

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Humor adalah istilah luas yang mengacu pada semua hal yang dikatakan atau yang dilakukan seseorang yang diterima sebagai sesuatu yang lucu dan ditujukan untuk membuat orang lain tertawa, proses mental yang terjadi baik saat menciptakan maupun menerima stimulus yang menyenangkan dan respon afektif yang muncul dalam kesenangan tersebut. Humor sendiri memiliki fungsi secara psikologis yang dapat dibagi menjadi tiga kategori besar yaitu fungsi kognitif dan sosial dari kegembiraan yang positif, komunikasi sosial dan pengaruhnya, serta *tension relief and coping with adversity* (Martin, 2007).

Fungsi psikologis humor yang pertama yakni fungsi kognitif dan sosial dari kegembiraan yang positif. Alice Isen (2003, dalam Martin 2007) melakukan penelitian yang membuktikan bahwa ketika seseorang mengalami emosi yang positif, mereka menunjukkan peningkatan dalam berbagai kemampuan kognitif dan perilaku sosial dibanding dengan saat mengalami emosi netral ataupun emosi negatif. Contohnya mereka akan menunjukkan fleksibilitas kognitif yang lebih besar, mampu memecahkan masalah secara kreatif, mengintegrasikan dan mengingat memori dengan lebih efisien, berpikir, merencanakan, dan menilai dengan lebih efektif, serta memiliki tanggung jawab sosial dan perilaku prososial dalam tingkat yang lebih tinggi seperti ringan tangan dan dermawan (Lyubomiesky, King dan Diener, 2005, dalam Martin, 2007).

Fungsi psikologis humor yang kedua adalah komunikasi sosial dan pengaruhnya. Ketika menceritakan lelucon atau mengatakan hal yang lucu untuk membuat orang lain tertawa, seseorang seringkali bertujuan untuk membuat orang lain terkesan dengan kejenaakaan mereka

dan memperoleh perhatian, gengsi atau penerimaan. Humor dalam lingkup sosial dapat digunakan untuk menyampaikan berbagai pesan dan untuk memenuhi tujuan individu. Humor yang dapat digunakan secara bersahabat maupun agresif sesuai dengan tujuan individu yang bersangkutan. (Martin, 2007)

Fungsi psikologis humor yang ketiga yakni *tension relief and coping with adversity*. Humor dapat digunakan secara kognitif untuk menghadapi situasi dan kejadian yang dianggap mengancam, dengan membuat hal tersebut menjadi ringan dan mengubahnya menjadi sesuatu yang dapat ditertawakan (Dixon, 1980 dalam Martin 2007) Emosi positif kegembiraan yang menyertai humor menggantikan perasaan cemas, depresi, atau marah, memungkinkan seseorang berpikir secara lebih luas dan fleksibel, dan memecahkan masalah secara kreatif (Fredrickson, 2001 dalam Martin, 2007).

Hal yang telah dijelaskan di atas membuktikan bahwa humor memiliki fungsi yang cukup penting dalam kehidupan manusia. Seseorang dapat berkenaan dengan humor dalam berbagai situasi, baik ketika menonton atau mendengarkan acara humor di berbagai jenis media (media elektronik atau cetak), maupun ketika berkumpul dan bersenda gurau dengan orang lain.

Televisi adalah salah satu media informasi dan hiburan yang banyak digunakan oleh masyarakat Indonesia. Ketika memiliki waktu senggang maka televisi menjadi salah satu pilihan untuk mendapatkan informasi atau sekadar melepas lelah dengan menonton berbagai program hiburan yang disajikan. Berdasarkan jadwal televisi yang diamati oleh peneliti, diketahui bahwa dari 15 stasiun televisi Indonesia, 10 diantaranya memiliki program yang mengandung humor (<http://www.jadwaltv.net>). Hal ini membuktikan bahwa humor dibutuhkan oleh masyarakat Indonesia.

