

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Komedi adalah bentuk hiburan yang telah ada sepanjang sejarah manusia. Dari zaman kuno hingga zaman modern, komedi telah menjadi bagian penting dari budaya manusia, menyediakan hiburan, penghiburan, dan seringkali memberikan sudut pandang kritis terhadap kehidupan sehari-hari.

Kata komedi berasal dari bahasa Yunani kuno yang artinya adalah pesta pora. Oleh karena itu, asal muasalnya bersifat religious, karena terkait dengan ritual kesuburan dalam sebuah pemujaan (Attardo, 2014, 140). Komedi adalah seni yang menceritakan tentang kebenaran agar bisa merasakan bagaimana rasanya menjadi manusia sesungguhnya (Kaplan, 2013, 23).

Dalam komedi sendiri tidak dapat dipisahkan dari unsur humor. Biasanya seringkali orang mengatakan bahwa humor dan komedi adalah satu hal yang sama, tetapi sebenarnya komedi dan humor adalah dua hal yang berbeda. Karena komedi dan humor itu memiliki perbedaan dalam konteks pemakaiannya. Berger dalam (Pamungkas dkk, 2022, 111) mengatakan dengan memahami teknik-teknik dalam komedi, penonton tidak lagi merasa heran mengapa mereka tertawa saat menonton film komedi. Namun, pemahaman akan teknik-teknik tersebut juga memungkinkan penonton untuk mengidentifikasi jenis humor yang disajikan dalam film komedi

tersebut. Subjek atau tema tidak terlalu penting, tekniklah yang menjadi hal terpenting dalam humor. Dengan menemukan banyak komedi, kita tidak lagi mempertanyakan mengapa itu lucu, tetapi kita dapat mengenali humor apa yang dihasilkan dalam sebuah komedi.

Komedi adalah sebuah bentuk seni hiburan yang bertujuan untuk menghibur dan membuat semua orang tertawa. Komedi sendiri dapat berupa berbagai macam seperti, film, pertunjukan teater, acara televisi, atau komik yang di desain untuk mengundang tawa dan kesenangan penonton. Komedi sendiri sering kali mengandalkan dialog yang lucu, situasi yang konyol, atau adegan fisik yang kocak. Yaitu bertujuan untuk membuat orang yang menonton tertawa dan merasa senang. Komedi juga dapat didefinisikan sebagai pola satir, dimana para komedian menggunakan karya seninya untuk memancing emosi dengan maksud memberikan kelegaan dari masalah yang serius (Attardo, 2014, 140).

Sementara humor adalah ciri khas atau kualitas yang membuat sesuatu menjadi lucu atau menghibur dengan perasaan gembira. Humor bisa ada dalam berbagai macam bentuk, termasuk salah satunya komedi, sehingga humor tidak dapat dipisahkan dengan komedi. Tetapi dalam konteks memiliki makna dan arti yang berbeda. Tetapi juga humor bisa ditemukan dalam sebuah candaan, lelucon, cerita, karikatur, dan kehidupan sehari-hari. Humor adalah daya Tarik atau sebuah aspek yang mengundang gelak tawa atau perasaan senang dan bahagia pada suatu konten atau situasi sehari-hari. Humor sendiri menurut Berger (Saifudin dkk, 2017, 101)

dalam penciptaan sebuah humor terdapat empat aspek yang dapat menciptakan humor, yaitu bahasa, logika, identitas, dan tindakan. Tetapi, baik komedi ataupun humor keduanya memiliki fungsi yang sama. Yaitu sebagai sarana untuk meningkatkan suasana dan isi hati, mengurangi dan meredakan stress, dan membawa kegembiraan dalam menjalani kehidupan sehari-hari.

Seiring dengan perkembangan zaman dan berjalannya waktu, komedi terus berevolusi dan mengalami perubahan dari zaman ke zaman. Yang mulanya komedi hanya terdapat pada teater klasik Yunani kuno, komedi kemudian berkembang dalam bentuk sastra, puisi, cerita rakyat dan bentuk hiburan lainnya dengan mencampurkan berbagai macam budaya yang terdapat pada daerah tersebut. Tidak hanya budaya pada daerah tertentu saja. Komedi juga mengalami perubahan mengikuti pengaruh budaya populer. Seperti komedi yang disajikan melalui acara televisi, internet, dan konten digital lainnya. Dan salah satu komedi yang diambil dari budaya adalah, komedi *manzai* 漫才 yang telah mengalami berbagai banyak perubahan seiring perkembangan zaman. Berbeda dengan *stand up comedy* yang dapat dilakukan hanya dengan seorang diri saja, *manzai* memerlukan lawan main untuk menciptakan komedi tersebut.

