

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pada dasarnya manusia membutuhkan hiburan dan kegembiraan sebagai upaya untuk mempertahankan kehidupannya (Freud, dalam Martin 2007). Banyak cara yang dilakukan manusia untuk mencapai kegembiraan, kesenangan, maupun hiburan yang dibutuhkannya. Manusia akan melakukan berbagai kegiatan untuk memenuhi kebutuhannya akan hiburan, seperti misalnya berekreasi, melakukan hobi yang dimiliki, pergi dengan teman-teman atau keluarga, membicarakan hal-hal yang lucu dengan teman-teman sampai membuat tertawa, atau dengan menonton pertunjukan komedi. Pertunjukan komedi dapat membuat diri tertawa baik menonton secara langsung maupun yang ditayangkan di layar kaca.

Salah satu cara untuk mendapatkan tawa adalah melalui humor. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1991 : 361), humor adalah sesuatu yang bersifat lucu yang dapat menggelikan hati atau rasa geli bagi yang mendengar maupun melihatnya. Humor itu tidak hanya bersifat sebagai penghibur saja, namun humor juga memiliki ciri-ciri atau bentuk dan fungsi sendiri. Salah satu bentuk humor adalah berbentuk verbal dan nonverbal. Fungsi humor tidak lepas dari fungsi bahasa itu sendiri. Bahasa yang dimaksudkan seperti misalnya bunyi, kata, dan struktur yang digunakan harus mampu memancing senyum atau tawa seseorang, seperti yang dikemukakan oleh Roman Jakobson (1960).

Rod Martin (2007) menjelaskan bahwa humor merupakan bagian dari psikologi. Hal itu karena humor, komedi, dan tertawa berkaitan dengan aspek perilaku. Seseorang akan tertawa ketika melihat atau mendengar sesuatu yang aneh atau lucu. Saat seseorang menyampaikan sebuah lelucon, mengungkapkan anekdot yang menghibur, membuat komentar jenaka atau melontarkan kata-kata yang aneh dan lucu, orang yang melihat maupun mendengarkan akan menyadari bagaimana hal tersebut dapat menghiburnya. Itu akan membuat pendengar tersenyum, tertawa kecil, atau tertawa terbahak-bahak. Hal tersebut juga selain dapat menghibur orang yang melihat ataupun mendengarkan, juga dapat menjadi hiburan dan kepuasan tersendiri bagi orang yang menyampaikan lelucon karena ia telah mampu membuat orang lain merasa terhibur, terlebih jika orang tersebut memiliki jiwa humoris yang tinggi.

Menurut teori psikoanalisa yang dikemukakan oleh Freud (dalam Martin, 2007), secara psikologis humor dapat mengubah cara pandang terhadap masalah yang dihadapi seseorang. Jika dengan tanpa menggunakan humor, seseorang akan memandang masalah tersebut sebagai sesuatu yang negatif, sedangkan dengan humor masalah yang serupa akan dapat ditanggapi lebih positif. Michelle Shiota dan koleganya (dalam Martin, 2007) mengungkapkan bahwa humor dapat digunakan untuk mengurangi ketegangan dalam suatu hubungan. Humor dapat digunakan untuk menyampaikan pesan yang menggelitik dan meremehkan yang mungkin tidak akan diterima oleh pendengar jika disampaikan dengan cara serius. Selain itu humor juga dapat mengurangi emosi-emosi negatif dalam diri seseorang, seperti kesedihan, kebingungan, marah, dan sebagainya yang dapat

berpengaruh pada kesehatan fisik seseorang. Humor juga merupakan salah satu dari bermacam tipe *defense mechanism* yang membuat seseorang mampu menghadapi situasi sulit tanpa terpengaruh oleh emosi yang tidak menyenangkan (Freud, dalam Martin, 2007).

Dalam kehidupan sehari-hari humor sering digunakan untuk mencairkan suasana, baik dalam kondisi formal maupun informal. Saat berkumpul dengan teman, humor sering digunakan untuk membuat suasana menjadi lebih hangat. Menurut buku Seni Budaya yang ditulis oleh Tim Abdi Guru dan diterbitkan oleh Erlangga pada tahun 2006, humor juga dapat berguna sebagai media komunikasi antara penonton dan pemain dalam sebuah pertunjukan seni drama atau teater.