Selain itu, akhir-akhir ini di televisi banyak kita jumpai humor yang cukup berdampak positif bagi masyarakat, seperti yang telah dijelaskan pada bagian fungsi psikologis humor sebelumnya, salah satu contoh yang menunjukkan dampak positif humor adalah humor dapat mengasah kreativitas masyarakat serta menjadi sarana untuk menyampaikan kritik dan saran kepada pemerintah. Namun terdapat pula humor yang memiliki dampak negatif dan secara tidak langsung memberikan teladan tidak baik bagi masyarakat serta menyinggung perasaan orang lain, seperti kasus program TV YKS (Yuk Keep Smile) yang telah ditutup karena dianggap menghina salah satu *comedian* teladan di Jakarta, yaitu Benyamin S., dengan menyamakan beliau dengan seekor anjing (<http://seleb.tempo.co/read/news/2014/06/26/113588256/lecehkan-benyamin-program-yks-trans-tv-dihentikan>). Hal ini membuktikan bahwa humor sebenarnya juga memiliki dampak positif dan negatif, sehingga kita harus dapat memilih dan mempergunakan humor dengan bijak.

Salah satu kebudayaan yang dimiliki oleh setiap masyarakat Indonesia adalah berkumpul dengan orang lain. Kebudayaan untuk berkumpul dan bercengkrama dengan orang lain dimiliki Indonesia sejak zaman nenek moyang. Tidak menutup kemungkinan bahwa ketika berkumpul dengan orang lain, kita tidak hanya membicarakan mengenai budaya, permasalahan saat ini, kepentingan bersama, dan berbagai hal lainnya, namun humor juga dapat menjadi sisipan untuk mencairkan suasana. Bahkan humor yang seringkali digunakan sebagian ditiru dari acara humor di televisi.

Hal yang disebutkan di paragraf sebelumnya juga dialami oleh salah satu unit kegiatan mahasiswa non resmi (berdiri sendiri) yaitu GAMSU (Keluarga Mahasiswa Sumatera Utara). GAMSU merupakan sebuah paguyuban. Paguyuban sendiri menurut KKBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) edisi ke empat berarti perkumpulan yang bersifat kekeluargaan, didirikan

orang-orang yang sepaham (sedarah) untuk membina persatuan (kerukunan) di antara para anggotanya. GAMSU sendiri dibentuk untuk memfasilitasi kerinduan mahasiswa perantau khususnya yang berasal dari Sumatera Utara dan untuk membuat mahasiswa yang mempunyai keturunan yang berasal dari Sumatera Utara untuk lebih mengenal kebudayaan adat istiadat dan sejarah asalnya. Namun tidak menutup kemungkinan bahwa GAMSU juga menerima anggota yang tidak berasal dari Sumatera Utara maupun tidak mempunyai keturunan dari Sumatera Utara. Hal ini dikarenakan GAMSU pada dasarnya adalah sebuah paguyuban yang lebih menekankan pada membina kerukunan dengan orang lain (kekeluargaan) dan apabila terdapat orang lain yang ingin menjadi keluarga GAMSU maka GAMSU akan dengan senang hati menerima orang tersebut. Bergabung dengan GAMSU membuat mahasiswa yang merantau dapat merasa memiliki keluarga yang dapat membantu mereka beradaptasi dengan lingkungan yang baru serta juga dapat berbagi dan belajar mengenai kebudayaan adat istiadat dan sejarah asalnya bersama-sama. Hal ini berarti anggota GAMSU yang baru dapat merasa memiliki *support system* di perantauan.

Unit kegiatan ini memiliki beberapa kegiatan yang dilakukan yaitu olahraga bersama, berkumpul untuk berdoa bersama, natal atau hanya sekadar berkumpul atau makan bersama. Para anggota GAMSU mengakui bahwa dalam setiap kegiatan yang dilakukan, mereka banyak menyisipkan humor guna untuk mencairkan suasana. Mereka juga mengakui bahwa anggota GAMSU memiliki ragam jenis humor (*style of humor*). Diantaranya terdapat anggota GAMSU yang sering melakukan humor spontan yang membuat suasana menjadi lebih akrab, dimana oleh Martin dikategorikan sebagai *style of humor* jenis *Affiliative Humor*. Terdapat pula anggota GAMSU yang merasa senang ketika berkumpul bersama-sama GAMSU karena menurutnya ketika ia sedang stress atau memiliki masalah dengan mendengarkan humor yang dilakukan oleh

