

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Peer group merupakan kelompok kawan sebaya, suatu kelompok di mana anak mengasosiasikan dirinya (Chaplin, 2001). Remaja madya (14-18 tahun) lebih banyak menghabiskan waktu dengan *peer groupnya* dibandingkan pada usia sebelumnya. Hal ini dikarenakan salah satu tugas perkembangan remaja adalah untuk membangun relasi yang lebih intim dengan *peer groupnya* (Steinberg, 2002). Banyaknya waktu yang dihabiskan remaja dengan *peer groupnya* ini membuat pengaruh *peer group* menjadi lebih besar pada masa remaja dibanding dengan masa-masa perkembangan hidupnya yang lain.

Saat siswa SMP yang berada pada rentang usia remaja awal mulai memasuki kelas X SMA, mereka mengalami situasi yang baru. Peralihan yang mereka rasakan meliputi bertambahnya usia sehingga mereka berada dalam rentang usia remaja madya dan perubahan lingkungan sekolah, termasuk perubahan lingkungan pergaulan. Di SMA “Y” Bandung, perubahan yang dialami siswa-siswa ini memperoleh perhatian dari guru Bimbingan dan Konseling.

Pada masa remaja awal, waktu liburan sekolah biasanya dihabiskan bersama keluarga untuk kegiatan rekreasi atau tamasya bersama. Ketika memasuki masa remaja madya, anak mulai menomorsatukan *peer groupnya* dan merencanakan acara bersama teman-temannya seperti kegiatan kelas menginap di villa, pergi ke

pantai bersama-sama, ataupun mengadakan acara *hiking*. Saat duduk di bangku SMP, sepulang sekolah mereka masih lebih banyak berinteraksi dengan keluarganya daripada dengan teman-teman mereka. Ketika beranjak masuk ke SMA, sepulang sekolah siswa-siswa tersebut tetap saling berkomunikasi seperti mengirim sms, *email*, menuliskan komentar terhadap satu sama lain melalui *Facebook*, *Twitter* dan saling menelepon di malam hari (<http://jawabali.com/keluarga/maya-harry-psi/remaja-ingin-mandiri>).

Ketika beranjak remaja, muncul perbedaan pandangan dan pendapat antara anak dan orang tua, misalnya yang berhubungan dengan jam malam, waktu belajar, penggunaan telepon, hingga masalah penampilan. Di sekolah, terdapat pula tuntutan-tuntutan terhadap remaja seperti peraturan sekolah yang ketat mengenai seragam, perilaku, tuntutan untuk berprestasi, hingga berbagai hukuman seperti hukuman untuk keterlambatan dan absensi. Hal-hal tersebut dapat menimbulkan stress bagi para remaja yang mengalaminya. Berdasarkan hasil observasi Guru Bimbingan Konseling terhadap siswa-siswa kelas X di SMA “Y” Bandung, pada saat-saat tersebut, dukungan dan penghiburan dari teman-teman di sekitar (*peer groupnya*) menjadi sangat berarti bagi remaja dan membantu dalam mengatasi stressnya tadi.

Dengan belajar dari *peer groupnya*, siswa memiliki model mengenai cara bergaul yang diterima teman-temannya, cara berpakaian yang diharapkan, gaya rambut yang sedang populer, hingga bahasa atau kata-kata apa yang ‘gaul’ dan sering digunakan di kalangan remaja. Ketika seorang siswa dapat melakukan hal-

hal tersebut dengan baik sehingga diterima teman-temannya, siswa tadi akan merasa bahwa dirinya berharga dan menjadi lebih percaya diri.

Berdasarkan penuturan Guru Bimbingan Konseling SMA "Y" Bandung, ternyata tidak semua siswa kelas X dapat menyesuaikan diri dengan *peer group*nya. Saat masuk SMA, ada siswa yang dapat beradaptasi dengan cepat dan ada pula yang beradaptasi dengan lambat. Sebagian siswa hanya membutuhkan waktu beberapa hari untuk merasa nyaman di sekolah barunya dan bergaul dengan teman-teman sekelasnya. Mereka segera memperoleh teman di kelas dan melewatkan waktu istirahat sekolah bersama teman-teman barunya. Beberapa siswa yang lain membutuhkan waktu yang lebih lama, mulai dari beberapa minggu hingga beberapa bulan, untuk menyesuaikan diri dengan sekolahnya dan mulai berteman. Siswa-siswa ini tetap menghabiskan waktu istirahat siangya sendiri dan tetap terasing di kelas bahkan hingga pertengahan semester.

Kesulitan siswa dalam menyesuaikan diri dengan *peer group*nya dapat menimbulkan masalah pergaulan bila tidak segera diselesaikan. Di SMA "Y" Bandung, guru Bimbingan Konseling telah menangani beberapa siswa yang mengalami masalah pergaulan tersebut. Salah satu masalah yang muncul adalah masalah perselisihan antarsiswa. Perselisihan ini dimulai dari seorang siswa yang mempermainkan temannya dengan tujuan berkelakar. Ternyata temannya tersebut justru menjadi marah dan hal ini memicu pertengkaran di antara mereka. Setelah masalah ini didiskusikan dengan guru Bimbingan dan Konseling, barulah siswa tersebut menyadari bahwa kelakar yang ia lontarkan dianggap sebagai hal yang mengganggu bagi temannya.