Salah satu cara untuk mendapatkan humor adalah dengan menonton pertunjukan kabaret. Kabaret adalah sebuah pertunjukan atau pementasan seni yang berasal dari Dunia Barat di mana biasanya terdapat hiburan berupa musik, komedi dan seringkali sandiwara atau tari-tarian yang biasanya bertempat di bar, sehingga terjadi interaksi antara pengunjung dan penyaji hiburan. Tidak seperti teater yang dimana pengunjungnya datang khusus untuk menyaksikan pertunjukan, pengunjung kabaret di dunia barat tidak selalu menghususkan diri untuk datang dan hanya menyaksikan pertunjukan (Burrows, 2010).

Pada saat masuk ke Indonesia, seni pertunjukan kabaret mengalami penyesuaian sesuai dengan budaya di Indonesia. Penyesuaian yang dimaksud adalah kemasan dari kabaret itu sendiri yang menyerupai kemasan suatu pertunjukan teater modern, namun unsur-unsur yang terdapat di dalam kabaret masih sama. Kemasan dari teater modern yang diadaptasi oleh kabaret di

Indonesia memiliki bentuk pementasan yang cenderung lebih tertata. Panggung atau *stage* selalu menjadi pilihan sebagai tempat pertunjukan. Teater modern membutuhkan seorang pengatur jalannya cerita yang akan disampaikan, yaitu sutradara. Sutradara mengatur mulai dari gerak/*action* di atas pentas, penetapan pemeran atau pemain, percakapan atau dialog yang pada naskah, musik pengiring suasana, dan juga tata artistik panggung. Sumber karya teater modern dapat diperoleh dari pengamatan pola hidup masyarakat dengan berbagai kegiatan yang dilakukan dan juga budaya kawula muda (Tim Abdi Guru, 2006).

Didirikannya pusat kesenian Taman Ismail Marzuki oleh Ali Sadikin, gubernur DKI Jakarta tahun 1970, menjadi pemicu meningkatnya aktivitas, dan kreativitas berteater tidak hanya di Jakarta, tetapi juga di kota besar seperti Bandung, Surabaya, Yogyakarta, Medan, Padang, Palembang, Ujung Pandang. Kota Bandung sendiri sudah cukup dikenal sebagai salah satu kota dengan sekumpulan anak muda yang kreatif. Berbagai media di kota Bandung pun rasanya sudah cukup banyak membuat artikel mengenai komunitas anak muda kreatif, termasuk komunitas seni kabaret. Menurut forum komunitas kabaret Bandung, sedikitnya terdapat empat grup besar komunitas kabaret Bandung, termasuk di dalamnya grup-grup kabaret kecil yang terdapat di beberapa sekolah menengah pertama (SMP) dan sekolah menengah atas (SMA) di kota Bandung. Salah satunya yang cukup dikenal di kalangan masyarakat Bandung adalah Komunitas Kabaret “X”.

Komunitas Kabaret “X” memiliki suatu perbedaan dalam mementaskan karyanya. Dalam pertunjukan, improvisasi lebih banyak digunakan dalam

memaparkan cerita, namun masih dalam konteks cerita yang terdapat dalam naskah. Selain itu, tidak ada penggunaan *dubbing* pada setiap pertunjukan kabaret “X”, hal ini menjadi pembeda dengan kelompok kabaret lainnya, karena pada umumnya pertunjukan kabaret didominasi oleh *dubbing* dalam berdialog. Dalam memilih pemeran pada setiap pertunjukan, sutradara biasanya akan memilih dan menyesuaikan dengan karakteristik dan tipe kepribadian dan *humor style* orang tersebut dalam kesehariannya. Dari segi jumlah penonton, setiap kali Kabaret “X” menggelar pertunjukan rutin, jumlah penonton relatif lebih banyak jika dibandingkan dengan jumlah penonton dari komunitas kabaret lainnya.