anggota GAMSU yang lainnya dapat membuat dirinya menjadi dapat melupakan masalahnya sejenak dan juga mengatasi stress yang dimilikinya, hal ini oleh Martin dikategorikan sebagai *style of humor* jenis *Self-Enhancing Humor*. Ada pula anggota GAMSU yang sering melakukan humor dengan menghina kelemahan orang lain sehingga membuat orang tersebut merasa tersinggung terhadapnya karena sering dijadikan bahan tertawaan orang tersebut, dimana oleh Martin dikategorikan sebagai *style of humor* jenis *Aggressive Humor*. Anggota GAMSU juga mengakui bahwa walaupun terdapat pula anggotanya yang sering menggunakan *Aggressive Humor* ketika berkumpul bersama, namun mereka menganggap hal tersebut hanyalah candaan dan berusaha untuk tidak mudah tersinggung dengan candaan yang dilakukannya. Terdapat pula anggota GAMSU yang melakukan humor yang merendahkan diri sendiri demi membuat orang lain tertawa dan senang, dimana oleh Martin dikategorikan sebagai *style of humor* jenis *Self-Defeating Humor*.

Seperti yang telah dijelaskan di atas, terdapat empat tipe utama dalam mengekspresikan humor dan terbagi berdasarkan isi dan tujuan dalam pengepresiannya, yaitu *Affiliative humor*, *Self-enhancing humor*, *Aggressive humor*, *Self-defeating humor* (Martin, 2007). *Affiliative humor* merujuk pada kecenderungan untuk mengatakan sesuatu yang lucu, menceritakan lelucon, dan untuk terlibat secara spontan dalam canda gurau, dalam rangka membuat orang lain tertawa, untuk memudahkan hubungan dengan orang lain, dan untuk mengurangi ketegangan antar pribadi. *Self-enhancing humor* merujuk pada kecenderungan untuk menjaga tampilan humoris pada kehidupan sehari-hari bahkan bila kita tidak bersama orang lain, akan sering dibuat tertawa oleh *incongruities* (ketidakpantasan) dari hidup, untuk menjaga perspektif humoris di muka bahkan jika dalam kondisi *stress* atau kesengsaraan, dan untuk menggunakan humor dalam *coping*. *Aggressive humor* adalah kecenderungan untuk menggunakan humor untuk tujuan

mengkritik atau memanipulasi yang lain seperti sarkasme, sindiran, olokan, ejekan, atau penghinaan humor, serta penggunaan yang berpotensi menyinggung. *Self-defeating humor* melibatkan penggunaan humor berlebihan untuk meremehkan diri, upaya lain untuk membuat orang lain tertawa dengan melakukan sesuatu yang lucu mengenai diri sendiri, dan tertawa bersama-sama dengan orang lain ketika sedang bertindak konyol atau merusak harga diri sendiri.

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh peneliti terhadap 10 orang anggota GAMSU, didapatkan hasil bahwa sebanyak 6 orang anggota (60%) tergolong *Affiliative humor* karena seringkali menggunakan humor secara spontan dan bertujuan untuk mencairkan suasana tanpa bermaksud untuk menyinggung orang lain. Misalnya ketika melihat temannya berdandan atau terlihat rapi maka mereka akan mengatakan bahwa temannya tersebut mirip dengan artis terkenal sehingga membuat temannya merasa senang dan membuat mereka juga menjadi merasa lebih akrab satu sama lain. Sebanyak 2 orang (20%) tergolong *Self-enhancing humor* dengan alasan bahwa mereka seringkali berperan sebagai penikmat humor yang sering dilakukan oleh anggota yang lain guna untuk menghilangkan *stress* dan menyenangkan hatinya sendiri. Dalam hal ini mereka merasa senang ketika berkumpul bersama-sama GAMSU karena menurutnya ketika ia sedang *stress* atau memiliki masalah dengan mendengarkan humor yang dilakukan oleh anggota GAMSU yang lainnya dapat membuat dirinya menjadi dapat melupakan masalahnya sejenak dan juga mengatasi *stress* yang dimilikinya. Sebanyak 2 orang (20%) tergolong *Aggressive humor* karena seringkali mengungkapkan humor yang berisi hal-hal yang kasar dan menyinggung orang lain, bahkan menyebabkan pertengkaran dengan yang lainnya. Misalnya dengan sengaja mengatakan bahwa temannya memiliki rupa yang jelek dan juga terlalu lama lulus kuliah serta mereka sering mengatakan hal-hal yang menghina kelemahan temannya ketika