Masalah pergaulan lain yang ditangani guru Bimbingan Konseling adalah mengenai siswa-siswa yang tidak dapat berkelakar sesuai situasi kelas. Walaupun maksud siswa-siswa ini untuk berkelakar, tetapi kadang komentar spontan mereka tidak sesuai dengan situasi kelas saat itu. Misalnya, saat guru mereka sedang memberikan nasihat secara serius, seorang siswa justru melontarkan komentar spontan yang cenderung kurang ajar terhadap guru tersebut. Oleh karena itu, seringkali komentar spontan mereka tidak mendapat respon tawa dari teman-temannya, tetapi justru menimbulkan rasa tidak suka dan kesal. Teman-teman sekelasnya mengatakan bahwa mereka merasa terganggu dengan ulah para "pembuat onar" ini.

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil pengukuran dengan sosiometri dan dari observasi di SMA "Y" Bandung, diketahui bahwa di kelas X SMA "Y" Bandung terdapat siswa yang diterima *peer group* di kelasnya, dan terdapat pula siswa yang tidak diterima *peer group* di kelasnya. Siswa yang terasing tidak tergabung dalam percakapan ataupun kegiatan bersama teman-temannya di kelas sementara siswa yang diterima *peer group* sering diajak mengobrol dan bermain oleh teman-temannya. Dari hasil observasi peneliti, siswa yang diterima tersebut melalui waktu istirahatnya bersama dengan teman-temannya di kantin sekolah. Selama jam istirahat, mereka sering menyapa teman yang lewat di dekatnya dan lebih sering tertawa dibanding teman-temannya yang lain. Siswa yang diterima *peer group* di kelasnya disebut sebagai siswa yang memperoleh *social acceptance* (Conger, 1977).

Berdasarkan penuturan guru Bimbingan Konseling dan hasil observasi peneliti, siswa-siswa yang memperoleh *social acceptance* dari teman-temannya tampak lebih bersemangat dan aktif dibanding teman-teman yang lain dalam beraktivitas di sekolah, baik dalam kegiatan kelas maupun dalam kegiatan ekstrakurikuler. Mereka merasa percaya diri, memandang lingkungannya secara positif, dan menjalani hari-hari mereka dengan antusias. Mereka juga dapat menyelesaikan tugas-tugas sekolah dengan lebih optimis. Walaupun mereka kadang mengeluh dan merasa kesulitan dalam menghadapi masalah, tetapi hal tersebut tidak sampai membuat mereka tertekan. Mereka tetap dapat bertahan dan menyelesaikan masalah tersebut. Dengan terpilihnya mereka menjadi pengurus kelas ataupun pengurus OSIS, mereka juga memiliki kesempatan yang luas untuk mencoba berbagai perilaku yang menuntunnya untuk mengasah kemampuan sosialnya menjadi lebih baik.

Guru Bimbingan Konseling juga menyatakan bahwa siswa-siswa yang memperoleh *social acceptance* dari teman-teman sekelasnya memiliki karakteristik personal yang khas. Mereka adalah siswa yang ramah, banyak tersenyum, terbuka, dan bersedia membantu teman-temannya saat mereka meminta bantuannya. Selain itu, terdapat pula beberapa anak yang cerdas dan mampu menempatkan diri sehingga memperoleh kekaguman dari teman-temannya. Beberapa siswa yang kritis dan mampu memanfaatkan kekritisannya tersebut untuk mencairkan dan memeriahkan suasana juga mendapat penerimaan yang baik dari teman-temannya. Siswa-siswa ini dapat membaca situasi dan melontarkan komentar spontan yang dapat membuat orang-orang di sekitarnya

tertawa. Mereka cenderung menjadi ”badut kelas” yang keberadaannya membuat teman-teman sekelasnya menjadi lebih bersemangat.

Selama melakukan kegiatan di kelas, siswa-siswa ini menunjukkan inisiatif untuk berpartisipasi dalam kegiatan kelas seperti kerja kelompok dan mempersiapkan acara kelas untuk perayaan Natal di sekolahnya. Mereka juga mengajak teman-temannya untuk ikut terlibat dalam kegiatan tersebut. Di waktu istirahat, siswa-siswa diharuskan membersihkan sampah makanan mereka sendiri. Berdasarkan observasi peneliti, siswa yang memperoleh *social acceptance* mengajak teman-temannya membersihkan sampah tersebut sambil membuat suasana lebih santai dan menyenangkan dengan cara memancing tawa dari teman-temannya.

Kekhasan karakteristik yang dimiliki oleh siswa-siswa ini menyebabkan mereka mengembangkan cara berinteraksi yang khas pula (Conger, 1977). Berdasarkan penuturan Guru Bimbingan Konseling dan hasil pengamatan terhadap berbagai perilaku mereka tadi, diperoleh gambaran bahwa mereka mengembangkan beberapa cara bergaul sehingga memperoleh penerimaan dari *peer group*nya. Salah satu cara yang digunakan siswa supaya dapat diterima teman-temannya adalah dengan menggunakan humor. Melalui humor, mereka dapat mencairkan kekakuan suasana yang biasanya tercipta saat pertama kali berkenalan dengan orang lain. Beberapa siswa belajar bahwa ketika berkelakar dengan teman-temannya, mereka dapat menjadi lebih akrab. Ketika ia melontarkan lelucon-lelucon dan membuat teman-temannya tertawa, teman-

temannya menjadi lebih ramah dan lebih senang menghabiskan waktu dengan dirinya.