Dalam satu tahun, Komunitas Kabaret “X” mengadakan pertunjukan atau pementasan sebanyak dua periode, dalam rentang waktu kurang lebih dua minggu, dua sampai tiga pertunjukan dalam sehari, dengan sasaran penonton masyarakat umum dan khususnya pelajar. Sejauh ini menurut situs Forum Kabaret Bandung, masyarakat khususnya pelajar di Bandung memiliki tanggapan yang positif dan merasa terhibur terhadap adanya pementasan kabaret dari Kabaret “X” ini. Sebagian besar penonton lebih terfokus pada “kelucuan” yang ditampilkan para pemain dibandingkan dengan jalan ceritanya.

Dalam setiap pertunjukan, setiap pemain akan mendapatkan peran sebagai tokoh-tokoh tertentu dengan karakteristik tertentu pula. Bagi pemain kabaret, setiap individu mempunyai cara tersendiri dalam memainkan peran, berbicara, dan menyampaikan lelucon atau komedi yang bertujuan menghibur penonton. Pada umumnya orang-orang yang tergabung ke dalam suatu komunitas kabaret adalah orang-orang yang mempunyai kecintaan terhadap dunia teater dan *humor style*

yang unik untuk menghibur penonton dengan caranya masing-masing dan dengan ungkapan verbal maupun non verbal yang menjadi ciri khas tersendiri dari masing-masing pemain, namun mereka harus tetap menyesuaikan jalan cerita sesuai dengan naskah yang sudah ada.

*Humor style* adalah variabel penelitian di bidang psikologi kepribadian yang berkaitan dengan perbedaan cara setiap individu dalam penggunaan humor di kehidupan sehari-hari. Menurut Martin (2003), orang-orang dari berbagai usia dan latar belakang pernah atau sering menggunakan humor dalam kesehariannya. Setiap individu memiliki cara yang cukup konsisten dalam menggunakan humor dari waktu ke waktu, namun cara tersebut dapat sangat bervariasi tergantung pada lingkungan sekitar.

Martin (2003), membagi perbedaan individu dalam menggunakan humor menjadi empat tipe, yaitu: *affiliative humor*, *self-enhancing humor*, *aggressive humor*, dan *self-defeating humor*. *Affiliative humor* adalah penggunaan humor dengan tujuan memperkuat hubungan dengan orang lain. *Self-enhancing humor* adalah penggunaan humor dengan tujuan sebagai regulasi emosi dalam diri. *Aggressive humor* adalah penggunaan humor dengan tujuan menyerang atau menyindir orang lain. *Self-defeating humor* adalah penggunaan humor dengan cara berusaha untuk menghibur orang lain dengan melakukan atau mengatakan hal-hal yang lucu mengenai diri sendiri, hal tersebut dilakukan agar bisa tertawa bersama dengan orang lain saat dirinya dijadikan bahan hinaan atau ejekan.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti terhadap 10 orang pemain kabaret pada komunitas kabaret “X” mengenai cara menggunakan humor

baik saat pertunjukan maupun pada saat kehidupan sehari-hari, sebanyak 40% (4 orang pemain) tampil dengan mengungkapkan lelucon atau cerita lucu secara spontan dan menertawakannya bersama-sama dengan tujuan membuat orang-orang di sekitarnya tertawa dan merasa terhibur serta dapat menciptakan hubungan yang hangat antara pemain dan penonton. Responden tidak suka melihat orang lain berwajah masam, mereka akan merasa senang dan juga nyaman apabila orang lain bisa tertawa karena dirinya.

Responden yang tampil dengan melakukan gerakan-gerakan aneh dan cenderung tidak penting agar dirinya merasa terhibur yang bertujuan menghibur dirinya sendiri dan emosi yang dirasakannya dapat tersalurkan sebanyak 20% (2 orang pemain). Responden akan, mereka akan berpikir bagaimana caranya agar diri mereka merasa senang dan terhibur.

Sebanyak 20% responden (2 orang pemain) tampil dengan melakukan pembelaan diri dengan beranggapan bahwa orang lain tidak mengerti apa yang mereka maksud dengan tujuan mengkritik, menyindir atau menjatuhkan orang lain baik secara fisik maupun perilaku. Responden juga akan merasa puas apabila apa yang dipikirkan olehnya dapat sejalan dengan apa yang sudah dilakukannya.

Responden yang tampil dengan cara membuat gurauan yang mengolok-olok diri sendiri saat bersama-sama dengan orang lain seperti memperagakan tingkah laku konyol, berbicara dengan gaya yang aneh dan cenderung dibuat-buat serta dilebih-lebihkan, dan sengaja memperolok dirinya sendiri sehingga membuat orang lain merasa terhibur dan tertawa sebanyak 20% (2 orang pemain).