berkumpul bersama sehingga akhirnya orang tersebut tersinggung dan marah kepada mereka serta membuat hubungan antara mereka menjadi renggang.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada 5 orang individu yang bukan merupakan anggota GAMSU namun mengaku bergaul akrab dengan GAMSU, diketahui bahwa 3 orang (60%) mengatakan bahwa kebanyakan humor yang dilakukan oleh GAMSU dianggap kasar dan dapat menyinggung perasaan orang lain, dalam hal ini dapat dikategorikan sebagai *Aggressive Humor*. Sedangkan 2 orang (40%) mengatakan bahwa humor yang digunakan oleh GAMSU dianggap menyenangkan dan dapat mencairkan suasana sehingga membuat hubungan menjadi lebih dekat, dalam hal ini dapat dikategorikan sebagai *Affiliative Humor*.

Dari hasil survei yang dilakukan terhadap anggota GAMSU dan individu-individu yang bukan merupakan anggota GAMSU namun mengaku bergaul akrab dengan GAMSU (non GAMSU) terdapat perbedaan yang mana hasil wawancara dengan anggota GAMSU menghasilkan bahwa lebih banyak yang menggunakan *Affiliative Humor* dari pada *Aggressive Humor*. Sedangkan hasil wawancara dengan non GAMSU menghasilkan bahwa lebih banyak anggota GAMSU yang menggunakan *Aggressive Humor* dari pada *Affiliative Humor*. Hal ini tentu menghasilkan anggapan yang berbeda. Lebih dari setengah non GAMSU merasa bahwa humor yang kebanyakan digunakan oleh GAMSU adalah *Aggressive Humor*, yang dapat merusak hubungan. Dengan anggapan seperti ini dapat merusak citra GAMSU dan dapat membuat orang menjadi berpikiran negatif tentang GAMSU yang dapat berakibat enggan orang lain untuk masuk dan bergaul dengan GAMSU, walaupun pada kenyataannya GAMSU menganggap *Aggressive Humor* yang dilakukan oleh beberapa orang sebagai suatu candaan dan berusaha untuk tidak tersinggung dengan candaan tersebut. Hal tersebut juga dapat pula berpengaruh terhadap objek olok-an dari beberapa anggota GAMSU. Orang yang merasa menjadi

objek olokan tersebut merasa tersinggung dengan humor yang dikenakan kepadanya dan membuatnya menjadi menjauh dari orang tersebut, serta apabila hal tersebut terus berulang, tidak menutup kemungkinan bahwa lambat laun orang tersebut merasa tidak nyaman dan keluar dari keanggotaan GAMSU.

Hasil survei yang telah didapatkan membuktikan bahwa terdapat variasi *style of humor* pada anggota GAMSU Universitas X Bandung. Dari survei juga didapat perbedaan hasil wawancara antara anggota GAMSU dengan non GAMSU, yang mana hasil wawancara dengan anggota GAMSU lebih banyak yang menggunakan *style of humor* jenis *Affiliative* sedangkan dari wawancara dengan non GAMSU yang merasa lebih banyak anggota GAMSU menggunakan *style of humor* jenis *Aggressive*. Berdasarkan hal-hal yang telah diuraikan di atas maka peneliti tertarik untuk mengetahui lebih lanjut seperti apakah sebenarnya *style of humor* yang paling sering digunakan oleh anggota GAMSU di Universitas X Bandung.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Ingin mengetahui *style of humor* yang paling sering digunakan oleh anggota GAMSU di Universitas X, Bandung

## **1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian**

### **1.3.1 Maksud Penelitian**

Maksud dari penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran *style of humor* pada anggota GAMSU di Universitas X, Bandung.



### 1.3.2 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui *style of humor* yang paling sering digunakan pada anggota GAMSU di Universitas X, Bandung berdasarkan isi dan tujuan humor.