Berdasarkan hasil observasi guru Bimbingan Konseling di SMA "Y" Bandung, di masa orientasi pada awal tahun ajaran baru, siswa yang menggunakan humor saat berkenalan dengan teman-teman mereka lebih diterima dan memperoleh lebih banyak teman. Humor dapat digunakan untuk mengenal temannya lebih dekat dan menghindari konflik yang mungkin terjadi dalam berinteraksi dengan temannya tersebut. Ketika muncul perbedaan pendapat ataupun membahas topik-topik yang cukup sensitif, siswa yang menggunakan humor dalam menyampaikan pendapatnya ternyata tidak memicu pertengkaran dan ketegangan suasana yang sempat tercipta kembali mencair.

Ada beberapa gaya berhumor yang dapat digunakan siswa untuk beradaptasi dan memperoleh penerimaan dari teman-temannya. Martin membagi gaya berhumor seseorang menjadi empat jenis, yaitu *affiliative style*, *self-enhancing style*, *aggressive style*, dan *self-defeating style* (Martin, 2007). Di sekolah, ada siswa yang cenderung mengatakan sesuatu yang lucu, menceritakan lelucon, dan terlibat secara spontan dalam canda gurau saat mengobrol dengan temannya. Hal ini ia lakukan untuk membuat temannya tertawa sehingga mereka merasa lebih akrab. Menurut Martin (2007), ketika siswa tersebut melakukan hal ini, mereka menggunakan *affiliative style*.

Siswa yang lain mengembangkan sudut pandang humor dalam kehidupan sehari-hari, bahkan ketika tidak bersama orang lain. Siswa ini senang membaca cerita-cerita lucu dari buku dan menonton acara komedi di televisi. Dengan

demikian, ia dapat memandang masalahnya dari sisi humor sehingga humor menjadi *coping* bagi kondisi stress atau kesengsaraan yang dihadapinya. Menurut Martin (2007), ketika siswa tersebut melakukan hal ini, mereka telah menggunakan *self-enhancing style*.

Dalam kesehariannya, siswa juga dapat melontarkan sarkasme, olokan, dan ejekan lucu yang tajam terhadap temannya. Hal ini dilakukan untuk mengkritik dan menyalurkan kekesalannya kepada orang lain. Siswa juga dapat mempengaruhi temannya supaya mengikuti keinginannya dengan menyindir temannya secara halus. Menurut Martin (2007), ketika siswa tersebut melakukan hal ini dalam bentuk humor atau kelakar, mereka menggunakan *aggressive style*.

Siswa dapat menggunakan humor secara berlebihan untuk meremehkan diri supaya orang lain tertawa. Ia akan bertindak konyol, membuat ekspresi-ekspresi wajah yang tampak bodoh, atau mengatakan hal-hal yang menjelek-jelekan diri mereka sendiri dengan penghayatan yang serius akan hal tersebut. Ketika teman-temannya menertawakan tingkah siswa tadi, ia akan ikut tertawa bersama mereka meski sebenarnya ia merasa kurang nyaman. Dengan demikian, siswa tersebut berharap teman-temannya akan merasa senang akan kehadiran dirinya di tengah mereka. Menurut Martin (2007), ketika siswa tersebut melakukan hal ini, mereka menggunakan *self-defeating style*.

Meskipun siswa akan menggunakan keempat *style of humor* tersebut dalam pergaulannya sehari-hari, namun tetap ada *style of humor* yang mereka gunakan secara dominan. Peneliti telah melakukan survei awal terhadap 10 siswa yang memperoleh *social acceptance* di kelas X SMA "Y" Bandung. Dari survey

awal tersebut diperoleh hasil bahwa siswa yang memiliki kecenderungan mengatakan sesuatu yang lucu, menceritakan lelucon, dan terlibat secara spontan dalam canda-gurau untuk mengakrabkan diri dengan temannya dan mengurangi ketegangan di antara mereka sebanyak 4 siswa. Ini berarti sebanyak 40% siswa yang memperoleh *social acceptance* menunjukkan kecenderungan untuk berhumor menggunakan *affiliative style*. Sebanyak 3 siswa memiliki kecenderungan untuk menikmati humor yang ada di buku ataupun acara televisi dan menggunakan humor sebagai *coping* dalam menghadapi kondisi stress. Ini berarti sebanyak 30% siswa yang memperoleh *social acceptance* menunjukkan kecenderungan untuk berhumor menggunakan *self-enhancing style*.

Sebanyak 2 siswa, menggunakan humor seperti sarkasme, sindiran, olokan, dan ejekan untuk mengkritik atau memanipulasi temannya serta dapat menyalurkan kekesalannya kepada orang lain. Ini berarti 20% siswa yang memperoleh *social acceptance* menunjukkan kecenderungan untuk menggunakan *aggressive style*. Sisanya, yaitu 1 siswa, menggunakan humor untuk meremehkan diri secara berlebihan supaya ditertawakan teman dan membuat dirinya tampak konyol supaya diterima temannya. Ini berarti 10% siswa yang memperoleh *social acceptance* menunjukkan kecenderungan menggunakan *self-defeating style*.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa ternyata siswa yang memperoleh *social acceptance* di kelas X SMA “Y” Bandung memiliki *style of humor* dominan yang cukup variatif. Hal ini mendorong peneliti untuk meneliti mengenai *style of humor* siswa yang memperoleh *social acceptance* di kelas X SMA “Y” Bandung.

