

ASPEK PRAGMATIK MAKSIM KERJASAMA SAJRONE HUMOR ING MEDHIA SOSIAL KETAWA.COM

NUR HIDAYATUL FAHRI

Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Dhaerah
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Surabaya

hidayatfahri2693@gmail.com

ABSTRAK

Basa minangka piranti kanggo sesrawungan. Kanthi basa manungsa bisa ngandharake apa kang dadi kekarepane ing antarane yaiku rasa bungah, susah, lan sapanunggalé. Basa humor yaiku basa kang dienggo dening pelawak sajroning nindakake lawakan. Undherane panlien yaiku, (1) Apa wae Wujud Maksim Kerjasama kang digunakake ing Medhia Sosial Ketawa.com? (2) Kepriye Penyimpangan Maksim Kerjasama kang digunakake ing Medhia Sosial Ketawa.com? Tujuan sajrone panliten iki yaiku, (1) ngandharake wujud Maksim kerjasama, kayata maksim kuantitas, maksim relevansi, maksim Cara (Pelaksanaan) ing Medhia Sosial Ketawa.com. (2) ngandharake penyimpangan Maksim Kerjasama, Penyimpangan Maksim Kuantitas, Penyimpangan Maksim Kualitas, Penyimpangan Maksim Relevansi, lan Penyimpangan Maksim Cara (pelaksanaan) ing Medhia Sosial Ketawa.com. Paedah sajrone panliten iki yaiku panliten iki bisa migunani kanggo panyengkuyung ngrembakake ilmu basa, mligine ilmu Pragmatik lan saora-orane bisa nambahi wawasan tumrap ilmu basa ing Linguistik babagan Analisis Wacana lan Pragmatik.

Teori sing digunakake kanggo ngandharake dhata humor ing media sosial Ketawa.com yaiku maksim kerjasama Grace ngenani maksim kualitas, maksim kuantitas, maksim relevansi, sarta maksim cara/pelaksanaan sarta penyimpangane.

Metodhe sing digunakake yaiku metodhe deskriptif kualitatif. Tegese dhata-dhata kang kasil diklumpukake banjur diandharake siji mbaka siji adhedhasar prinsip kerjasama Grice. Sajrone humor ing media sosial Ketawa.com, Wujud lan Penyimpangan maksim Kerjasama kang digunakake, ing antarane yaiku (1) maksim kerjasama kualitas, (2) maksim kuantitas, (3) maksim relevansi, lan (4) maksim cara/pelaksanaan.

Tembung Wigati: Aspek Pragmatik, Maksim Kerjasama, Humor.

PURWAKA

LELANDHESAN PANLITEN

Kagiyatan micara lan cecaturan mesthi ana lan maneka warna wujudé ing medhia sosial bebrayan, tuladhane ana ing Facebook, Blogger, lan sapanunggalé. Punjere panliten iki yaiku mung humor sajrone medhia sosial kang ana ing Ketawa.com

Fungsi utama basa yaiku minangka alat komunikasi. Saliyane kuwi, basa humor uga nduweni piguna kanggo panglipur. Panggunane basa pawongan bisa medar gagasan, pangrasae, lan sapiturute marang wong liyane. Basa kang digunakake dening pamicara adate ora ngrembug kaidah kebahasaan kang trep. Basa kang digunakake adate metu sakarepe dhewe tanpa disadari dening pamicara. Para panganggo basa adate mung mikir kang wigati basa kuwi komunikatif utawa mitra tutur bisa nampa pesen utawa informasi kang kawedar dening panutur. Saliyane kuwi, miturut Chaer (1995:20) basa duwe fungsi liya, yaiku: (1) kanggo medharake ekspresi

diri, (2) minangka piranti kanggo ngadakake interaksi lan adaptasi sosial, lan (3) minangka piranti kanggo kontrol sosial.

Miturut undha usuke, basa diperang dadi papat yaiku ngoko, krama, madya lan krama inggil (Poedjosoedarmo, 1979:24).

Basa Jawa miturut panganggone, wernane basa saka wujudé bisa kaperang dadi loro, yaiku warna basa lisan lan warna basa tulis. Warna basa lisan yaiku warna basa kang digunakake kanthi cara guneman utawa pitutur, dene warna basa tulis yaiku warna basa kang digunakake kanthi cara nulis.

Miturut pigunane, warna basa uga kaperang maneh dadi lima. Yaiku: (1) Ragam baku, (2) Ragam resmi, (3) Ragam usaha (consultive), (4) Ragam santai (casual) lan (5) Ragam akrab (Nababan, 1993:53).

Basa humor ing medhia sosial Ketawa.com yen dideleng saka basane kagolong nggunakake ragam basa santai lan akrab, amarga ing wacana humor iki pancen

disajikake minangka wacana ora serius kanthi ancas kanggo nglipur. Saliyane kuwi amarga akeh banget makna-makna ambigu ing wacana kasebut kang ndadekake aspek pragmatike akeh ragame. Wacana iki ngemot basa ngenani bedhekan kang isine humor. Adhedhasar wacana kasebut mula basa humor ing medhia sosial *Ketawa.com* kagolong basa humor.

