

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Komunikasi digunakan untuk berinteraksi antara seseorang dengan orang lain. Seseorang akan mendapatkan banyak pengetahuan dan wawasan. Komunikasi digunakan untuk menyampaikan maksud dan tujuan. Terdapat banyak hal yang dapat dikaji dalam berkomunikasi baik langsung atau tidak langsung antar individu. Di masyarakat terjadi berbagai peristiwa dalam hidup seperti kesedihan, kebahagiaan, kegelisahan dan lain sebagainya. Tidak jarang pula masyarakat menggunakan humor untuk menghangatkan suasana, mengungkapkan kebahagiaan, menutupi kesedihan dan lain sebagainya.

Humor sudah tidak asing lagi di telinga masyarakat dan dapat dilihat baik secara langsung maupun tidak langsung. Humor tercipta karena adanya bahasa yang mengiringi kata. Humor digunakan untuk meredakan ketegangan dan memberikan dampak yang baik bagi interaksi berikutnya karena apabila setelah diberi rangsangan humor, seseorang dapat merasakan kembali kesegaran dalam pikirannya. Hal tersebut menunjukkan bahwa humor dapat mencairkan suasana dan kreativitas bagi pencipta dan penerima humor.

Humor menurut (KBBI, 2008: 562) ialah sesuatu yang lucu ia mempunyai rasa, keadaan (dalam cerita dan sebagainya) yang menggelitik hati, kejenaakaan, kelucuan. Setiap orang pasti mempunyai selera humor yang berbeda-beda, ada yang mudah sekali tertawa dan ada yang jarang tertawa. Selain humor yang diciptakan melalui lisan dan tulisan, humor juga bisa tercipta dari kebiasaan sehari-hari.

Teks dalam pembelajaran Bahasa Indonesia juga terdapat materi yang membahas humor disebut dengan teks anekdot. Teks anekdot ada pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Atas (SMA). Pada penelitian ini meneliti tentang teks anekdot pada jenjang SMA kelas X.

Anekdot ialah cerita singkat yang menarik karena lucu dan mengesankan, biasanya mengenai orang penting atau terkenal dan berdasarkan kejadian yang sebenarnya (Maryanto, Dkk., 2014:99). Teks anekdot sendiri juga berisi tentang berbagai peristiwa yang membuat jengkel atau konyol. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia SMA Kelas X peserta didik akan diajak menyelami bahasa dalam sebuah teks anekdot yang berguna untuk menyampaikan lelucon dalam kehidupan sehari-hari.

Peneliti meneliti bagaimana implementasi yang sesuai dengan pembelajaran Bahasa Indonesia SMA kelas X. Implementasi dilakukan dengan mengaitkannya dengan kompetensi dasar (KD) yang sesuai. Selain, diimplementasikan dalam pembelajaran juga merencanakan bahan ajar teks anekdot dengan data yang telah ada yaitu bahasa humor yang terdapat dalam *Line Webtoon* dapat dijadikan inovasi dalam memproduksi teks anekdot.

Peneliti menggunakan *Line Webtoon* sebagai sumber data untuk meneliti. *Line Webtoon* adalah layanan di mana *webtoon-webtoon* terbaru dirilis secara terus menerus disesuaikan dengan jadwal. *Line Webtoon* bisa disebut juga sebuah komik online yang *update* setiap hari sehingga dapat mempermudah pembaca terutama pecinta komik karena mereka dapat dengan mudah mengakses *Line Webtoon* melalui *smartphone*.

Alasan mengapa peneliti menggunakan *Line Webtoon* karena data yang telah ada karena di dalam *Line Webtoon* terdapat berbagai genre komik yang *update* setiap hari. Biasanya dalam satu judul komik terbit setiap 1-2 episode dalam seminggu. Setiap episode yang diterbitkan di *Line Webtoon* akan bisa diakses tanpa tengang waktu. Sehingga, hal tersebut dapat memberikan keuntungan bagi peneliti karena mempermudah dalam mengumpulkan data.

Penelitian ini meneliti tentang bentuk dan fungsi humor di *Line Webtoon*, implementasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia SMA Kelas X, dan perencanaan bahan ajar teks anekdot Bahasa Indonesia SMA/SMK/MA Kelas X dengan kompetensi dasar 4.2 Memproduksi teks anekdot, laporan hasil observasi, prosedur kompleks, dan negosiasi yang koheren sesuai dengan karakteristik teks yang akan dibuat, baik secara lisan maupun tulisan.

Kompetensi dasar 4.2 dipilih untuk melakukan relevansi terhadap pembelajaran karena kompetensi dasar tersebut sesuai dengan data yang akan digunakan untuk memberikan ide kepada peserta didik untuk memproduksi teks anekdot. Jadi, peserta didik akan memproduksi teks anekdot sesuai dengan karakteristik peserta didik, diharapkan dengan adanya bahasa humor dalam *Line Webtoon* mempermudah peserta didik dalam menulis.

A. Rumusan Masalah

Ada tiga rumusan masalah yang dikaji dalam penelitian ini.

1. Bagaimana bentuk dan fungsi humor yang terdapat dalam *Line Webtoon*?
2. Bagaimana implementasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia SMA/SMK/MA Kelas X?
3. Bagaimana perencanaan bahan ajar teks anekdot dalam pembelajaran Bahasa Indonesia SMA/SMK/MA Kelas X?

B. Tujuan penelitian

Ada tiga tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini.

1. Mendeskripsikan bentuk dan fungsi humor yang terdapat dalam *Line Webtoon*?
2. Mendeskripsikan implementasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia SMA/SMK/MA Kelas X?
3. Mendeskripsikan perencanaan bahan ajar teks anekdot dalam pembelajaran Bahasa Indonesia SMA/SMK/MA Kelas X?

C. Manfaat Penelitian

Ada dua manfaat dalam penelitian ini yang terdiri atas manfaat teoretis dan manfaat praktis.

1. Manfaat secara teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan kepada pembaca tentang bentuk dan fungsi humor di *Line Webtoon*, khususnya tentang bagaimanakah cara mengkaji bahasa humor dalam *Line Webtoon*. Dalam penelitian ini menyebutkan bagaimana bentuk dan fungsi humor di *Line Webtoon*, implementasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia SMA

Kelas X, dan perencanaan bahan materi ajar teks anekdot Bahasa Indonesia SMA/SMK/MA Kelas X. Secara teoretis hasil penelitian ini bermanfaat sebagai rujukan bahan ajar di kelas X SMA/MK.

2. Manfaat secara praktis

Manfaat praktis dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan pengetahuan tentang bahasa humor dalam *Line Webtoon*. Serta mampu menambahkan wawasan mengenai pembelajaran dengan humor. Selain itu, juga diharapkan mampu menjadi referensi untuk pembelajaran bahasa Indonesia.