1.2 Identifikasi masalah

Dalam penelitian ini, yang ingin diteliti adalah seperti apa *style of humor* dominan siswa yang memperoleh *social acceptance* di kelas X SMA “Y” Bandung.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Untuk memperoleh gambaran mengenai *style of humor* siswa yang memperoleh *social acceptance* di kelas X SMA “Y” Bandung.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui *style of humor* dominan dalam diri siswa yang memperoleh *social acceptance* di kelas X SMA “Y” Bandung, apakah *affiliative style, self-enhancing style, aggressive style, self-defeating style* ataukah kombinasi *style* tersebut dan kaitannya dengan faktor yang mempengaruhi *style of humor*.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Ilmiah

- Memberi informasi dan referensi bagi peneliti lain yang ingin meneliti lebih lanjut mengenai *style of humor*.

- Memberi informasi bagi bidang kajian psikologi remaja mengenai *style of humor* siswa yang memperoleh *social acceptance* dalam *peer group*nya.

1.4.2 Kegunaan Praktis

- Memberikan masukan kepada siswa yang memperoleh *social acceptance* di kelas X SMA “Y” Bandung agar mengetahui *style of humor* dominan yang dimilikinya, untuk mendukung mereka dalam berinteraksi dengan teman sebayanya.
- Memberikan masukan kepada guru Bimbingan Konseling di sekolah sehingga dapat memberikan bimbingan dan konseling pada seluruh siswa kelas X SMA “Y” Bandung mengenai *style of humor* dominan yang dimilikinya untuk berinteraksi dengan teman-temannya.

1.5 Kerangka Pikir

Masa remaja merupakan masa seseorang harus menghadapi berbagai tugas perkembangan yang khas (Steinberg, 2002). Siswa kelas X di SMA “Y” Bandung yang berusia 14-18 tahun termasuk dalam kategori remaja yang harus menghadapi tugas-tugas ini. Mereka harus menghadapi perubahan biologis, kognitif, dan sosial. Melalui perubahan-perubahan tersebut, siswa-siswa ini akan berkembang, baik secara fisik, psikis, maupun emosional sehingga menunjukkan karakteristik yang khas remaja (Steinberg, 2002).

Perubahan kognitif siswa dalam masa remaja meliputi berubahnya pola pikir mereka menjadi lebih kompleks dan dapat memahami inkongruensi dengan lebih baik dibanding ketika mereka pada masa anak-anak. Selama masa remaja, kapasitas siswa untuk berpikir mengenai kemungkinan-kemungkinan yang ada dan berpikir dengan lebih kompleks semakin meningkat. Para siswa mulai memandang sesuatu dari sudut pandang yang multidimensional, tidak terpaku pada satu sudut pandang saja. Siswa-siswa mulai berpikir lebih secara relatif daripada secara absolut (Steinberg, 2002).

Perubahan lain yang dialami para siswa adalah perubahan sosial yang menyebabkan berubahnya status mereka dari anak-anak menjadi remaja yang perannya lebih besar dalam lingkungan sosialnya. Lingkungan sosial yang menjadi fokus siswa SMA pada tahap perkembangannya ini adalah lingkungan pergaulannya atau disebut juga *peer group*. *Peer group* merupakan kelompok kawan sebaya, suatu kelompok di mana anak mengasosiasikan dirinya (Chaplin, 2001). Jadi, *peer group* yang dimaksud di sini lebih mengarah pada teman-teman siswa di sekolah, khususnya teman yang sekelas dengan siswa tersebut.

Sesuai dengan tugas perkembangannya sebagai remaja, para siswa diharapkan memperoleh penerimaan atau "*social acceptance*" dari *peer group*nya. Siswa yang memperoleh *social acceptance* adalah siswa yang mampu menyesuaikan diri, diterima dan dipilih sebagai teman bergaul oleh teman-temannya (Conger, 1977). Keberadaan siswa tersebut signifikan di antara teman-temannya dan ia memiliki banyak teman yang ingin menghabiskan waktu dengan dirinya. Siswa yang memperoleh *social acceptance* memiliki karakteristik

personal yang khas. Mereka cenderung bersikap ramah terhadap temannya dan memiliki toleransi yang tinggi saat berbeda pendapat dengan temannya tersebut. Saat temannya memiliki masalah, mereka cukup peka untuk menyadarinya dan bersedia meluangkan waktu untuk mendengarkan keluh-kesah temannya (Conger, 1977).

Mereka juga tampak lebih bersemangat dan ceria dibanding teman-temannya yang lain. Siswa-siswa ini menunjukkan sikap percaya diri tanpa menjadi sombong. Mereka sering membuat rencana kegiatan kelompok yang menarik dan menyenangkan dengan antusias. Mereka akan mengajak teman-temannya bermain bersama ataupun berpartisipasi dalam suatu kepanitiaan yang membuat teman-temannya merasa diterima dan terlibat (Fuhrmann, 1990).

Salah satu karakteristik lain siswa yang memperoleh *social acceptance* adalah memiliki kecakapan untuk menangkap hal yang menggelikan atau menghibur, dan mampu mengekspresikannya dalam pembicaraan; memiliki imajinasi atau sudut pandang jenaka mengenai topik tertentu (Simpson dan Weiner, dalam Martin, 2005). Secara sederhana, dapat dikatakan bahwa siswa yang memperoleh *social acceptance* dari temannya dapat berhumor dengan lebih baik dari siswa-siswa pada umumnya.

