

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Sociolinguistik

Sociolinguistik merupakan salah satu cabang ilmu dalam bidang kajian linguistik. Sociolinguistik merupakan gabungan dua kata dari kata sosiologi dan linguistik, dengan begitu dapat diartikan secara umum yaitu ilmu yang membahas mengenai hubungan antara bahasa dengan masyarakat bahasa. Menurut (Chaer dan Agustina, 2010, hlm.2) sociolinguistik merupakan cabang ilmu yang bersifat interdisipliner dengan ilmu sosiologi, dengan objek penelitian hubungan antara bahasa dengan faktor-faktor sosial di dalam suatu masyarakat tutur. Jadi dapat dikatakan bahwa sociolinguistik tidak hanya mengkaji struktur bahasanya saja seperti struktur fonologi, sistem morfologi, struktur sintaksis, tetapi sociolinguistik juga mengkaji tentang aspek heterogenitas bahasa. Aspek heterogenitas bisa dibidang sebagai keberagaman dalam berbahasa.

Faktor-faktor yang menyebabkan heterogenitas bahasa adalah faktor situasi dan latar belakang penutur. Faktor situasi ini memunculkan varian bahasa yang disebut sebagai ragam dan register, sedangkan faktor latar belakang penutur memunculkan variasi bahasa yang disebut sosiolek. Dalam penelitian ini, terdapat variasi bahasa yaitu sosiolek yang di munculkan didalam bentuk akronim sehingga menimbulkan humor.

2.2 Pembentukan Kata

Proses pembentukan kata merupakan proses bagaimana kita membuat kata baru sesuai dengan aturan. Berdasarkan dari buku yang berjudul '*Morphology An Introduction*' aturan dalam pembentukan kata terdapat tiga yaitu *Inflectional Process*, *Derivational Process*, dan *Compounding*. Tiga aturan tersebut hanya berlaku untuk proses pembentukan kata dalam wujud kata dengan menambahkan *affixes* pada sebuah kata seperti contohnya pada halaman enam dalam buku tersebut kata *ageing* ditambah dengan prefiks *un-* menjadi *unageing* yang membuat kata tersebut bermakna negatif dan memunculkan kata baru. Selain tiga aturan yang telah disebutkan pada buku tersebut, ternyata untuk proses pembentukan kata tidak hanya dalam tiga aturan tersebut. Berdasarkan teori dari Yule (1995:51), beliau mengklasifikasikan pembentukan kata menjadi dua belas yaitu *coinage*, *borrowing*, *compounding*, *blending*, *clipping*, *back formation*, *conversion*, *acronym*, *derivation*, *echoism*, *multiple process*, dan *reduplication*. Dari dua belas pembentukan kata data pada penelitian ini menggunakan akronim dalam proses pembentukan humor sebagai media humor.

2.2.1 Akronim

Akronim merupakan proses pembentukan kata baru yang terbentuk dari inisial dari setiap kata yang terdapat dalam kalimat. Menurut Yule (1995), *Acronym is some new words are formed from the initial letters of a set of other words*. Sedangkan menurut Cannon (2011:107), *acronym is a word formation formed from initial letter or letters of each of the successive parts of major parts of a*

compound term. Berdasarkan penjelasan dari Cannon dan Yule dapat disimpulkan bahwa akronim merupakan sebuah pembentukan kata baru dengan mengambil huruf inisial dari setiap kata yang ada dalam sebuah kalimat. Selain itu, akronim juga dapat dibangun dari kata, frasa, maupun kalimat. Berikut contoh akronim:

- a. Kata: PLS (Please)
- b. Frasa: BF (Boy Friend)
- c. Klausa: IDC (I Don't Care)

2.3 Humor

Humor adalah suatu rangsangan yang dibangkitkan oleh ujaran yang bisa didengar atau gerak-gerik yang bisa dilihat yang secara sengaja diujarkan (dalam bentuk bahasa lisan atau tertulis), atau gerak-gerik yang dilakukan untuk membuat orang menjadi tersenyum atau tertawa bila membacanya, mendengarnya, atau melihatnya. Menurut (Wijana, 2004, hlm.2) humor adalah suatu bentuk permainan. Permainan bahasa yang terkandung dalam wacana humor berfungsi untuk menghibur, karena penciptaannya memang ditujukan untuk menghibur pembaca dan sebagai wahana kritik sosial sebab humor merupakan salah satu sarana yang paling efektif. Sebuah humor tidak akan terbentuk jika tidak menggunakan teknik pembuatan humor.