Basa humor ing medhia sosial mligine kang kapacak ing *Ketawa.com* dadi bakal kajian sajrone panliten iki. Basa humor ing medhia sosial *Ketawa.com* nduweni bab kang onjo minangka wacana panglipur amarga tuturane disajikake kanggo ngglelipur para pamaca *Ketawa.com*. Medhia iki ngemot wacana ing antarane kang isine bedhekan antarane panutur lan mitra tutur kang pancen sengaja ditulis dening panulis supaya pamaca bisa ngguyu.

Gegayutan karo andharan kang wis kasebut sadurunge, pawadane milih wacana humor minangka underane panliten iki yaiku amarga komunikasi kang salumrahe antarane panutur lan mitra tutur mesthi nduweni prinsip kerja sama kanggo nggupayakake supaya omongane utawa tuturane runtut saengga pacaturan kasebut bias nyambung lan lancarr, nanging pawongan kang nggunakake basa humor mligine panulis basa humor akeh-akehe mung nduweni pangarep-arep supaya humor kang ditulis kuwi mau lucu lan bisa gawe pamacane ngguyu tanpa nggatekake yen sejatine basa ing pacaturan kuwi nduweni aturan-aturan arupa prinsip kerja sama supaya runtut. Nanging akeh-akehe panulis nerak prinsip kasebut saengga pacaturan dadi nyimpang, amarga pacaturan kasebut nyimpang mula pacaturan kasebut dadi lucu. Saliyane kuwi medhia sosial *Ketawa.com* nduweni *kekhasan* basa kang ndadekake pamaca kudu mikir teges sajrone pacaturan kasebut, mula narik kawigaten panliti.

Teori kang digunakake sajrone panliten yaiku nganggo ancangan pragmatik, nanging luwih nengenake marang prinsip *Kerjasama* Grice. Kayata: Maksim *Kuantitas*, Maksim *Kualitas*, Maksim *Relevansi* lan Maksim *Cara Pelaksanaan*. Wekasane saben panutur lan mitra tutur kuwi kudu duwe sawijine prinsip *kerjasama* supaya proses komunikasi bisa lumaku kanthi lancar.

Panliten iki pengin ngerteni anane wujud lan *penyimpangan* saka prinsip *Kerjasama* Grice. Anane wujud lan *penyimpangan* kasebut ora adoh saka topik kang diteliti, yaiku humor ing medhia sosial *Ketawa.com*. Mula saka kuwi, panliti duwe kawigaten bakal nлити basa humor iki saka aspek pragmatike kanthi irah-irahan “Aspek Pragmatik maksim *Kerjasama* sajrone Humor ing Medhia sosial *Ketawa.com*.”

UNDERANE PANLITEN

Miturut lelandhesan panliten ing ndhuwur, underane panliten bisa dirumusake kaya ing ngisor iki:

- 1) Apa wae wujud Maksim *Kerjasama* kang digunakake ing Medhia sosial *Ketawa.com*?
- 2) Kepriye *penyimpangane* Maksim *Kerjasama* kang digunakake ing Medhia sosial *Ketawa.com*?

TUJUWAN PANLITEN

Dideleng saka underane panliten ing ndhuwur, tujuwan panliten iki yaiku:

- 1) Ngandharake wujud Maksim *Kerjasama*, kayata: Maksim *Kuantitas*, Maksim *Kualitas*, Maksim *Relevansi*, Maksim *Cara pelaksanaan* ing Medhia sosial *Ketawa.com*.
- 2) Ngandharake *penyimpangane* Maksim *Kerjasama*, kayata *Penyimpangane* Maksim *Kuantitas*, *Penyimpangane* Maksim *Kualitas*, *Penyimpangane* Maksim *Relevansi*, lan *Penyimpangane* Maksim *Cara pelaksanaan* ing Medhia sosial *Ketawa.com*.

PAEDAHE PANLITEN

Panliten iki kaajab bisa menehi paedah, paedah ing sajrone panliten ngenani aspek pragmatik iki diperang dadi loro, yaiku paedah teoretis lan uga paedah praktis.

Paedah Teoretis

Panliten iki bisa migunani kanggo panyengkuyung ngrembakane ilmu basa, mligine ilmu pragmatik. Saliyane iku uga saora-orane bisa nambahi wawasan tumrap ilmu basa ing Linguistik babagan Analisis Wacana lan Pragmatik.