Humor pada dasarnya merupakan fenomena sosial, dimana kita lebih sering tertawa dan bercanda saat bersama orang lain. Humor bermanfaat dalam interaksi interpersonal karena kandungan ambiguitas yang dapat mengandung berbagai makna, humor berguna sebagai alat yang efektif dalam menyampaikan pesan (Becker, Olson, and Wiggins, 2006, dalam Martin 2007). Dalam setiap pertunjukan, Kabaret “X” biasanya akan mengangkat suatu tema cerita tertentu dengan pesan tertentu pula. Para pemain diharapkan dapat membawakan cerita tersebut dengan lebih ringan, spontan, dan tentunya dengan cara-cara yang lucu serta menyenangkan agar pesan yang ingin diampaikan dapat lebih diterima oleh penonton. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk meneliti *humor style* yang digunakan oleh para pemain di komunitas Kabaret “X” Bandung.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, dari penelitian ini ingin diketahui bagaimana gambaran *humor style* pada pemain di Komunitas Kabaret “X” Bandung.

## **1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian**

### **1.3.1 Maksud Penelitian**

Maksud penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran mengenai *humor style* pada pemain di Komunitas Kabaret “X” Bandung.

### **1.3.2 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran mengenai *humor style* pada pemain di Komunitas Kabaret “X” Bandung yang mendasari perilaku dan ucapannya dalam situasi pertunjukan maupun kesehariannya berdasarkan isi dan tujuan dari humor itu sendiri.

## **1.4 Kegunaan Penelitian**

### **1.4.1 Kegunaan Teoretis**

- Memberikan sumbangan bagi ilmu psikologi, khususnya Psikologi Sosial mengenai *humor style* pada pemain kabaret di Komunitas Kabaret “X” Bandung.
- Memberikan informasi bagi peneliti lain yang berminat melakukan penelitian lebih lanjut mengenai *Psychology of Humor*, khususnya *humor style*, baik pada sampel penelitian yang sama maupun berbeda.

### **1.4.2 Kegunaan Praktis**

- Memberikan informasi bagi pemain kabaret di Komunitas Kabaret “X” Bandung untuk dapat mengetahui *humor style* dapat berbeda-beda, baik dalam situasi pertunjukan maupun keseharian mereka. Informasi ini diharapkan dapat dimanfaatkan oleh pemain kabaret sebagai sumber pengetahuan mengenai *humor style* mereka dalam memainkan peranan mereka di atas panggung.
- Memberikan informasi bagi sutradara di Komunitas Kabaret “X” Bandung untuk dapat mengetahui *humor style* masing-masing pemain dalam kepentingannya menentukan peran dalam suatu pertunjukan.

### **1.5 Kerangka Pemikiran**

Kabaret adalah sebuah pertunjukan atau pementasan seni yang berasal dari dunia barat dimana biasanya terdapat hiburan berupa musik, komedi dan seringkali sandiwara atau tari-tarian yang biasanya bertempat di bar, sehingga terjadi interaksi antara pengunjung dan penyaji hiburan (Burrows, 2010). Pada saat masuk ke Indonesia, seni pertunjukan kabaret mengalami penyesuaian kemasan yang menyerupai kemasan suatu pertunjukan teater modern, namun unsur-unsur yang terdapat di dalam kabaret masih sama.

Menurut buku Seni Budaya yang ditulis oleh Tim Abdi Guru dan diterbitkan oleh Erlangga pada tahun 2006, seni teater pada umumnya muncul karena kebutuhan masyarakat akan hiburan dan kebutuhan untuk mengekspresikan rasa keindahan secara bersama-sama yang khas. Dikatakan khas karena apa yang menurut mereka indah belum tentu dianggap indah oleh komunitas masyarakat lain. Begitu pula bagi orang-orang yang tergabung dalam komunitas kabaret, biasanya orang-orang yang tergabung dalam komunitas ini adalah orang-orang yang memiliki kecintaan akan dunia seni, baik seni peran, seni tari, seni gerak, seni rupa maupun seni musik yang kemudian akan mereka ekspresikan dalam sebuah bentuk pementasan teater atau kabaret.