2.4 Teknik Humor

Humor memerlukan teknik-teknik tertentu agar objek humor menghasilkan kelucuan dan mengundang canda tawa pada pendengar, penonton, maupun

pembaca. Berdasarkan teori Arthur Asa Berger dari bukunya yang berjudul ‘The Art of Comedy Writing’, terdapat 45 teknik yang digunakan dalam pembuatan sebuah humor. Keempat puluh lima teknik tersebut lalu dibagi kedalam empat kategori utama dalam teknik pembuatan humor. Teknik utama tersebut antara lain, *Language*, *Logic*, *Identity*, dan *Action*.

a. *Language*

Language merupakan humor yang diciptakan melalui kata-kata. Pada kategori ini terdapat 15 teknik pembuatan humor. Berikut penjelasannya;

1. ***Allusion***: Teknik humor *Allusion* biasanya ditujukan untuk menyindir ataupun mengkritik dan biasanya dikemas dalam susunan bahasa yang lebih sopan atau persuasif. Contohnya: Yang tua mestinya memberi kesempatan bagi yang muda untuk memimpin.
2. ***Bombast***: *Bombast*: mencoba berbicara sesuatu yang dipaksa masuk akal dengan bicara berlebihan atau muluk-muluk. Contohnya; Banyak kali cakapmu, besar pasak daripada tiang.
3. ***Definition***: membuat pengertian terhadap sesuatu atau sebuah istilah secara tidak serius, seperti mendefinisikan seseorang yang membosankan sebagai seseorang yang terus bicara saat dirinya diminta untuk mendengarkan. Contoh: si pembuat humor mendefinisikan putri kerajaan yang cantik jelita, menjadi wanita yang jelek bergigi hitam, gigi boneng dan penampilan kumuh.

4. **Exaggeration:** sesuatu yang dilebih-lebihkan dapat menjadi lucu dan hal tersebut dapat kita imajinasikan karena ada sesuatu yang tidak masuk akal. Contoh: Menggambarkan guru Umar Bakri yang ketakutan dengan ilustrasi lari pontang-panting, naik sepeda butut, kalang kabut, sampai kentut.
5. **Facetiousness:** Humor yang muncul terjadi akibat sesuatu hal lucu terjadi secara alami. Contoh: film kartun Tom and Jerry. Pada film ini, si Tom selalu tertimpa sial dikibulin oleh si Jerry.
6. **Insults:** melakukan penyerangan secara terang-terangan, seperti menghina atau meremehkan orang lain. Contohnya seperti memanggil seseorang yang memiliki kekurangan fisik dengan kata-kata; si pincang, si kurus, si gendut, dan lain-lain.
7. **Infantilism:** memanipulasi kata dan suara, membolak-balik kata, menyamakan suara orang
8. **Irony:** menyindir secara halus. Contohnya: rajin sekali kau gosok gigi. Nafasmu wangi membunuh seisi kelas.
9. **Misunderstanding:** kesalahpahaman atau salah mengartikan suatu yang bersifat verbal. Contoh: orang Aceh terheran-heran dengan tulisan 'Sale' di mall kota. Orang Aceh mengira 'sale' itu adalah 'pisang sale' ternyata maknanya berbesa, yaitu dari bahasa Inggris yang artinya 'dijual'.
10. **Over Literalness:** mengartikan suatu hal dengan tidak semestinya sehingga menimbulkan salah paham dan tampak bodoh. Contoh: kesalahan tanda baca yang tidak sesuai dengan Ejaan yang telah

disempurnakan (EYD) seperti misal ‘impormasi efektifitas kerja cukup positip’.