Menurut Martin (2005), humor adalah istilah luas yang mengacu pada semua hal yang seseorang lakukan ataupun katakan yang diterima sebagai sesuatu yang lucu dan cenderung membuat orang lain tertawa, termasuk proses mental menciptakan dan menerima stimulus yang menyenangkan tersebut, dan respon afektif yang muncul ketika menikmati stimulus tersebut. Ketika seorang siswa

berhumor, proses kognitif yang terjadi di dalam dirinya dapat dijelaskan dengan konsep sinergi (Apter, dalam Martin, 2005). Konsep sinergi merupakan munculnya perpaduan dua persepsi atau konsep yang kontradiktif terhadap objek yang sama dalam pikiran seseorang dalam waktu yang sama. Jadi, saat siswa menerima informasi melalui mata dan telinga, siswa akan memproses arti informasi ini, dan memiliki persepsi tertentu. Persepsi ini akan dibandingkan dengan persepsi yang telah dimiliki siswa sebelumnya. Jika kedua persepsi ini berbeda, bahkan kontradiktif, namun siswa tersebut tetap dapat melihat situasi tadi secara keseluruhan, maka terjadi sinergi. Contoh sinergi dapat terlihat dari cerita berikut ini:

Seorang guru SD sedang mengajarkan murid-muridnya menggunakan kata “barangkali” dalam sebuah kalimat. Guru tersebut kemudian menunjuk seorang siswa yang sedang melamun untuk mencoba membuat contoh kalimatnya. Setelah berpikir sejenak, siswa itu dengan mantap menjawab, “Batu, kerikil, dan pasir adalah *barang kali*.”

“Barangkali” di sini memiliki dua makna yang sangat berbeda. “Barangkali” yang dimaksud oleh guru tersebut adalah kemungkinan atau mungkin, sedangkan “barang kali” yang dimaksud siswa adalah benda-benda yang ada di dasar kali atau sungai. Ketika siswa mendengar cerita ini dan dapat melihatnya dari kedua sudut pandang tadi, maka telah terjadi sinergi dalam diri siswa.

Menurut Apter, jika siswa berada dalam *paratelic mode* ketika persepsi yang kontradiktif tersebut muncul, sinergi akan menghasilkan sensasi kepuasan dari pemikiran yang terombang-ambing antara dua interpretasi konsep yang bertentangan sehingga dianggap menyenangkan dan membangkitkan emosi (Martin, 2005). Faktor yang menjadi penentu apakah suatu stimulus atau kejadian

akan digolongkan dalam *paratelic* atau *telic mode* adalah konteks sosial saat siswa mempersepsi stimulus tersebut. Konteks sosial ini meliputi nilai-nilai yang dimiliki siswa dan situasi yang dihadapi ketika suatu stimulus dipersepsi. Peristiwa yang sama, misalnya siswa melihat temannya menabrak pintu kaca, akan dipersepsi secara berbeda jika berada dalam konteks yang berbeda. Ketika peristiwa tersebut menyebabkan pintu kaca pecah sehingga temannya mengalami cedera yang serius, siswa akan menempatkan peristiwa tersebut dalam *telic mode*. Kebalikan dari *paratelic mode*, *telic mode* merupakan keadaan pikiran yang serius dan bertujuan untuk memecahkan masalah dan mengendalikan situasi (Apter dalam Martin, 2005).

Ketika peristiwa menabrak pintu kaca tadi tidak menyebabkan cedera yang serius, siswa akan menempatkan peristiwa tersebut dalam *paratelic mode*. *Paratelic mode* merupakan keadaan kognitif ketika siswa menunjukkan sikap santai dan tidak serius terhadap situasi yang mereka hadapi dan hal-hal yang mereka katakan atau lakukan, dimana aktivitas tersebut mereka lakukan untuk bersenang-senang. Ide, gambar, tulisan, atau kejadian yang dirasakan sebagai sesuatu yang inkongruen, aneh, tidak biasa, tidak terduga, atau di luar kebiasaan dalam *paratelic mode* akan dianggap tidak serius dan lucu. Karena itulah, peristiwa menabrak pintu kaca akan dianggap sebagai kejadian yang lucu dan menggelikan.

Setelah secara kognitif siswa memutuskan peristiwa tersebut sebagai hal yang lucu, sirkuit tertentu di otak akan terpicu sehingga siswa mengalami emosi yang menyenangkan. Emosi menyenangkan yang dirasakan siswa mengakibatkan

siswa dapat memahami humor dengan lebih mudah. Hal ini juga menyebabkan siswa dapat menikmati humor yang tercipta dalam pemikirannya tadi.

Komponen untuk mengekspresikan emosi menyenangkan tadi adalah tawa dan senyum. Pada tingkat intensitas yang rendah, ketika suatu lelucon dirasakan sebagai sesuatu yang cukup lucu, emosi ini diekspresikan dengan senyum kecil, yang berubah menjadi senyum lebar, dan menjadi tawa ketika intensitas emosinya meningkat. Pada intensitas yang sangat tinggi, emosi ini akan diekspresikan dengan tawa terbahak-bahak yang biasanya diikuti dengan wajah memerah dan gerakan badan seperti kepala ke belakang, badan bergetar, memukul paha, dan sebagainya. Selain itu, jika situasinya memungkinkan, siswa akan mengungkapkan humor yang menurutnya lucu tersebut pada teman-teman di sekitarnya.

Cara siswa dalam mengekspresikan humornya berbeda-beda dan dapat dibagi menjadi empat *style of humor*, yaitu *affiliative style*, *self-enhancing style*, *aggressive style*, dan *self-defeating style* (Martin, 2007). Keempat *style of humor* ini dimiliki oleh siswa dan digunakan oleh mereka, tetapi dalam diri setiap siswa terdapat *style* tertentu yang lebih dominan dan lebih sering digunakan oleh mereka.

