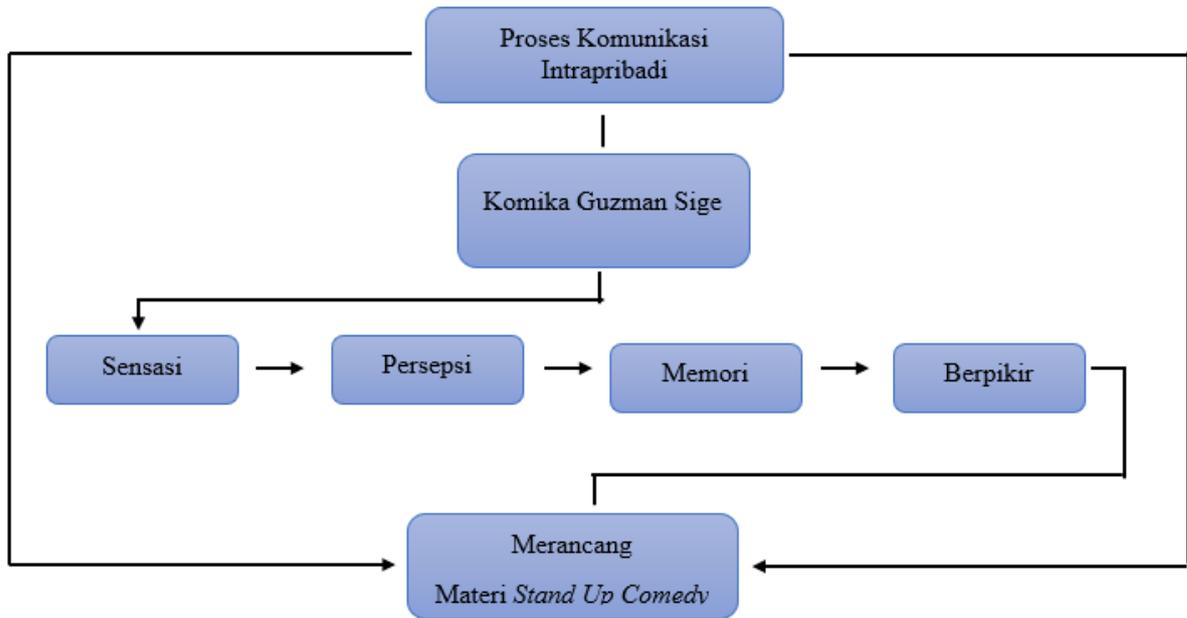
Bagaimana Komika Guzman Sige mengingat rekam jejak atau pengalamannya dalam merancang materi *stand up comedy*.

4. Berpikir

Cara berimajinasi dan sikap yang percaya diri, juga apa jenis berpikir yang digunakan dalam merancang materi *stand up comedy* maupun ketika di atas panggung.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka menghasilkan alur kerangka pemikiran peneliti, sebagai berikut:

Gambar 2. 1
Kerangka Pemikiran



Sumber: Peneliti, 2023