Dalam *manzai* terdapat dua karakter untuk menciptakan sebuah komedi *manzai*. Yaitu adalah karakter "*tsukkomi*" (orang yang menyisipkan komentar atau kritik yang lucu kepada karakter *boke*) dan karakter "*boke*" (orang bodoh atau lucu yang mengatakan hal bodoh atau berperilaku bodoh). *Boke* berperan sebagai sebagai

pengumpuan. Biasanya karakter *boke* akan menceritakan hal lucu atau bodoh atau memperagakan sesuatu yang salah. Kemudian peran karakter *tsukkomi* akan membetulkan kesalahan karakter *boke* dengan ekspresi lucu atau tindakan lucu. Biasanya Tindakan lucu yang dimaksud dari karakter *tsukkomi* untuk membenarkan karakter *boke* adalah dengan memukul kepalanya. Disaat pemeran *tsukkomi* membetulkan apa yang menjadi kesalahan pemeran karakter *boke*, disitulah adegan komedi dan humornya yang membuat penonton tertawa. Kombinasi antara kerjasama sama karakter *Boke* dan karakter *Tsukkomi* akan menjadi penentu atau tidaknya materi yang disampaikan oleh kedua pasangan manzai tersebut atau bisa dikatakan dengan istilah コンビ (*Konbi*), (Cahyono, 2012).

Dahulu pada zaman Heian, Menurut Shinobu dalam (Bensky, 2014) seni *manzai* berawal dari pertunjukan di Jepang berawal dari tradisi festival berupa pesta, dimana percakapan antara dewa dan manusia membentuk dasar teater kuno dan *manzai* klasik.. Sedangkan karakter *tsukkomi* adalah seseorang yang selalu taat dan patuh pada perintah dewa dan menjauhi apa yang menjadi larangan dewa. Melalui Sejarah dan cikal bakal inilah *Manzai* modern berkembang menjadi sebuah acara komedi pertunjukan antara karakter *boke* atau seorang yang bodoh, dengan karakter *tsukkomi* atau seseorang yang menyampaikan atau meluruskan apa yang menjadi kesalahan dari si *boke*.

Tetapi seiring berjalannya waktu dan berkembangnya zaman. Komedi *Manzai* mulai dimasukan kedalam beberapa konten digital. Di jepang sendiri biasanya

dimasukan kedalam manga atau anime. Salah satu anime yang sangat mempopulerkan komedi *Manzai* adalah Anime Gintama. Anime Gintama sendiri memiliki empat musim, yang setiap musimnya memiliki sekitar 50 episode lebih. Anime Gintama sendiri menceritakan kehidupan seorang pensiunan samurai pengangguran bernama Gintoki, yang kemudian membuka jasa pekerjaan apa saja yang diberi nama 万事屋銀ちゃん (Yorozuya Gin-chan). Dimana Gintoki memiliki teman atau orang yang berkerja bersamanya yang bernama Shimura Shinpachi dan Kagura, dan juga beberapa karakter pendukung lainnya, seperti, Hijikata Toshiro, Kondou Isao, Okita Sougo, Shimura Otae kakak dari Shimura Shinpachi, Otama, Otose, Katsura Koutaro, Elizabeth, Takasugi Shinsuke dan beberapa karakter Pendukung lainnya.

Dalam menjalani pekerjaan dan kehidupan sehari-hari, Anime Gintama sendiri tidak lepas dari unsur komedi. Salah satu komedi yang paling melekat dari Anime Gintama adalah komedi *Manzai*. Dimana jika kita membicarakan Gintama maka tidak lepas dari komedi *Manzai*, begitu pula sebaliknya. Dalam seni komedi *Manzai* yang terdapat dalam anime Gintama, itu memiliki banyak bentuk humor dan Maksim Kerjasama antara *Boke* dan *Tsukkomi*. Bagaimana proses Maksim Kerjasama yang terjalin antara karakter *Boke* dan *Tsukkomi* tersendiri memiliki berbagai macam jenis Maksim Kerjasama yang memunculkan bentuk humor pada Anime tersebut. Dan tidak hanya itu saja, dalam komedi *Manzai* pada Anime Gintama ini, terdapat banyak Maksim Kerjasama yang terjalin antara karakter

Tsukkomi dan karakter Boke. Dimana terdapat pematuhan dan pelanggaran Maksim Kerjasama pada komedi *Manzai* tersebut. Karena Maksim Kerjasama sendiri adalah teori yang meneliti pematuhan dan pelanggaran dalam sebuah percakapan. (Grice, 1975, 45) mengemukakan bahwa dalam Prinsip Kerjasama terdapat empat maksim, yakni maksim kualitas, maksim kuantitas, maksim relevansi, dan juga maksim cara. Maksim-maksim tersebut adalah unsur yang terdapat dalam sebuah percakapan baik dipatuhi atau dilanggar akan mempengaruhi makna dari sebuah percakapan, begitu juga dalam suatu pertunjukan komedi, khususnya komedi *Manzai*. Berikut adalah contoh unsur humor dan Maksim Kerjasama yang terjadi dalam komedi *Manzai* dalam jurnal penelitian Hideo Tsutsumi (2011) pada halaman 151 yang berjudul “*Conversation Analysis of Boke-tsukkomi Exchange in Japanese Comedy*”

(T = *Tsukkomi*; B = *Boke*)

T: Hei, apa kau mencium bau gas?

B: Ya, itu karena pabrik gas tidak libur.

T: Dasar bodoh! Ada kebocoran gas di suatu tempat di dalam rumah!