Setiap *style of humor* memiliki tujuan dan isi (*content*) masing-masing, di mana tujuan cenderung akan mempengaruhi isi dari *style of humor* tersebut. *Affiliative style* merupakan kecenderungan untuk mengatakan hal yang lucu, menceritakan lelucon, dan terlibat dalam kelakar spontan. *Style of humor* ini digunakan ketika siswa bersama temannya karena tujuan penggunaan *style* ini

adalah untuk mengurangi ketegangan hubungan dengan teman, memudahkan dalam membangun relasi dengan teman, serta meningkatkan keekatan dan ketertarikan secara interpersonal. Isi dari *style of humor* ini meliputi perkataan mengenai hal yang lucu dan sesuatu yang konyol mengenai diri sendiri tanpa membuat dirinya merasa rendah diri. Contohnya, ketika guru Bimbingan Konseling menginformasikan barang-barang apa saja yang harus dibawa dalam kegiatan *Live In* kelas ke desa terpencil, seorang siswa bertanya, "Bu, boleh bawa pembantu?" Hal ini memancing tawa teman-temannya karena mereka tahu bahwa hal tersebut tidak mungkin terjadi dan siswa yang melontarkan komentar spontan tadi hanya berkelakar saja.

Style berikutnya adalah *self-enhancing style*. Tujuan dari *self-enhancing style* adalah untuk melakukan *coping* stress dan dengan berupaya mempertahankan sudut pandangnya sedemikian rupa sehingga dalam melihat hal yang cenderung negatif, siswa tetap bisa melihat sisi positifnya. Dengan demikian, isi pada *self-enhancing style* adalah pandangan-pandangan humor atau jenaka dalam kehidupan sehari-hari dan lelucon yang berkenaan dengan hal tersebut. Pada *self-enhancing style*, siswa mengungkapkan humor berdasarkan hal-hal yang menjadi pengalaman sehari-harinya, terutama pengalamannya di sekolah. Contohnya, untuk mengumpulkan dana perayaan hari Valentine di sekolah, OSIS menjual boneka babi dan boneka kelinci kepada siswa-siswa sebagai paket valentine. Saat seorang anggota OSIS mendata siapa saja yang akan membeli boneka tersebut, ia bertanya di depan kelas, "Siapa yang babi?" Beberapa siswa mengangkat tangannya. Seorang siswa tertawa karena ia menyadari bahwa dengan

mengangkat tangan, mereka menyatakan bahwa mereka akan membeli boneka babi, tapi dapat juga diartikan mereka adalah seekor babi.

Style selanjutnya adalah *aggressive style* yang merupakan kecenderungan untuk menggunakan humor dengan tujuan untuk memanipulasi teman sebayanya agar mengikuti keinginan diri dan untuk menyalurkan dorongan *hostile* dari dalam diri. Isi *style of humor* ini meliputi ungkapan sarkasme, ejekan, sindiran, atau meremehkan teman yang dikemas dalam humor tanpa memikirkan pengaruhnya terhadap temannya tersebut (misalnya tidak mempedulikan perasaan teman yang diejek sehingga temannya tersebut merasa tersisih dan tersakiti). Contohnya, dalam satu kelompok pertemanan, ada sepasang siswa yang berpacaran. Siswi tersebut bersikap sangat egois terhadap pacarnya sehingga teman-teman mereka merasa kesal. Dalam satu kesempatan dimana siswi tersebut meminta pacarnya mengantarkan ke salon, teman mereka berkomentar, "Pak supir, anterin non besar nyalon dulu gih. Sambil nunggu sekalian cuci mobilnya ya Mang."

Style terakhir adalah *Self-defeating style*, merupakan kecenderungan untuk menggunakan humor dengan tujuan memperoleh penerimaan dari orang lain dengan mengatakan dan melakukan hal konyol tentang diri sendiri yang membuat siswa merasa rendah diri. Ini juga melibatkan penggunaan humor untuk tidak mengakui dan menerima kekurangan dirinya secara terbuka, melainkan justru menekannya supaya hal tersebut tidak perlu dihadapi secara serius oleh dirinya. Contohnya, ada seorang siswa yang memiliki suara fals dan bercita-cita untuk menjadi penyanyi. Saat diminta untuk bernyanyi di depan kelas, siswa ini ternyata ditertawakan teman-temannya. Untuk menutupi rasa malunya, ia justru semakin

melebih-lebihkan gaya bernyanyinya dan ikut tertawa bersama teman-temannya meski sebenarnya ia ingin menangis.

Karena itu, dapat disimpulkan bahwa tujuan *Self-defeating style* ini digunakan adalah untuk memperoleh penerimaan temannya dan untuk menyembunyikan perasaan negatif yang mendasar pada diri siswa, atau menghindari menyelesaikan masalah secara konstruktif. Isi *style of humor* ini meliputi tindakan atau perkataan mengenai hal-hal lucu yang merendahkan diri sendiri yang disertai dengan penghayatan diri bahwa dirinya memang rendah dan tidak berharga. Contoh lainnya, saat seorang siswa memperoleh nilai 0 dalam sebuah tes kecil, teman-temannya mengetahui hal tersebut. Mereka menertawakan “keberhasilan”nya mendapatkan “telur” yang bulat. Meskipun sebenarnya siswa tersebut merasa sangat sedih dan malu, ia ikut tertawa keras dan mengatakan bahwa ia akan “menggoreng telur itu” saat pulang nanti.