Bagi para seniman, teater juga digunakan sebagai media untuk menyampaikan pesan. Pesan ini disampaikan berupa hal-hal yang ada di lingkungan masyarakat tentang keadaan atau yang digambarkan dengan berbagai

watak/karakteristik peran tertentu dalam cerita. Dalam menyampaikan pesan yang tergambar pada suatu dialog, para pemain kabaret memiliki cara penyampaian masing-masing sesuai dengan karakter yang dimiliki. Tujuan dari para pemain kabaret hanyalah satu, yaitu menghibur penonton. Mereka akan mempertunjukkan secara verbal maupun nonverbal sesuatu yang menggelikan atau membuat lucu agar penonton merasa terhibur dan tertawa.

Humor ialah istilah yang mencakup semua fenomena yang lucu, termasuk kemampuan untuk melihat, menginterpretasi, menikmati, menciptakan, serta menyampaikan hal yang tidak biasa. Menurut Martin (2007), dalam perspektif psikologi, proses humor terbagi dalam empat komponen penting: (1) konteks sosial, (2) proses perseptual kognitif, (3) aspek emosi, dan (4) tawa sebagai bentuk ekspresi emosi kegembiraan. Proses tersebut merujuk pada komponen perseptual-kognitif, proses mental yang menuju penciptaan atau merasakan sesuatu yang lucu atau menghibur.

Dalam proses humor sebagai konteks sosial, humor merupakan fenomena sosial. Individu lebih sering tertawa dan bercanda ketika bersama dengan orang lain dibandingkan saat sendiri (Martin dan Kuiper, 1999; Provine dan Fischer, 1989, dalam Martin 2007). Seseorang ada kalanya tertawa ketika mereka sedang sendiri, seperti ketika menonton atau melihat acara komedi di televisi maupun dalam sebuah pertunjukan, membaca buku humor, atau mengingat pengalaman pribadi yang lucu. Tetapi, contoh-contoh tawa ini biasanya hanya dilihat sebagai “*pseudo-sosial*” alami, karena seseorang masih merespon karakter dalam program televisi, pertunjukan komedi, penulis buku, atau mengenang kenangan dalam

kejadian yang melibatkan orang lain. Humor biasanya terjadi dalam berbagai situasi sosial. Humor merupakan cara yang penting bagi seseorang untuk berinteraksi dalam cara yang menyenangkan.

Selain terjadi dalam konteks sosial, proses humor juga melibatkan jenis kognisi khusus. Untuk menghasilkan humor, seorang pemain kabaret perlu secara mental memroses informasi yang datang dari lingkungan atau dari memori, bermain dengan pemikiran, perkataan, atau tindakan dalam cara-cara yang kreatif sehingga dapat memunculkan ungkapan verbal jenaka atau tindakan nonverbal yang menggelikan yang dianggap lucu oleh orang lain. Dalam menerima humor, seorang pemain kabaret mengambil informasi melalui mata dan telinga, memroses informasi, dan menilainya sebagai sesuatu yang tidak serius, menyenangkan, dan menggelikan.

Respon seorang pemain kabaret terhadap humor bukan hanya intelektual. Persepsi humor juga menimbulkan respon emosional yang menyenangkan yang setidaknya timbul pada beberapa tingkat emosi. Oleh karena itu, dapat dinyatakan bahwa humor adalah sebuah emosi yang diperoleh dari beberapa jenis proses kognitif. Sama halnya dengan jenis emosi lain seperti kebahagiaan, kecemburuan, atau ketakutan, humor terjadi karena adanya apresiasi yang spesifik terhadap lingkungan sosial dan fisik (Lazarus, 1991; dalam Martin, 2007). Oleh karena itu, humor terbangun dari respon emosi yang diperoleh dari serangkaian apresiasi tertentu, yang dikenal sebagai persepsi akan sebuah kejadian atau situasi yang dikatakan lucu atau menghibur. Emosi menyenangkan yang berkaitan dengan humor dan pemain kabaret adalah perasaan kesejahteraan unik yang digambarkan

dengan istilah-istilah tertentu seperti kesenangan, keriang, kegembiraan, dan kesukariaan.