## 1.4 Kegunaan Penelitian

### 1.4.1 Kegunaan Teoretis

- 
- Memberikan kontribusi bagi ilmu Psikologi Sosial khususnya mengenai penelitian tentang *style of humor*.
  - Memberikan informasi yang berguna bagi peneliti lain yang berminat untuk melakukan penelitian mengenai *style of humor*.
- 

### 1.4.2 Kegunaan Praktis

- 
- Menjadi masukan yang bermanfaat untuk anggota GAMSU sehingga dapat mengenali *style of humor* yang cenderung digunakan masing-masing anggota sehingga dapat dipertimbangkan sebagai salah satu cara berkomunikasi secara positif satu sama lain dengan tujuan mempererat hubungan satu sama lain.
  - Menjadi masukan yang bermanfaat untuk anggota GAMSU sehingga dapat mengenali *style of humor* yang sehat yang berguna untuk mengurangi *stress* dan ketegangan dalam diri.
  - Menjadi masukan yang bermanfaat untuk komunitas GAMSU sehingga dapat mengembangkan diri dengan menggunakan humor secara kreatif.
-

## 1.5 Kerangka Pemikiran

Humor adalah istilah luas yang mengacu pada semua hal yang dikatakan atau yang dilakukan seseorang yang diterima sebagai sesuatu yang lucu dan ditujukan untuk membuat orang lain tertawa, proses mental yang terjadi baik saat menciptakan maupun menerima stimulus yang menyenangkan dan respon afektif yang muncul dalam kesenangan tersebut (R.A. Martin, 2007). Humor sendiri dapat berdampak positif dan negatif. Dampak positifnya adalah humor dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan sosial seseorang, menyampaikan pesan implisit yang tidak dapat dikatakan secara langsung untuk memenuhi tujuan individu tersebut, serta juga dapat meringankan ketegangan dan mengatasi kesulitan. Sedangkan dampak negatifnya adalah ketika seseorang keliru dalam menggunakan humor sehingga akhirnya dapat merusak relasi dengan orang lain.

Dalam kehidupan sehari-hari terdapat berbagai jenis humor yang digunakan, yang mana oleh R.A. Martin disebut sebagai *Style of Humor* dan dapat digolongkan berdasarkan isi dan tujuan dari humor itu sendiri. Seseorang dikatakan memiliki *Affiliative Humor* apabila ia menggunakan humor yang berisi hal-hal yang lucu, lelucon yang dilakukan secara spontan yang dapat juga berisi mengenai hal yang lucu mengenai diri sendiri, namun tanpa penghayatan diri, serta bertujuan untuk membuat orang lain tertawa, memudahkan hubungan orang lain dan untuk mengurangi ketegangan orang lain. Apabila seseorang sering menikmati humor yang ia dengar dan lihat, baik ketika bersama orang lain atau seorang diri dan juga sering menertawakan ketidakpantasan hidup, serta bertujuan untuk melakukan *coping stress* dengan menikmati humor, maka dapat dikatakan bahwa ia termasuk pada *style of humor* jenis *Self-Enhancing Humor*.

Seseorang dikatakan memiliki *style of humor* jenis *Aggressive Humor* apabila humor yang ia lakukan berisi sarkasme, sindirian, atau ejekan atau humor yang menghina dan

berpotensi menyinggung serta bertujuan untuk mengkritik dan memanipulasi orang lain. Apabila seseorang melakukan humor yang berisi lelucon yang meremehkan diri sendiri dan bertujuan untuk mendapatkan perhatian dan persetujuan orang lain dengan membebani diri sendiri, maka ia termasuk pada *style of humor* jenis *Self-Defeating Humor*.

Setiap orang memiliki keempat jenis *style of humor* dalam dirinya, namun terdapat *style of humor* yang lebih dominan atau yang lebih sering digunakan. Hal tersebut juga berlaku terhadap anggota GAMSU. Anggota GAMSU sendiri mungkin memiliki *style of humor* yang berbeda-beda, dimana perbedaan *style of humor* itu sendiri dipengaruhi oleh 2 faktor yaitu budaya dan *learning*.