Paedah Praktis

Panliten iki uga dikarepake bisa menehi paedah tumrap:

- 1) Panliti, bisa kanggo nambah kawruh babagan wujud lan *penyimpangan* Maksim *Kerjasama*.
- 2) Pamaca, bisa kanggo luwih nggampangake anggane nyinaoni ngenani wujud lan *penyimpangan* Maksim *Kerjasama*.
- 3) Ilmu basa, bisa kanggo nambah lan ngrembakake ilmu basa, mligine pragmatik.
- 4) Dikarepake panliten iki bisa diterusake maneh ing panliten kang luwih wigati.

WEWATESANE PANLITEN

Panliten iki ana watesan-watesan kang dienggo amrih ngampangake anggane nлити. Anane watesan-watesan kasebut amarga saka kurang rowane kawruh kang diduweni panliti, lan supaya ora nggladrah utawa ora uwal saka konsepe panliten. Watesane ing panliten iki yaiku mung nggandharake tuturan Basa Humor ing ing Medhia sosial *Ketawa.com* nggunakake teori Grice yaiku ngenani Maksim *Kerjasama* lan *penyimpangane*.

TINTINGAN KAPUSTAKAN

Pragmatik

Pragmatik mujudake salah sawijine ilmu linguistik. Ilmu Pragmatik nyinaoni teges. Padha-padha nyinaoni teges kaya dene Semantik nanging ilmu nyinaoni teges kang kaiket konteks. Menawa Semantik bebas Konteks.

Basa

Basa minangka piranti kanggo sesrawungan. Kanthi basa manungsa bisa ngandharake apa kang dadi kekarepane ing antarane yaiku rasa bungah, susah, lan liya-liyane. Basa bisa diandharake kanthi lisan utawa solah bawa. Kanthi basa kang diucapake saka lambe utawa solah bawane, mitra tutur bisa mangerteni apa kang dikarepake dening panutur.

Basa minangka piranti utama kanggo guneman ing masyarakat. Tegese yen basa iku wigati banget kanggo guneman marang wong liya. Miturut Chaer (2004:14) basa yaiku pirantine manungsa kanggo ngekspresikake pikiran lan pangrasae kang diduweni.

Miturut undha usuke basa ana papat, yaiku ngoko, krama, madya lan krama inggil (Poedjosoedarmo, 1979:24). Ragam ngoko yaiku basa kang dianggo kanca marang kanca kang saumuran kanthi tujuwan supaya luwih akrab. Ragam ngono iku uga nduwe titikan yaiku ragam basa kang asring dinggo cecaturan ing masyarakat. Tuladhane yaiku antarane bocah karo bocah, lan uga bisa dianggo wong tuwa marang wong kang luwih enom umure. Semana uga nduweni ancas yaiku anggane nganggo ragam ngoko iku supaya gampang dingerteni apa kang dikarepake marang mitra tutur.

Miturut gunane, werna basa uga kaperang maneh dadi lima, yaiku (1) Ragam baku, ragam kang paling resmi, kang digunakake ing situasi-situasi kang khidmat lan upacara-upacara resmi, (2) Ragam resmi, yaiku ragam kang digunakake ing tanggap wacana resmi, kaya rapat dinas lan sapiturute, (3) Ragam usaha (*consultive*), yaiku ragam basa kang digunakake ing tuturan-tuturan biasa ing sekolah, perusahaan, lan sapiturute, (4) Ragam santai (*casual*), yaiku ragam basa santai antarkanca, ing pacelathon, rekreasi, lan sapiturute, lan (5) Ragam akrab (*intimate*), yaiku ragam basa antaranggota kang akrab ing kulawarga utawa kanca cedhak. (Nababan, 1993:53).

Dideleng saka panemu-panemu kasebut, bisa didudut yen basa yaiku sarana kanggo komunikasine manungsa, medharake pangrasane, gagasane, pikirane marang manungsa siji lan liyane saengga bisa ningkatake taraf uripe lan derajate manungsa tinimbang makhluk liyane.

Humor

Tembung humor saka basa Latin yaiku “Umor” kang tegese *cairan* sajrone awak, (Dagun, 2006: 365).

Konsep ngenani *cairan* iki saka basa Yunani Kuna, ing kana ana sawijine ajaran ngenani kepriye pangaribawane cairan awak karo suasana atine pawongan.

Marten njlentrehake humor minangka reaksi emosi nalika ana sawijine kedadeyan kang ora kaya kang dikarepake lan nuwuhake bab kang lucu. Kanthi cara umum, miturut Setiawan sajrone Suhadi (1989) humor minangka sekabehe bab kang nuwuhake kesan aneh lan lucu saengga wong liya kanthi cara spontan bakal gumuyu utawa ngguyu nalika ndeleng, maca, utawa ngrungokake, kanthi cara ciyut, humor ditegesi minangka samubarang kang bisa gawe pawonga ngguyu, (Eysenck sajrone Fitriani lan Hidayah .2012 : 80). Wijana, (2009:143) uga njentrehake bab-bab kang nuwuhake kalucon kasebut pancen disengaja disimpangake saka wujud asline minangka ngupaya kanggo nemtokake rasa pangrasa lucu kaya ing objek kang dikaji.