Seperti emosi lainnya, keriang dalam humor juga memiliki komponen ekspresif, yaitu tawa dan senyum. Tawa pada dasarnya adalah sebuah cara untuk mengekspresikan atau mengkomunikasikan kepada orang lain bahwa pemain kabaret tersebut sedang mengalami emosi kegembiraan. Tawa secara fundamental merupakan suatu perilaku sosial. Tawa dapat menjadi sinyal keramahan dan niat pemain kabaret untuk melucu, yang menunjukkan bahwa pemain tersebut berada dalam kerangka pemikiran yang tidak serius. Tawa menyertai gurauan yang ramah, sebagai contoh adalah tanda yang tampaknya merupakan pesan yang menghina tetapi tidak ditanggapi secara serius. Tujuan dari tawa bukan hanya untuk mengkomunikasikan bahwa seseorang sedang berada dalam keadaan bersenang-senang, tetapi juga untuk berusaha menjelaskan keadaan tersebut pada orang lain (Owren dan Bachorowski, 2003; Russell, Bachorowski, dan Fernandez-Dols, 2003, dalam Martin, 2007).

Proses-proses humor tersebut mempengaruhi *humor style* yang digunakan oleh pemain kabaret dalam merespon dan berinteraksi dengan lingkungan, khususnya dengan penonton pertunjukan kabaret. *Humor style* ialah perbedaan pemain kabaret dalam menggunakan humor di dalam kehidupan sehari-hari. Martin, et.al. (2007) membedakan *humor style* dalam empat tipe berdasarkan isi dan tujuannya. Isi merujuk pada *benevolent* dan *detrimental*. *Benevolent* merupakan isi humor yang digunakan sebagai sesuatu yang relatif toleran dan dapat diterima. *Detrimental* merupakan isi humor yang digunakan untuk menyerang,

menyakiti atau mengganggu diri sendiri atau hubungan dengan orang lain. Tujuan merujuk pada *self* dan *others*. *Self* merupakan tujuan humor terhadap diri sendiri, sedangkan *others* merupakan tujuan humor terhadap orang lain. Maka berdasarkan pola 2x2 tersebut *humor style* dapat dibedakan menjadi *affiliative humor*, *self-enhancing humor*, *aggressive humor*, dan *self-defeating humor*.

Jika seorang pemain kabaret menggunakan isi humor *benevolent* dan ditujukan pada *others*, maka termasuk dalam *affiliative humor style*. *Affiliative humor* merujuk pada tendensi bercerita lucu, bercanda, dan mudah terlibat obrolan senda gurau yang spontan, dengan tujuan menyenangkan orang lain, memfasilitasi hubungan, dan meredakan tensi interpersonal. Jenis humor ini digunakan oleh pemain kabaret untuk menjalin relasi dengan penonton dengan cara menceritakan hal-hal lucu di atas panggung, melemparkan canda atau banyol, senang menghibur penonton dengan spontan. Selain itu tujuan dari jenis humor ini adalah memudahkan pemain kabaret untuk membangun hubungan, meningkatkan keekatan dan ketertarikan secara interpersonal terhadap sesama pemain dan juga penonton.

Jika seorang pemain kabaret menggunakan isi humor *benevolent* dan ditujukan pada *self*, maka termasuk dalam *self-enhancing humor style*. *Self-enhancing humor* adalah jenis humor yang melibatkan pandangan humoris terhadap hidup, suatu kecenderungan merasa terhibur dengan ketidakpastian hidup, dan memiliki perspektif yang humoris bahkan saat pemain sedang menghadapi stress atau kemalangan. Tipe *humor style* ini berkaitan dengan konsep *coping* dengan humor, juga dengan perspektif menerima humor dan

penggunaan humor sebagai regulasi emosi. Tipe *humor style* ini juga konsisten dengan definisi humor yang diungkapkan oleh Freud, yaitu sebagai suatu mekanisme pertahanan diri yang sehat. Mekanisme pertahanan diri ini memungkinkan seseorang untuk menghindari emosi negatif sambil tetap mempertahankan perspektif yang realistis dalam suatu situasi yang berpotensi tidak menyenangkan (Freud, 1928, dalam Martin, et, al., 2007).