Faktor yang membedakan *style of humor* pada anggota GAMSU yang pertama adalah budaya, dimana budaya terbagi atas dua faktor yaitu budaya kolektivistik dan budaya individualistik. Anggota GAMSU yang menginternalisasikan budaya kolektivistik maka akan mengutamakan hubungan relasi dengan sesama sehingga saat melakukan humor maka ia akan cenderung menggunakan *Affiliative Humor* yang memiliki tujuan yang sama dengan budaya kolektivistik. Hal tersebut dapat pula menjadi *style of humor* jenis *Self Defeating* yang mana anggota GAMSU merasa dengan melakukan humor yang mengejek dirinya sendiri walaupun ia merasa sedih namun apabila orang-orang tertawa maka ia mendapatkan penerimaan dari anggota yang lain dan dapat mempererat hubungan. Sedangkan anggota GAMSU yang menginternalisasikan budaya individualistik akan mengungkapkan humor apa adanya karena menurut budaya individualistik bahwa hal yang sesungguhnya adalah hal yang biasa dan justru akan diterima oleh orang lain. Anggota GAMSU yang menginternalisasikan budaya individualistik akan lebih cenderung memikirkan dirinya sendiri dari pada orang lain dan tidak

menutup kemungkinan ketika ia berhumor maka ia akan cenderung menggunakan *Aggressive Humor* ketika merasa kepentingan dirinya terancam atau merasa tidak senang dengan orang lain.

Faktor yang mempengaruhi *style of humor* pada anggota GAMSU yang kedua adalah *learning*, dimana *learning* terbagi atas dua faktor yaitu *modeling* dan *reinforcement*. Humor yang dinilai lucu oleh individu akan dipertahankan karena mendapatkan *reinforcement positif* dengan keberhasilan membuat diri dan orang lain tertawa pada situasi tertentu. Dalam hal ini ketika anggota GAMSU berhasil melakukan humor yang dianggap lucu dan diterima serta disenangi oleh orang lain maka ia akan mempertahankan lelucon yang tersebut dan bahkan mencoba mencari lelucon yang lebih lucu lagi karena ia telah mendapatkan *reinforcement positive* dari orang lain. Sedangkan apabila segala sesuatu yang dianggap humor oleh anggota GAMSU yang melakukan humor namun tidak mengundang tawa, tidak akan dipertahankan karena mendapatkan tidak mendapatkan *positive reinforcement (negative reinforcement)*. Seperti yang telah disebutkan sebelumnya bahwa masing-masing orang memiliki keempat *style of humor* dalam dirinya namun terdapat *style of humor* yang lebih sering digunakan. *Style of humor* yang lebih sering digunakan dapat berarti *style of humor* yang lebih sering mendapatkan *positive reinforcement*. Misalkan anggota GAMSU yang lebih sering menggunakan *style of humor* jenis *Affiliative Humor* merasa bahwa mendapatkan *reinforcement* dari anggota lain saat melakukan humor tersebut dari pada jenis humor lain. Dapat saja ia menggunakan *Aggressive Humor* sebelumnya namun pada saat melakukannya reaksi orang di sekitarnya tidak sebaik saat melakukan *Affiliative Humor* atau bahkan diacuhkan, tidak ada yang tertawa maupun ditegur pada saat melakukan humor tersebut.