Fungsi Humor

Pangrembakane teknologi kang saya maju nuwuhake aktivitas humor uga maju. Humor kang dumadi ing bebrayan banjur disalarasake karo tujuwan lan mupangate. Bab kasebut ndadekake fungsi humor dadi saya amba. Humor kang wiwitane mung kanggo ngobati rasa bosen (minangka fungsi wiwitan) banjur ngrembaka melu pangrembakane jaman. Sarana kang digunakake kanggo ngrembakake humor uga luwih maneka werna, ana kang liwat medhia elektronik kayata siaran radio, lan siaran televisi, uga ana kang liwat medhia massa/cetak kayata Rubrik “Kang Lucu” uga ana kang kaunggah ana ing medhia sosial, ana kang wujud gambar kartun, karikatur lan sapiturute. Malah-malah salaras karo pangrembakane jaman, humor kang maune diandharake kanthi cara lisan ditranskripsikake dadi rekaman kaset kang saben-saben bisa dirungokake utawa dideleng kanggo ngobati rasa bosen. Bab kasebut salaras karo fungsi humor minangka sarana panglipur. (Wijana, 1985:508).

Salaras karo pangrembakane teknologi, humor bisa nduweni fungsi minangka *lahan* golek dhuwit, tegese humor dikomersilake. Misi kang diandharake maneka warna salaras karo situasi lan kahanan saiki. Nanging, kanthi cara ciyut, misi kasebut minangka sarana ngritik, nyindhir, ngelokake, lan mrotes utawa ana kang sengaja ngelek-elekake bab-bab kang lagi *aktual*. *Keaktualan* iki kang dadi daya tarik kanggo nuwuhake rasa humor slaras karo fungsine, humor mupangati kanggo panguripane manungsa.

Humor uga bisa digunakake minangka piranti *penyampai* informasi supaya bebrayan ngaweruhi bab-bab kang dumadi, tuladhane ngandharake informasi ngenani Pemilu, KKN (Kolusi, Korupsi, lan Nepotisme), olah raga, lan liya-liyane.

Kalungguhane humor ing bebrayan uga dipapanake minangka sarana pendhidhikan amarga anane humor bisa ndhidhik bebrayan supaya tanggap weruh apa wae kang wis, lagi, lan bakal dumadi ing bebrayan (Wijana, 1985:507).

Saliyane kuwi, fungsi humor uga minangka sarana ilustrasi ing surat kabar utawa kalawarti (Wijana, 1983:470) kanggo nuwuhake kesan lucu. Mula, pangrembakaane humor saiki iki banget diperlokake. Misi kang disandang saliyané minangka kagiyatan komersil dakarepake uga bisa weneh pamrayoga kanggo pangrembakane jaman lan pangrembakaane basa lan bangsa. Budaya nyindir wis ngoyot ing bebrayan kita malah nganti budaya "buka kulit tampak isi" dipandang minangka babkang ala.

Konsep-Konsep Humor

Rakhmat (2012:126) ngandharake yen ing golonganane filsuf dikenal ana telung konsep humor yaiku:

- 1) Konsep Superioritas lan Degradasi
- 2) Konsep Bisosiasi
- 3) Konsep Pelepasan Inhibisi

Basa Humor

Basa humor yaiku basa kang dienggo dening pelawak sajroning nindakake lawakan. Basa pancen nemtokake kualitas lawakane. Tegese, basa dadi salah sawijine faktor penentu sajrone lawakan. Basa kang dienggo dening pelawak nindakake lawakan kagolong wujud basa kang nduweni sipat bebas. Tegese bebas ing kene nduweni makna yen ta apa kang dienggo ora nggatekake basa formal lan informale.

Wacana

Dene miturut Tarigan sajrone Mulyana (2005:6) wacana yaiku satuwan basa kang paling jangkep, luwih dhuwur saka klausa lan ukara, nduweni kohesi lan koherensi kang apik, wiwit lan pungkasan kang cetha, kang bias diandharake kanthi lisan lan tulisan.

Wacana minangka rerangken ujar utawa rerangken tindak tutur kang ngungkapake sawijining hal (subjek) kang disajikake kanthi cara runtut, *sistematis*, ing sakesatuan kang *koheren*, dibentuk saka unsur *segmental* utawa *non-segmental* basa. Wujud wacana yaiku teks arupa reronceanan proposisi minangka asil ngandharake ide/gagasan. (Rani, 2006:4)

Wacana yaiku (a) komunikasi verbal; pacelathon; (b) sekabeing tutur kang minangka sawijining *kesatuan*, (c) *satuan* basa kang paling jangkep kang direalisasikake sajrone wujud karangan utawa laporan utuh kayata: novel, buku, artikel, pidato, utawa khutbah, (d) *kemampuan* utawa prosedur *berfikir* kanthi cara

sistematis, *kemampuan* utawa proses menehi *pertimbangan* adhedhasar akal sehat, (e) *pertukaran* ide kanthi cara verbal (KBBI, 2000: 1265).