11. **Puns, Word Play**: permainan kata, plesetan kata, celetukan. Contoh: jangan menuntut ilmu, karena ilmu tidak bersalah.
12. **Repartee**: menjawab pernyataan dengan pernyataan, tidak mau kalah.
13. **Ridicule**: menyerang dengan ungkapan langsung, bentuk penolakan terhadap suatu hal/ orang/ ide dan pemikiran
14. **Sarcasm**: menyindir dengan nada tajam. Contoh: bajumu lusuh mirip gembel.
15. **Satire**: menyindir untuk mempermalukan suatu hal/ situasi/ orang. Contoh: papa minta saham. Itu adalah sindiran terhadap kasus korupsi ketua DPR yang meminta jatah saham di perusahaan freeport Papua.

b. Logic

Humor yang tercipta dari hasil pemikiran. Pada kategory ini terdapat 13 teknik penciptaan humor didalamnya. Teknik-teknik tersebut yaitu diantaranya adalah;

1. **Absurdity**: pernyataan atau sikap yang tidak masuk akal, menimbulkan kebingungan, dan menunjukkan hal atau situasi yang tidak mungkin atau mustahil.
2. **Accident**: kejadian sepele yang terjadi tanpa disengaja
3. **Comparisons**: Membandingkan suatu hal yang kontras untuk menghina

4. **Catalogue:** menggunakan istilah yang seharusnya tidak sesuai fungsi dan logika, tanpa diketahui orang lain
5. **Coincidence:** kejadian yang tidak terduga atau kebetulan, mengarah pada rasa malu
6. **Disappointment:** situasi yang mengarah pada kekecewaan atau tidak sesuai harapan
7. **Ignorance:** sesuatu yang ditertawakan saat seseorang menganggap lawan bicara benar karena tidak tahu kalau sedang dibohongi, kenaifan
8. **Mistakes:** kesalahan karena ketidak-tahuan, kelalaian, atau salah paham i. Repetition: pengulangan dari situasi yang sama.
9. **Reversal:** situasi yang berkebalikan
10. **Repetition:** teknik humor dengan mengulang-ngulang suatu perkataan atau tindakan.
11. **Rigidity:** seseorang yang kaku dan berpikir sempit merasa canggung dengan situasi yang dibuat oleh orang yang merasa lebih 'berkuasa' diatas dirinya
12. **Theme/ Variation:** menceritakan satu hal dengan inti sama tetapi dengan cara penyampaian yang berbeda.

c. Identity

Humor tercipta melalui identitas diri pemain. Pada kategori ini terdapat 14 teknik yang terdapat didalamnya. Berikut teknik-teknik yang termasuk kedalam teknik ini;

1. **Before/ After:** perbedaan penampilan seseorang/ sesuatu/ situasi
2. **Burlesque:** menjadikan orang lain sebagai korban humor, memancing orang tertawa melihat kemalangan orang lain, humor kasar
3. **Caricature:** gambar atau permainan kata secara visual yang dicuplik dari orang atau sesuatu dengan penampilan yang fantastis
4. **Eccentricity:** seseorang yang menyimpang dari *Norma* atau karakter aneh
5. **Embarrassment:** situasi yang memalukan karena kesalahan atau kesalahpahaman yang muncul, bukan karena kebetulan
6. **Exposure:** mengungkapkan sesuatu tentang diri sendiri
7. **Grotesque:** penampilan yang fantastis.
8. **Imitation:** penampilan meniru gaya orang lain
9. **Impersonation,** meniru identitas orang lain (profesi)
10. **Mimicry:** cara meniru, mempertahankan identitas, tetapi menggunakan identitas orang lain yang terkenal
11. **Parody:** meniru gaya atau *Genre* literatur media orang lain
12. **Scale:** objek yang ukurannya di luar logika manusia (besar/ kecil)
13. **Stereotype:** melabel atau menganggap semuanya memiliki karakter sama karena pandangan terhadap kelompok tertentu yang digeneralisasi
14. **Unmasking:** membuka kedok, dilakukan oleh orang lain.