Kemudian, jika seorang pemain kabaret menggunakan isi humor *detrimental* dan ditujukan pada *others*, maka termasuk dalam *aggressive humor style*. *Aggressive humor* merupakan kecenderungan penggunaan humor untuk tujuan mengkritik atau memanipulasi orang lain, seperti dalam sarkasme, menggoda/meledek, melecehkan, menghina, menyerang (*potentially offensive*) (misalnya rasis atau seksis). Termasuk di dalamnya juga humor yang kompulsif. Pemain kabaret menggunakan humor ini dengan melontarkan sindiran, sarkasme, ejekan, cemoohan, atau humor yang bersifat meremehkan dan menghina orang lain. Tipe *humor style* ini bertujuan untuk memanipulasi orang dan secara tidak langsung menghina. Secara umum, dimensi ini berhubungan dengan kecenderungan mengeksplorasi diri dengan mengekspresikan humor tanpa memikirkan dampaknya pada orang lain.

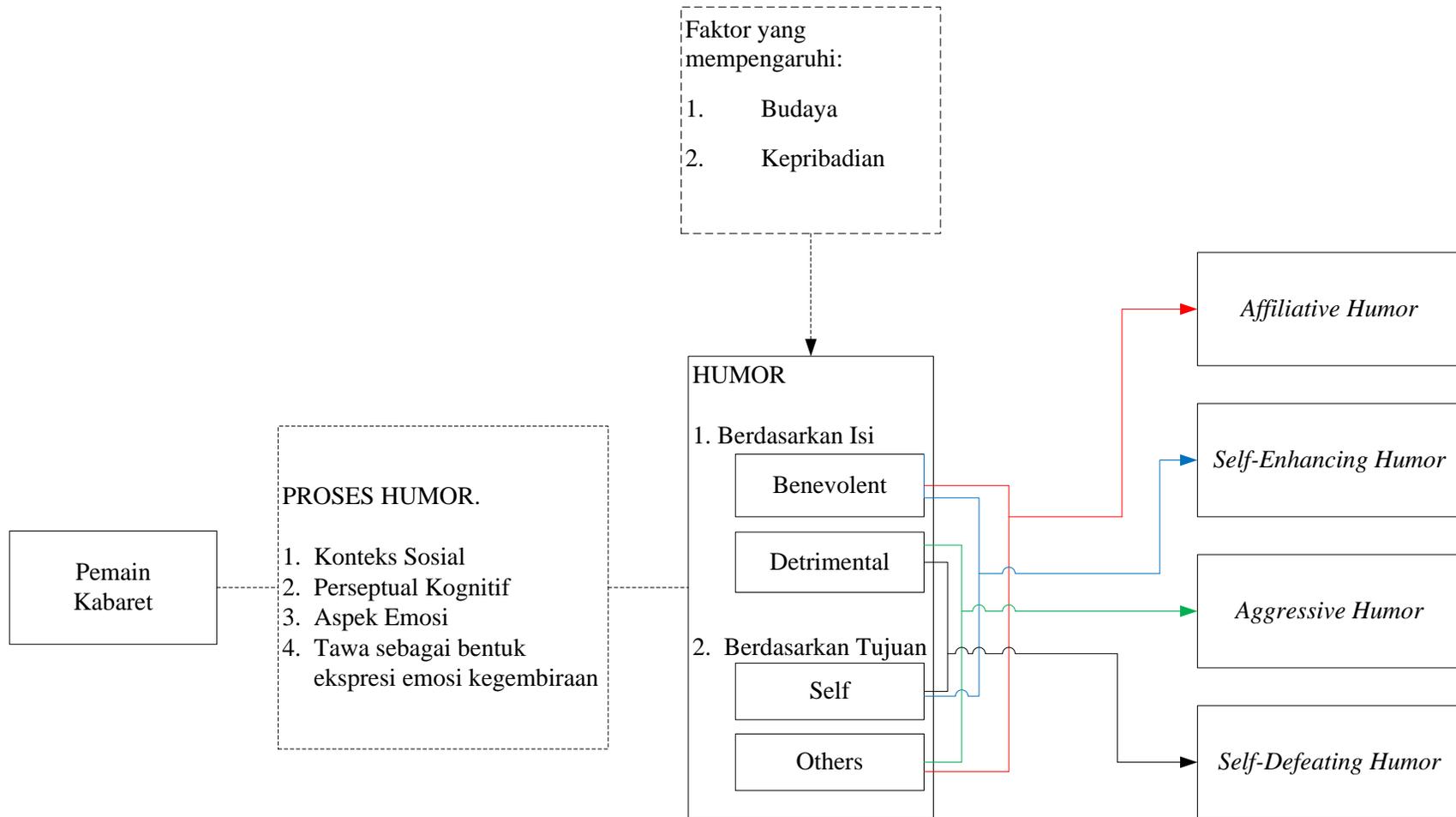
Jika seorang pemain kabaret menggunakan isi humor *detrimental* dan ditujukan pada *self*, maka termasuk dalam *self-defeating humor style*. *Self-defeating humor* melibatkan penggunaan humor yang meremehkan diri sendiri, berusaha menyenangkan orang lain dengan mengatakan atau melakukan sesuatu yang lucu tentang kelemahan diri, dan tertawa bersama ketika dirinya dilecehkan