Analisis Wacana yaiku ilmu anyar kang muncul akhir-akhir iki. Saperangan ahli basa wigatine marang *penganalisisane* wacana (Lubis dalam Sobur, 2002: 47) ngandharake menawa Analisis Wacana nduweni sawernane ciri lan sipat, yaiku:

- 1) Analisis Wacana mbabar kaidah panganggoane basa ing masyarakat, (*Rule of Use* - miturut Widdowson).
- 2) Analisis Wacana minangka usaha kanggo mangerteni makna tuturan ing konteks, teks, lan situasi (*firth*).
- 3) Analisis Wacana minangka *pemahaman* rerangken tuturan liwat semantik (*Beller*).
- 4) Analisis Wacana gegayutan karo *pemahaman* basa ing tindak tutur basa (*What is said what is done* - miturut Lobov).
- 5) Analisis Wacana diarahake marang *masalah* basa kanthi cara fungsional (*functional use of language* - miturut Coulthard) (Syamsudin sajrone Sobur, 2002: 49)

Wacana Humor

Wacana humor minangka rerangken ujar utawa rerangken tindak tutur kang awujud tulisan kang ngungkapake sawijining hal (subjek) kang disajikake kanthi cara runtut, *sistematis*, ing sakesatuan kang *koheren*, dibentuk saka unsur *segmental* utawa *non-segmental* basa kanggo nyiptakake humor (Rani, 2006:4). Wacana humor yaiku wacana lucu saka proses cecaturan kang ora *bonafid* (*non-bonafid process of communication*) (Wijana, 2009:139).

Teori Maksim Kerjasama Grice

Prinsip *kerjasama* Grice diperang dadi papat yaiku *maksim kuantitas* (*maxim of quantity*), *maksim kualitas* (*maxim quality*), *maksim relevansi* (*maxim of relevance*), lan *maksim pelaksanaan* (*maxim of manner*) (Grice, 1975: 45-47; Parker, 1986: 202; Speber & Wilson, 1989: 33-34; lan Wijana, 1996:46). Kanggo nggayuh tuturan kang lucu asring pelawak kuwi nyimpangake prinsip-prinsip/maksim iki.

Lelandhesan Teori

Lelandhesan teori kang digunakake sajrone panliten babagan wujud lan *penyimpangan* Basa Humor ing medhia social Ketawa.com yaiku teorine Grice ngenani maksim *Kerjasama* (1993)..

METODHE PANLITEN

Ancangan Panliten

Pendekatan sajrone panliten iki yaiku pendekatan metodologis kang bisa diperang dadi loro yaiku pendekatan kualitatif lan pendekatan deskriptif.

Pendekatan kualitatif yaiku pendekatan kang cedhak karo dhata ora arupa itung-itungan utawa angka, mung arupa basa kang sipate *empiris* ora kaya matematika lan filsafat kang sipate *hakiki*. (Sudaryanto, 1994:14)

Adhedhasar andharan kasebut mau wis gamblang, ngenani metodhe kang digawe iki metodhe deskriptif kualitatif. Tegese dhata-dhata kang kasil diklumpukake banjur diandharake siji mbaka siji adhedhasar prinsip *kerjasama Grice*. Panliten iki kagolong panliten kang adhedhasar kasunyatan kanthi nggunakake basa kang diteliti. Panliten iki uga klebu panliten linguistik kang asipat *sinkroni*, amarga mung ngrembug basa ing jaman saiki wae. Tegese basa kang diteliti mung basa kang diwedharake ing medhia sosial *Ketawa.com*, dudu basa humor saliyane ing medhia sosial *Ketawa.com*.

Sumber Dhata

panliten iki nggunakake Sumber *Substantif* dhata tulis, sumber dhata saka panliten iki yaiku sakabehe basa ing medhia sosial *Ketawa.com*. minangka medhia cetak kang ngemot tuturan kang dijupuk antarane taun 2016 lan 2017, wekasane didadekake dhata kanggo panliten iki.

Dhata

Dhata ing panliten iki yaiku kumpulane fakta kang arupa tuturan kang wis tinulis ing medhia sosial *Ketawa.com*.

INSTRUMEN PANLITEN

Instrument sajrone panliten ana loro yaiku instrumen utama lan instrument panyengkuyung. Instrument utama yaiku panliti kuwi dhewe, Dene instrument panyengkuyung yaiku piranti kang digunakake sajrone panliten iki, kaya dene dhata ing medhia sosial mligine *Ketawa.com* kang dadi punjere panliten iki, ing kene panliti nggunakake teknik pustaka yaiku ngundhuh dhata saka internet banjur diklumpukake gumantung jinise lan dianalisis.