d. Action

Humor yang terjadi karena adanya tindakan fisik. Pada kategori ini terdapat 3 teknik, yaitu:

1. *Chase*: mengejar seseorang atau sesuatu, melarikan diri dari hukuman atau sesuatu yang mempermalukannya
2. *Slapstick*: gurauan yang kasar secara fisik
3. *Speed*: kecepatan dalam berbicara atau bergerak yang tiba-tiba meningkat atau menurun karena 'dikejar'

2.5 Aspek Sociolinguistik

Sebuah wacana tidak akan terlepas dari konteks. Salah satunya yaitu data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan wacana humor. Wacana humor memang sangat membutuhkan peran konteks untuk menimbulkan dan membangun humor itu sendiri. Maka konteks bahasa tidak lagi hanya konteks pembicara-pendengar pada tempat, waktu, situasi, dan saluran tertentu, tetapi telah meluas ke dalam segala segi kehidupan manusia.

Menurut Hymes dalam Rustono (1999:21-22) di dalam peristiwa tutur ada sejumlah faktor yang menandai keberadaan peristiwa itu, yakni: memiliki delapan komponen yang disingkat menjadi S.P.E.A.K.I.N.G.

1. **S (*Setting*)** meliputi waktu, tempat, atau kondisi fisik lain yang berbeda di sekitar tempat terjadinya peristiwa tutur. Tempat, waktu, dan suasana pada suatu peristiwa tutur mempunyai peranan dalam pertuturan dan dapat menyebabkan penggunaan variasi bahasa yang berbeda.

2. **P (*Participants*)** meliputi penutur dan mitra tutur yang terlibat dalam peristiwa tutur. Penutur dan mitra tutur dapat menentukan cara pemakaian bahasa, ini berkaitan dengan adanya hubungan antara keduanya. Penutur akan memiliki cara sendiri ketika berbicara bergantung dengan siapa ia bertutur.
3. **E (*Ends*)** tujuan atau hasil yang diharapkan dapat dicapai dalam peristiwa tutur yang sedang terjadi. Penutur ketika bertutur pasti memiliki informasi atau maksud dalam tuturannya.
4. **A (*Act sequences*)** bentuk dan isi pesan yang ingin disampaikan. Bentuk isi pesan ini berkenaan dengan kata-kata yang digunakan, bagaimana penggunaannya, dan hubungan antara apa yang dikatakan dengan topik pembicaraan.
5. **K (*Keys*)** cara berkenaan dengan sesuatu yang harus dikatakan oleh penutur (serius, kasar, atau main-main). Nada dan cara dalam bertutur akan mempengaruhi peristiwa tutur tersebut. Jika penutur menggunakan cara yang santai atau main-main akan membuat mitra tuturnya pun akan santai pula sehingga percakapan tersebut dapat berjalan dengan baik.
6. **I (*Instrumentalities*)** saluran yang digunakan dan dibentuk tuturan yang dipakai oleh penutur dan mitra tutur. Saluran atau sarana yang dimaksud dapat berupa saluran lisan dan saluran tulis.
7. **N (*Norms*)** *Norma-Norma* yang digunakan dalam interaksi yang sedang berlangsung. Misalnya sesuatu yang berkaitan dengan cara berinterupsi,

bertanya, dan sebagainya. Juga mengacu pada *Norma* penafsiran terhadap ujaran dari mitra tutur.

8. **G (*Genres*)** register khusus yang dipakai dalam peristiwa tutur. *Genre* ini mengacu pada bentuk penyampain, seperti pidato, puisi, cerita, dan sebagainya.