atau diremehkan. Pemain kabaret menggunakan humor ini dengan menghina diri sendiri, berusaha untuk menghibur orang lain dengan melakukan atau mengatakan hal-hal lucu mengenai diri sendiri agar bisa diterima atau mendapatkan persetujuan, membiarkan dirinya dijadikan bahan ejekan orang lain, dan tertawa bersama dengan yang lain saat dijadikan bahan hinaan atau ejekan. Tipe ini juga berkaitan dengan humor sebagai bentuk dari penyangkalan untuk mempertahankan diri atau kecenderungan untuk melakukan perilaku yang terkait dengan humor sebagai cara untuk menyembunyikan perasaan negatif atau menghindari masalah.

Perbedaan *humor style* pada pemain kabaret dapat dipengaruhi oleh faktor kebudayaan. Menurut Martin (2003), secara umum *affiliative humor* berkaitan dengan orientasi budaya kolektivisme (menekankan saling ketergantungan individu terhadap kelompok-kelompok sosial), sedangkan *aggressive humor* lebih berkaitan dengan orientasi budaya individualisme (mengutamakan kepentingan individu dibandingkan kepentingan kelompok sosial). Menurutnya, budaya Barat lebih cenderung individualis, dimana kecenderungan *humor* yang dimiliki bersifat agresif atau merupakan tipe dari *aggressive humor*. Sedangkan pada budaya Timur lebih cenderung kolektivis, dimana kecenderungan *humor* yang dimilikinya bersifat *affiliative humor*. Di Indonesia, khususnya kota Bandung merupakan salah satu kota yang terdiri dari masyarakat urban, dimana terdapat percampuran dari berbagai macam budaya yang masuk, namun masyarakat kota Bandung masih menggunakan budaya dasar yang masih umum yang mengacu pada budaya timur, yaitu kolektivisme.

Selain itu faktor kepribadian juga mempengaruhi jenis humor yang dimiliki oleh pemain kabaret. Kepribadian yang *extraversion* secara umum ditemukan korelasi yang positif dengan tipe humor *affiliative humor*, *aggressive humor*, dan *self-enhancing humor*. Kepribadian yang *neuroticism* secara positif berhubungan dengan *aggressive* dan *self-defeating humor*. Kepribadian yang *openness to experience* memiliki hubungan yang positif dengan *affiliative humor* dan *self-enhancing humor*. Kepribadian yang *agreeableness* dan *conscientiousness* memiliki korelasi yang negatif dengan *aggressive humor* dan *self-defeating humor*.

Pemaparan di atas dapat dilihat dalam bagan berikut:



**Bagan 1.1 Kerangka Pemikiran**

## 1.6 Asumsi Penelitian

1. Setiap pemain kabaret di komunitas Kabaret “X” Bandung memiliki *humor style* yang berbeda-beda
2. *Humor style* pada pemain kabaret di komunitas Kabaret “X” Bandung dipengaruhi oleh faktor kebudayaan dan faktor kepribadian
3. *Humor style* pada pemain kabaret di komunitas Kabaret “X” Bandung dibedakan dalam empat dimensi berdasarkan isi dan tujuannya, yaitu *affiliative humor*, *self-enhancing humor*, *aggressive humor*, dan *self-defeating*