TATA CARA NGLUMPUKAKE DHATA

Tata cara panglumpuke dhata kang digunakake ing panliten iki yaiku, *teknik pustaka*. *Teknik pustaka* lan teknik undhuh minangka teknik panglumpuke dhata kang nggunakake sumber dhata kang ditulis (kepuustakaan).

TATA CARA NGOLAH DHATA

Teknik kang digunakake ing panliten iki yaiku teknik analisis dhata. Analisis dhata kualitatif Adhedhasar pamawas kasebut, mula cara analisis dhata kang ditindakake ing panliten iki yaiku:

- 1) Maca lan ngerteni isine
- 2) Verifikasi dhata
- 3) Klasifikasi lan kodifikasi dhata
- 4) Nganalisis dhata

ANDHARAN ASILE PANLITEN

Maksim sajrone Humor ing Medhia sosial Ketawa.com

Panutur mesthi ngupaya supaya omongane utawa tuturane runtut lan *relevansi* karo konteke, gamblang, ringkes, kepenak ditampa lan dingerteni, uga trep karo prekara kang diomongake utawa dituturake sajrone komunikasi kang salumrahe. Wekasane saben panutur lan mitra tutur kuwi kudu duwe sawijine prinsip *kerjasama* supaya proses komunikasi bisa lumaku kanthi lancar.

Grice ngandharake yen sajrone nindakake prinsip *kerjasama* ing dhuwur, saben panutur kudu ngenut 4 (patang) maksim percakapan, yaiku maksim *kuantitas* (*maxim of quantity*), maksim *kualitas* (*maxim of quality*), maksim *relevansi* (*maxim of relevance*), lan maksim cara (*maxim of manner*) (Grice, 1975: 45-47; Parker, 1986: 202; Speber & Wilson, 1989: 33-34; lan Wijana, 1996:46).

Wujud Maksim Kerjasama lan Penyimpangane ing Humor Medhia sosial Ketawa.com

Aspek pragmatik kang arep dibabar sajrone panliten iki nggunakake teori maksim *Kerjasama* Grice. Sakabehane bakal diandharake kanthi lelandhesan perangan prinsip *Kerjasaman penyimpangan* prinsip *Kerjasama* sajrone kumpulaneBasa Humor ing Humor Medhia sosial*Ketawa.com*

Prinsip *Kerjasama* Grice iki mujudake gegambaran pacaturan antarane paraga pacaturanmligine kang dadi objek panliten yaiku pacaturan sajrone dagelan bedhekan. Prinsip *Kerjasama* Grice sajrone tintingan basa humor ing Humor Medhia sosial*Ketawa.com* kasebut bakal kaperang dadi papat, yaiku:

Maksim Kerjasama Kuantitas (*The Maxim of Quantity*)

Miturut Grice, maksim *kuantitas*bisa ditindakake nalika caturan mung saprelune wae lan apa anane ora kurang lan ora luwih. Rani (2006:242) uga ngandharake yen sajrone prinsip *Kuantitas*, pamicara nggunakake basa kang ora luwih ora kurang, lan nduweni tujuwan. Saliyane iku, ana rong subprinsip kang dadi landhesan ing maksim *kuantitas*, yaiku (1) *informasi* kang diwenehake kudu asipat *informatif*, lan (2) *informasi* kang diwenehake ora ngluwihi apa kang arep diwenehake, sajrone maksim *kuantitas*, pamicara kudu bisa menehake *informasi* kang cukup lan*informatif*. Tuladhane *Maksim Kerjasama Kuantitas*

(LD 120)

Kernet Bis : “Surabaya, Surabaya.. Surabaya Bu?”
(Surabaya, Surabaya, Surabaya Bu?)

Dhata ing dhuwur nuduhake Maksim *kuantitas*, amarga kernet bis among ngandharake kang sabenere lan saprelune.

Maksim Kerjasama Kualitas (*The Maxim of Quality*)

Grice (Parera, 2004:245) ngandharake yen ing maksim *kualitas* ngemucaturan kang bener utawa blaka kanthi jujur lan pener. Paraga tindak wicara ing maksim *kualitas* kudu bisa menehake *informasi* kang nyata lan ana dhasare (*fakta*) sajrone wedharane (Rahardi, 2005:55). Subprinsip ing maksim *kualitas* yaiku aja ngomongake samubarang kang dirasa ora bener, lan aja ngomongake samubarang kang ora nyata utawa ora bener. Tuladhane Maksim Kerjasama Kualitas

(LD 120)

Ora let suwe tekan Sragen, Mukidi takon maneh.

(Tidak beberapa lama sampai Sragen, Mukidi bertanya lagi.)

Mukidi : "Wes tekan Jombang Lik ?"
(Sudah sampai Jombang Om?)