Style of humor dipengaruhi oleh faktor eksternal. Salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi humor pada siswa adalah budaya. Menurut Hofstede (1980), budaya memiliki dua dimensi, yaitu kolektivisme dan individualisme. Dalam kesehariannya, kedua dimensi ini berpengaruh terhadap kehidupan siswa.

Budaya kolektivisme memiliki ciri suka bekerja sama, lebih mementingkan tujuan kelompok daripada tujuan individual, dan menjaga kehangatan hubungan dengan orang lain (*warm relationships with others*). Ketika siswa yang memiliki nilai untuk menjaga kehangatan hubungan dengan orang lain (*warm relationships with others*) berada dalam konteks tertentu sehingga ia

mengaktifkan *paratelic mode*, siswa tersebut akan cenderung menggunakan *affiliative style*. Hal ini dikarenakan *affiliative style* digunakan untuk memudahkan dalam membangun relasi dengan orang lain, meningkatkan keeratan dan ketertarikan secara interpersonal.

Ketika siswa yang memiliki nilai dalam dirinya untuk lebih mementingkan tujuan kelompok daripada tujuan pribadinya berada dalam konteks tertentu sehingga ia mengaktifkan *paratelic mode*, siswa tersebut akan cenderung menggunakan *self-defeating style*. Hal ini dikarenakan *self-defeating style* digunakan untuk memperoleh penerimaan dari teman-temannya dan menyembunyikan perasaan negatif dalam dirinya dengan cara mengorbankan diri sendiri untuk ditertawakan teman sebayanya.

Berbeda dengan budaya kolektivisme, budaya individualisme berciri pemfokusan diri dan tergantung pada diri sendiri, mempunyai keinginan mencapai tujuan (*achievement*), pengarahan diri (*self-direction*), pemenuhan diri (*self-fulfilment*), dan pengungkapan emosi secara terbuka karena kebebasan pribadi dihargai paling tinggi. Ketika nilai yang tertanam dalam diri siswa yaitu fokus utama dalam hidup adalah dirinya dan keinginan/keharusan untuk mencapai tujuan, kemudian siswa menemui konteks tertentu sehingga ia berada dalam *paratelic mode*, siswa cenderung menggunakan *aggressive style* yang bertujuan untuk memanipulasi temannya agar mengikuti keinginan diri dan menyampaikan humor tanpa memikirkan pengaruhnya terhadap teman-temannya.

Ketika nilai yang dimiliki siswa adalah nilai-nilai pengarahan dan pemenuhan diri, kemudian siswa menemui konteks tertentu sehingga ia berada

dalam *paratelic mode*, siswa cenderung menggunakan *self-enhancing style*. Hal ini dikarenakan *self-enhancing style* digunakan untuk menjaga tampilan humoris pada kehidupan sehari-hari bahkan bila tidak bersama teman-temannya sehingga ia mampu melakukan *coping* untuk menghadapi stress atau kemalangan. Hal ini membantu siswa dalam meregulasi emosi dan menghindari emosi negatif.

Faktor eksternal lain yang berpengaruh adalah belajar atau "*learning*". Seorang siswa akan belajar berhumor dengan cara *modeling* terhadap *significant person*nya. Sebagai seorang anak, siswa melewati sebagian besar masa hidupnya di bawah pengasuhan wali atau orang tuanya. Karena itu, orang tua biasanya menjadi *significant person* bagi siswa.