2.6 Variasi Bahasa

Berbahasa di dalam media sosial kini semakin banyak ragamnya. Menurut (Chaer dan Agustina, 2004, hlm.62), fenomena variasi bahasa ini terjadi akibat adanya keragaman sosial penutur bahasa dan keragaman fungsi bahasa dan variasi bahasa sudah ada untuk memenuhi fungsinya sebagai alat interaksi dalam kegiatan masyarakat yang beraneka ragam. Contohnya seperti akronim DTF, seperti yang kita ketahui bahwa DTF merupakan singkatan dari *Down To F*ck*. Akronim ini atau variasi bahasa ini mungkin hanya diketahui oleh sebagian masyarakat saja dikarenakan variasi bahasa yang satu ini sering dituturkan di kalangan remaja sedangkan pada kalangan orang dewasa mungkin beberapa ada yang mengetahui akronim DTF atau mungkin kebanyakan dari mereka tidak mengetahui dan justru malah membuat persepsi yang baru lagi kepada akronim DTF tersebut.

Variasi bahasa menurut (Chaer dan Agustina, 2004, hlm.62) dibedakan menjadi dua jenis yaitu variasi bahasa berdasarkan penutur dan penggunaannya.

a. Variasi bahasa dari segi penutur

(Chaer dan Agustina, 2004, hlm.66) mengklasifikasikan variasi dari segi penutur kedalam empat jenis yaitu idiolek, dialek, kronolek, dan sosiolek. Idiolek merupakan jenis variasi bahasa yang bersifat perorangan. Yang kedua adalah dialek. Dialek merupakan jenis variasi bahasa dari segi penutur yang jumlahnya relatif berada pada satu tempat dan tempat tertentu. Yang ketiga adalah kronolek, yakni jenis variasi bahasa yang digunakan oleh kelompok sosial pada masa tertentu. Contohnya variasi bahasa yang digunakan pada tahun tiga puluhan, lima puluhan, dan pada masa kini. Jenis variasi bahasa yang terakhir adalah sosiolek. Sosiolek adalah variasi bahasa yang berkenaan dengan status, golongan, dan kelas sosial penuturnya. Akronim dalam data ini merupakan variasi bahasa sosiolek karena variasi bahasa ini hanya diketahui oleh sebagian kalangan saja khususnya di kalangan remaja sehingga hal ini membuat perbedaan persepsi.

b. Variasi bahasa dari segi penggunaan

(Nababan, 1984) dalam (Chaer dan Agustina, 2004, hlm.68), variasi bahasa berdasarkan segi penggunaan, pemakaian, dan fungsinya disebut fungsiolek, ragam, atau register. (Chaer dan Agustina, 2004, hlm.68) berpendapat variasi berdasarkan penggunaan ini menyangkut bahasa digunakan untuk keperluan apa dan dalam bidang apa. Ragam bahasa yang digunakan dalam bidang satu dengan yang lain tentu berbeda-beda. Ragam bahasa tersebut misalnya digunakan dalam bidang jurnalistik, sastra, kemiliteran, dan keilmiah. Variasi bahasa yang lain dari segi fungsi disebut register. Register berkenaan dengan bahasa digunakan

untuk kegiatan apa. Variasi bahasa register sering dikaitkan dengan masalah dialek.

Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa variasi bahasa dipengaruhi oleh faktor-faktor sosial sehingga terbentuklah hubungan bahasa.

2.7 Hubungan Bahasa

Hubungan bahasa menurut (Malabar, 2015, hlm.84) tidak akan terlepas dari yang namanya kajian ilmu sosial dan ilmu bahasa. Hubungan bahasa yang dikemukakan oleh sayama terdapat tiga yaitu hubungan bahasa dengan umur, jenis kelamin dan status sosial.

a. Hubungan bahasa dengan umur

Menurut (Chaer dan Agustina, 2004) , berdasarkan usia dapat dilihat perbebedaan variasi bahasa yang digunakan oleh anak-anak, para remaja, orang dewasa, dan orang yang tergolong lansia. Semakin tinggi umur seseorang atau penutur, maka makin banyak kata yang dikuasanya, begitupun dengan pemahaman dalam sturktur bahasanya.