Kernet : "Durung Lee.... jik
uuuaduuoohh"
(Belum Lee, masih
juuuuuuuuuuhhh)

Dhata ing ndhuwur nuduhake anane maksim *kualitas*. Maksim *kualitas* yaiku maksim kang majibake mitra tutur anggone nanggepi panutur kudu kaya kang sabenere adhedhasar kanyatan.

Maksim Kerjasama Relevansi (*The Maxim of Relevance*)

Nalika nindakake maksim *relevansi*, pamicara lan mitra wicara kudu menehi andharan kang *relevan* tumrap wedharane. Tuladhane Maksim Kerjasama Relevansi

(LD 136)

Bu, aku gak kuaaaaat.... Lak ruuwemuk tenan awaku.. Aluwung dibatalke wae rabiku timbang remook awaku.."

(Bu, aku tidak kuaaaaaattt..... bakal cuapek badanku, mending dibatalkan saja nikahku daripada hancur badanku.)

Dhata ing ndhuwur nuduhake anane maksim *relevansi*. Katitik saka panutur kang nggayutake", kudune rak seneng to!!" Ing kene ora ana penyimpangan salah sawijine maksim.

Maksim Kerjasama Pelaksanaan (*The Maxim of Manner*)

Maksim *pelaksanaan* nduweni pengarep-arep yen saben guneman kudu ngomong kanthi langsung, jelas, ora ambigu, lan ora diluwih-luwihake, sarta kudu runtut (Wijana, 1996:50). Tuladhane Maksim Kerjasama Pelaksanaan.

(LD 135)

Ngono ya ngono neng aja ngono, penak ngene wae.

Tuladha ing ndhuwur kasebut nuduhake maksim *pelaksanaan*, bisa diarani maksim *pelaksanaan* amarga panutur ngarepake supaya mitra tutur bisa mangerteni apa kang kudu dilakokake lan nglakokake kanthi rasional.

Penyimpangan Maksim Kerjasama Kuantitas

Penyimpangan Maksim Kerjasama Kuantitas yaiku pacaturan apa wae kang ngluwihi saka rong subprinsip kang diduweni dening Maksim *kuantitas*. Rong subprinsip kasebut yaiku (1) *informasi* kang diwenehake kudu asipat *informatif*, lan (2) *informasi* kang diwenehake ora ngluwihi apa kang arep diwenehake. Tuladhane Penyimpangan Maksim Kerjasama Kuantitas

(LD 129)

Paijo : "Oalah gampang kui le, opo neh..??"
(Oalah gampang itu Le, apa lagi?)

Tole : "Kalih Handicam ben saged ngerekam video pas dolan kalih Dik Astuti.."
(Sama Handycame biar bias ngrekam video ketika main dengan dik Astuti.)

Dhata ing dhuwur kalebu nyimpangake maksim *kuantitas*. Amarga nalika panuturtakon "apa maneh", banjur lawan tutur mangsuli "Kalih Handicam men saged ngerekam video pas dolan kalih Dik Astuti". Kamangka diarani nyimpangake maksim *kuantitas*. Kena apa lawan tutur kudu aweh jlentrehan ngenani handicam kasebut arep digawe apa. Padahal panutur ora kepengin weruh alesane kena apa.

Penyimpangan Maksim Kerjasama Kualitas

Subprinsip ing maksim *kualitas* yaiku aja ngomongake samubarang kang dirasa ora bener, lan aja ngomongake samubarang kang ora nyata utawa ora bener, Beda kelawan andharan kasebut, sajrone wacana humor malah suwalike, yaiku sakabehe omongane pelawak ora nduweni informasi kang nyata lan ora nduweni dhasar kang gumathok. Tuladhane Penyimpangan Maksim Kerjasama Kualitas

(LD 135)

Ajining raga gumantung ing busana so atimu aja kelara-lara menawa ditawa rega wong liya gara-gara busana kang ora pati tumata.

Ukara ing ndhuwur mujudake anane *penyimpangan* maksim *kualitas*. Diarani *penyimpangan* maksim *kualitas* amarga saka ukara 'so atimu ojo keloro-oro menowo ditowo rego wong liyo goro-goro busono kang ora pati tumoto'. Ukara kasebut mujudake yen panutur kuwi nyindir mitra tutur nganggo paribasan kang sadurunge diucapake ing ndhuwur.

Penyimpangan Maksim Kerjasama Relevansi

Maksim relevansi sajrone Basa Humor Ketawa.com mujudake ragam basa kang ditindakake pamicara lan mitra wicara kang biyasane ora relevan, ora cocog lan ora gayut tumrap wedharane.

Tuladhane *Penyimpangan Maksim Kerjasama Relevansi (LD 135)*

Tiyang ingkang kepengen nikah iku syaratipun namung kalih... Kalih sinten (modyar)

Dhata ing dhuwur nuduhake yen ukara ing ndhuwur kalebu nyimpangake maksim relevansi amarga ora sambung karo ukara sadurunge kang kandha yen syarate nikah kuwi ana loro, malah kandha kalih sinten.