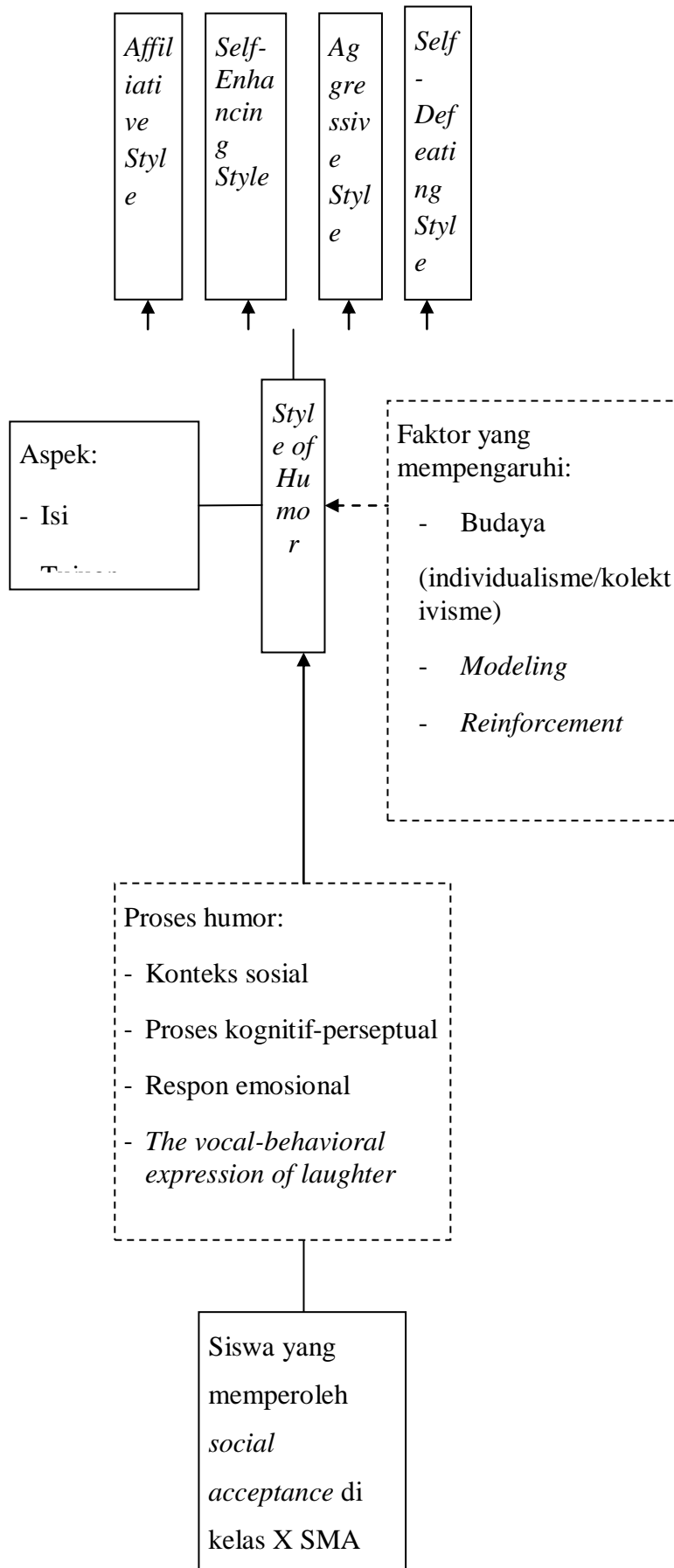
Ketika memasuki masa remaja, terjadi perubahan proses interaksi antara siswa dan orang tua. Relasi dalam keluarga ikut berubah ketika siswa SMA dalam keluarga tersebut mengalami perubahan dalam masa perkembangan. Siswa dalam komunitas modern akan menghabiskan sebagian besar waktu mereka dengan berinteraksi dengan teman sebaya. Selain waktu yang mereka habiskan bersama di sekolah, mereka juga banyak menghabiskan waktu luang bersama teman mereka. Hal tersebut menyebabkan *significant person* bagi siswa beralih dari orang tua mereka menjadi *peer group* mereka. Siswa akan berusaha menyesuaikan diri dan memperoleh penerimaan dari *significant person* mereka sehingga dalam berhumor pun mereka akan mempelajari dan menirukan (*modeling*) bagaimana *significant person* mereka berhumor.

Ketika siswa melihat *significant person*nya, melontarkan *style of humor* tertentu, siswa tersebut akan memperhatikan tujuan dan isi humor yang

dilontarkan *significant person* mereka. Mereka belajar melihat konteks sosial saat humor tersebut dilontarkan dan belajar membedakan situasi yang termasuk dalam *paratelic mode* dan *telic mode*. Hal ini diingat oleh siswa dan disimpan dalam kognisinya. Di lain kesempatan, ketika siswa berada dalam situasi yang memungkinkannya untuk mengaktifkan *paratelic mode*, siswa akan mengingat kembali apa yang telah ia pelajari dan mencoba mempraktekkan *style of humor* seperti *significant personnya*.

Selain belajar dengan cara *modeling* dari *significant personnya*, siswa akan mengamati tanggapan teman-teman sebayanya terhadap *style of humor* yang mereka lontarkan. Ketika siswa berada dalam suatu situasi yang memungkinkannya untuk mengaktifkan *paratelic mode* dan melontarkan *style of humor* tertentu, siswa akan memperhatikan respon temannya. Jika siswa memperoleh *reinforcement* positif, berupa reaksi tersenyum dan tertawa dari teman di sekitarnya, siswa akan mempersepsi humor tersebut sebagai sesuatu yang positif dan diterima *peer groupnya*. Ketika siswa berada dalam situasi yang serupa dengan situasi saat memperoleh *reinforcement* positif dari temannya, siswa tersebut akan mengulang *style of humor* yang pernah ia gunakan sebelumnya.

Sebaliknya, jika siswa tersebut memperoleh respon yang negatif, misalnya teman-temannya tidak tertawa, tidak mepedulikan humor yang ia lontarkan, atau menunjukkan ketidaksukaan mereka, siswa akan mempersepsi humor tersebut sebagai sesuatu yang negatif dan ditolak *peer groupnya*. Ketika siswa tadi berada dalam situasi yang serupa dengan situasi saat memperoleh *reinforcement* negatif dari temannya, siswa tersebut tidak akan mengulang *style of humor* tersebut.



1.6 Asumsi

1. Setiap siswa yang memperoleh *social acceptance* di kelas X SMA "Y" Bandung menggunakan keempat *style of humor* dalam berkomunikasi dengan orang lain, yaitu *affiliative style*, *self-enhancing style*, *aggressive style*, dan *self-defeating style*.
2. Perbedaan *style of humor* pada siswa-siswa yang memperoleh *social acceptance* dipengaruhi oleh faktor eksternal yaitu faktor budaya (kolektivistik atau individualistik), *modeling*, dan *reinforcement*.
3. Intensitas siswa yang memperoleh *social acceptance* dalam menggunakan keempat *style of humor* ketika bergaul dengan *peer group* berbeda-beda sehingga ada *style of humor* yang lebih menonjol dan menjadi ciri khas bagi siswa tersebut.
4. *Style of Humor* pada siswa yang memperoleh *social acceptance* dapat dibedakan berdasarkan isi dan tujuannya.