Pada saat usia anak-anak, ragam tutur yang diutarakan memliki ciri seperti adanya pengurangan (reduksi) pada kata-kata penghubung, kata sambung, kata depan, partikel dan sebagainya. Sedangkan pada usia remaja cenderung memiliki banyak variasi bahasa dikarenakan ragam tutur remaja lebih terkesan unik dan bervariasi. Keunikan tersebut disebabkan oleh remaja yang cenderung membentuk kelompok yang bersifat eksklusif dan berbeda dengan kelompok

lain sehingga menghasilkan bahasa yang terkesan rahasia (slang) yang hanya dimenegerti oleh anggota kelompok tersebut. Selain bahasa slang, terkadang remaja menghasilkan variasi bahasa dalam bentuk jargon. Sedangkan pada usia dewasa variasi bahasa cenderung sesuai dengan keteraturan dan kadiah bahasa.

b. Hubungan bahasa dengan jenis kelamin

Dalam beberapa bahasa, terdapat juga beberapa contoh perbedaan penggunaan kosakata yang digunakan oleh P dan L meskipun ini tidak secara keseluruhan. Dalam bahasa Jepang, terdapat beberapa contoh yang jelas.

Tabel 1 Contoh Hubungan Bahasa dengan jenis kelamin

Perempuan	Laki-laki	
<i>Ohiya</i>	<i>Mizu</i>	'air'
<i>Onaka</i>	<i>Hara</i>	'perut'
<i>Oisii</i>	<i>Umai</i>	'lezat'
<i>Taberu</i>	<i>Kuu</i>	'makan'

Tabel Holmes (1992:165)

Perempuan Laki-laki Ohiya Mizu 'air' Onaka Hara 'perut' Oisii Umai 'lezat' Taberu Kuu 'makan' Tabel (Holmes, 1992, hlm.165) Beberapa tanda kebahasaan berdasarkan jenis kelamin pengguna tuturan terdapat dalam pengucapannya. Dalam bahasa Jepang, ada sebuah kata atashi yang berarti 'saya' hanya digunakan oleh perempuan, dan boku yang hanya digunakan oleh laki-laki, akan tetapi terdapat juga kata watakushi yang bisa digunakan oleh keduanya baik penutur laki-laki maupun perempuan (Holmes, 1992, hlm.165-166).

c. Hubungan bahasa dengan status sosial

(Chaer dan Agustina, 2004) menjelaskan bahwa tingkat sosial di dalam masyarakat dapat dilihat dari dua segi: pertama, dari segi kebangsawanan; kalau ada, kedua, dari segi kedudukan sosial yang ditandai dengan tingkat pendidikan dan keadaan perkonomian.

(Uhlenceck, 1970), seorang pakar bahasa Jawa, membagi tingkat variasi menjadi tiga, yaitu krama, madya, dan ngoko. Lalu, masing-masing diperinci lagi menjadimuda krama, kramantara, dan wreda krama madyangoko, madyantara, danmadya krama; ngoko sopan dan ngoko andhap. Misalnya jika seseorang yang status sosialnya lebih rendah berbicara kepada orang yang mempunyai status sosial yang lebih tinggi atau sebaliknya, maka masing-masing menggunakan variasi bahasa Jawa yang berlainan. Pihak yang tingkat sosialnya lebih rendah menggunakan tingkat bahasa yang lebih tinggi, yaitu krama; dan yang tingkat sosialnya lebih tinggi menggunakan tingkat bahasa yang lebih rendah, yaitungoko. Seperti Perbedaan-perbedaan yang terdapat dalam bahasa Jawa dialek Yogya – Solo dan bahasa Jawa dialek Surabaya, sebagaimana tabel berikut (Sumarsono, 2008, hlm.43-48).

Tabel 2 Contoh Hubungan Bahasa dengan status sosial

Bahasa Indonesia	Yogya-Solo		Surabaya	
	Krama	Ngoko	Krama	Ngoko
1	2	3	4	5
saya	kula	aku	kula	Aku
kamu	sampeyan	kowe	sampeyan	Kon
tidak	mboten	ora	mboten	gak; dak
sudah	sampun	wis	sampun	Wis