Penyimpangan Maksim Kerjasama Pelaksanaan

Panyimpangan maksim pelaksanaan iki ngenal anane ambiguitas, mula ing maksim iki ana saperangan tembung utawa ukara kang ngandhut ambiguitas pacaturan kang ora manut tatanan prinsip pelaksanaan, ora cetha, ora langsung lan mbulet, ambigu dianggep nyalahi tatanan prinsip maksim kerjasama pelaksanaan utawa diarani nyimpangake maksim kerjasama pelaksanaan. Tuladhane *Penyimpangan Maksim Pelaksanaan (LD 135)*

*Ayo padha makarya golek bandha
Ning aja lali karo wanita*

Ukara sepisanan ing ndhuwur kalebu nyimpangake maksim pelaksanaan. Ayo padha makarya golek bandha nanging andharan sabanjure nuduhake yen tansah aja nglalekake wanita. Ukara kasebut ngandhut ambiguitas, arupa andharan kang ora cetha karepe amarga ora mathuk karo andharan ing ndhuwure. Kekarone ukara ora selaras yen dinalar kanthi apik.

PANUTUP

Dudutan

Humor basa Jawa sajrone medhia sosial mujudake salah sawijine humor minangka hiburan saya ngrembaka nganti saiki. Minangka wujud pacaturan, bedhekan awujud kumpulane tembung, ukara, wacana, lan tembang kang maknane mbutuhake penafsiran khusus.

Humor sajrone medhia sosial, Wujud maksim Kerjasama kang digunakake, ing antarane yaiku (1) maksim kerjamakuantitas, (2) maksim kualitas, (3) maksim relevansi, lan (4) maksim cara/pelaksanaan. Semono uga *Penyimpangan* maksim Kerjasama kang digunakake, ing antarane yaiku (1) maksim kerjamakuantitas, (2) maksim kualitas, (3) maksim relevansi, lan (4) maksim cara/pelaksanaan.

Para penulis humor mligine panulis Basa Humor medhia sosial rata-rata padha nggayuh bab kang lucu lan bisa gawe wong liya ngguyu kanti cara nyimpangake maksim Kerjasama mau. Mula fungsi saka Basa Humor

kuwi mau, minangka sarana hiburan lan minangka sarana pendidikan.

Pamrayoga

Isih akeh banget wujud lan Penyimpangan Maksim Kerjasama Basa Humor sajrone medhia sosial kang durung diandharake ing panliten iki. Mula disuwun kawigatene para pamaca supaya maklumi sakabehe kaluputane panulis lan kanggo sampurnane panliten iki, mula uga disuwun kawigaten para pamaca anggone nerusake panliten iki. Kanggo pamaos muga bisa ningkatake kreativitas kanggo nulis basa humor sajrone medhia sosial lan muga saya luwih ngrembaka lan akeh kang urun pakarti.

KAPUSTAKAN

- Alwasilah, A Chaedar. 1993. *Pengantar Sosiologi Bahasa*. Bandung: Penerbit Angkasa.
- Arikunto, Suharsimi. 1998. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Brown, Gillian dan George Yule. 1996. *Analisis Wacana*. Jakarta: Gramedia.
- Chaer, Abdul dan Leonie Agustina. 1995. *Sosiolinguitik suatu pengantar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Danandjaja, James. 1989. "Humor", *Ensiklopedia Nasional Indonesia*, jilid VI, Jakarta: PT. Cipta Adi Pustaka.
- Djasudarma, T. Fatimah. 1993. *Metode Linguistik*. Bandung: Eresco.
- Grice, H.P., 1975. *Logic and Conversation, Syntax and Semantics, Speech Act*, 3. New York: Academic Press.
- Joos, Martin. 1967. *The Five Clock*. New York: Harcourt Brace World. Inc.
- Keraf, Gorys. 1991. *Tata Bahasa Rujukan Bahasa Indonesia. Untuk Tingkat Pendidikan Menengah*. Jakarta: PT: Grasindo.
- Marsono. 1986. *Fonetik*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Nababan, P.W.J., 1987. *Ilmu Pragmatik*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Searle, J.R., 1969. *Speech Acts*. London: Cambridge University Press.
- Sudaryanto. 1990. *Aneka Konsep Kedatangan Lingual Dalam Linguistik*. Duta Wacana University Press.

Surana. 2000. *Slang dalam Stiker*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.

Tarigan, Henri Guntur. 1993. *Pengajaran Sintaksis*. Bandung: Angkasa

Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan pengembangan Bahasa. 1997. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi II*. Jakarta: Balai Pustaka.

Wijana, I Dewa Putu. 1996. *Dasar-dasar Pragmatik*. Yogyakarta: Penerbit ANDI Yogyakarta.