Pada percakapan antara *boke* dan *tsukkomi* di atas, melanggar maksim cara. Karena jawaban yang diberikan oleh *boke* atas pertanyaan *tsukkomi* tidak mendapat kejelasan. Lalu unsur humor yang terkandung di atas adalah *misunderstanding* (kesalahpahaman). Karena *boke* mengira bau gas itu berasal dari pabrik gas yang tidak libur.

Dari beberapa poin yang telah disebutkan di atas, terdapat sebuah garis besar yang dapat dijadikan sebagai nilai penelitian, yaitu dengan menganalisis jenis bentuk humor apa saja yang terjalin pada Maksim Kerjasama dalam komedi *Manzai* pada Anime Gintama. Dengan meneliti itu semua dengan menggunakan teori prinsip Maksim Kerjasama yang dikemukakan oleh Grice (1975) dan teori humor yang dikemukakan oleh Berger (1993), dan data dalam penelitian ini menggunakan metode simak dan teknik catat kemudian dianalisis dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan diatas, peneliti mengambil judul “Maksim Kerjasama Dalam Komedi *Manzai* Pada Anime Gintama”.

B. Rumusan dan Batas Masalah

1. Rumusan Masalah

- a) Bagaimana prinsip Maksim Kerjasama yang terealisasi dalam Komedi *Manzai* pada Anime Gintama?
- b) Apa saja bentuk humor yang terkandung dalam Komedi *Manzai* pada Anime Gintama?

2. Fokus Masalah

Penulis membatasi masalah yang akan penulis teliti pada skripsi ini agar tidak berkembang terlalu jauh, yaitu : menjelaskan bentuk humor dan prinsip Maksim Kerjasama yang terjalin dalam Komedi *Manzai* pada Anime Gintama.

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Berdasarkan penelitian ini, hasilnya diharapkan dapat memberi manfaat bagi pihak tertentu, antara lain :

1. Bagi peneliti sendiri diharapkan menambah pengetahuan mengenai hal-hal yang terdapat dalam komedi *Manzai* pada Anime Gintama dengan lebih baik dan spesifik.
2. Memberikan informasi pada Masyarakat luas pada umumnya, dan membantu Mahasiswa Sastra Jepang khususnya untuk menambah informasi dan wawasan tentang komedi *Manzai* yang terdapat pada Anime Gintama.

D. Definisi Operasional

1. Maksim Kerjasama

Prinsip Maksim Kerjasama terdapat empat maksim, yakni maksim kualitas, maksim kuantitas, maksim relevansi, dan juga maksim cara. Maksim-maksim tersebut adalah unsur yang terdapat dalam sebuah percakapan baik dipatuhi atau dilanggar akan mempengaruhi makna dari sebuah percakapan (Grice, 1975, 45).

2. Manzai

Manzai adalah suatu interaksi antara karakter *boke* dan karakter *tsukkomi* menjadi ciri khas komedi tim *Manzai* yang berada di Jepang, dan biasanya dikatakan mencerminkan karakteristik orang-orang biasa di daerah perkotaan

Osaka. Sementara *Manzai* masa kini umumnya memfokuskan pada *Shabekuri Manzai*, yang dimana fokus utamanya adalah interaksi antara *boke* dan *tsukkomi*, yang sudah ada sejak tahun 1930-an, Stocker (Tsutsumi, 2011, 148).

3. Komedi

Kata komedi berasal dari bahasa Yunani kuno yang artinya adalah pesta pora. Oleh karena itu, asal muasalnya bersifat religious, karena terkait dengan ritual kesuburan dalam sebuah pemujaan (Attardo, 2014, 140).

4. Humor

Humor didasarkan pada empat bagian atau empat landasan, yaitu bahasa, logika, identitas, dan tindakan, Berger (Saifudin Dkk, 2017, 101).

5. Anime

Dalam kata Anime terdapat dua pengertian, yang pertama yaitu, kata yang digunakan oleh orang Jepang untuk menyebut sebuah film animasi tanpa memperhatikan darimana kata Anime itu berasal. Kemudian yang kedua, penggunaan kata Anime dari orang yang berada di luar Jepang. Jadi pengertian Anime terdapat dua sudut pandang, yaitu pandangan dari orang Jepang itu sendiri, dan pandangan dari orang yang berada di luar Jepang, Poltras (Nugroho, 2016, 5).

E. Sistematika Penulisan

Bab I Pendahuluan, dimana dalam bab ini diuraikan tentang latar belakang, rumusan masalah dan fokus masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika penulisan. Bab II Landasan Teoritis, dimana dalam bab ini berisi teori-teori yang digunakan untuk meneliti topik yang diangkat. Bab III Metodologi Penelitian, dimana dalam bab ini berisi tentang Teknik pengumpulan data, Teknik analisis data dan sumber data.

Bab IV Analisis Data, dimana dalam bab ini berisi tentang paparan data, analisis data, dan interpretasi hasil penelitian. Bab V Kesimpulan dan Saran, merupakan kesimpulan dan saran dari hasil analisis peneliti terhadap objek penelitian didalam penelitian kali ini.