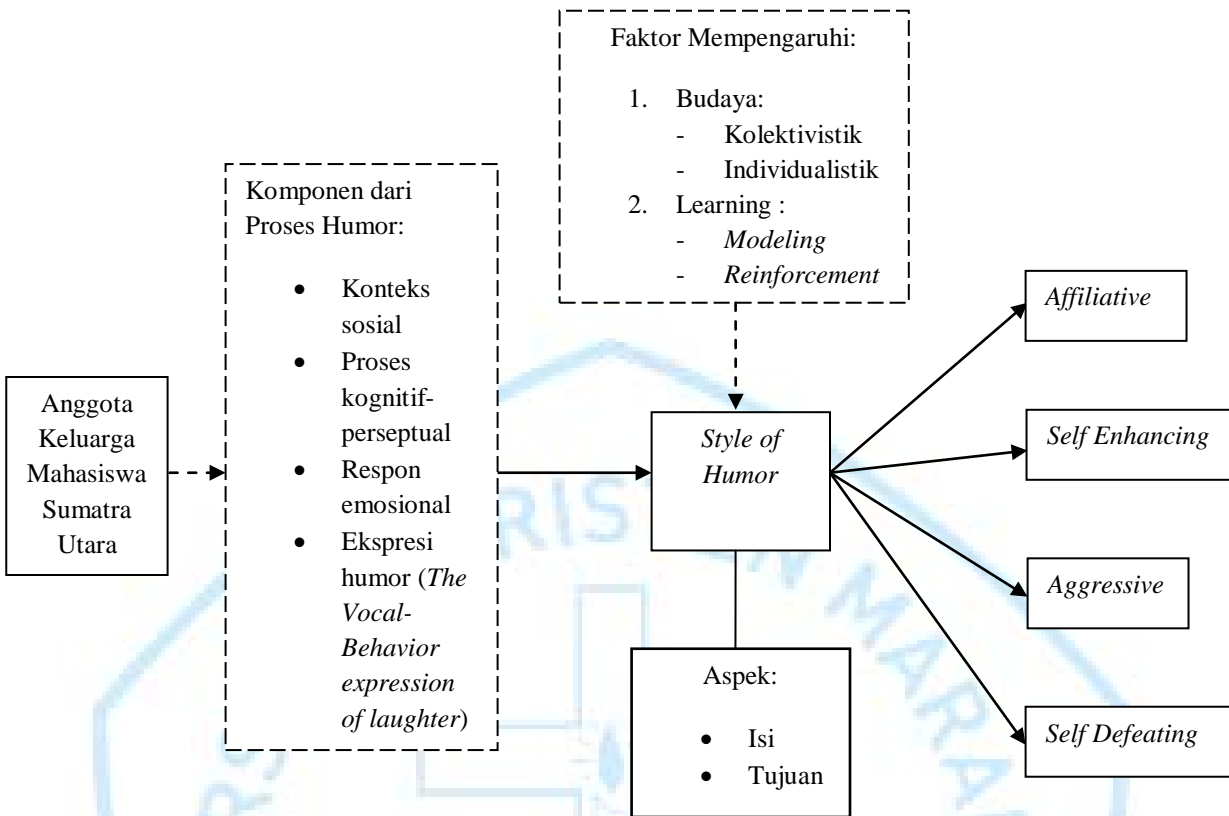
Ketika berinteraksi dan melakukan humor maka individu akan saling mempelajari, mencontoh dan membiasakan diri dengan cara menikmati humor dan menyampaikan humor

diantara mereka. Dalam hal ini, anggota GAMSU akan mempelajari, mencontoh dan membiasakan diri dengan lelucon yang dilakukan oleh *significant person* yang dirasanya telah melakukan humor dengan baik, lucu dan diterima oleh lingkungan. *Significant person* disini berarti orang yang dianggap lebih tinggi, kuat atau kompeten dalam menggunakan humor. Ketika anggota GAMSU melihat *significant person* melakukan humor dan membuat orang lain tertawa bahkan sampai terbahak-bahak serta membuat orang tersebut diterima oleh lingkungan, membuat anggota GAMSU meniru apa yang dilakukan oleh orang tersebut.

Dari perspektif psikologi, proses humor dapat dibagi ke dalam empat komponen yaitu konteks sosial, proses kognitif perseptual, respon emosional dan ekspresi humor (*The Vocal-Behavior expression of laughter*). Untuk masing-masing pengertian akan dijelaskan pada beberapa paragraf di bawah ini.

Konteks sosial berupa lingkungan tempat anggota GAMSU berinteraksi satu sama lain. Sedangkan proses kognitif ketika anggota GAMSU melakukan humor berkaitan dengan proses mental dimana terdapat proses menerima stimulus lalu diproses dan kemudian dipersepsikan. Respon emosional berupa suasana hati yang positif dan menyenangkan ketika mempersepsikan hal yang lucu / menggelikan. Komponen untuk mengekspresikan humor adalah tawa dan senyum.

Komponen dari proses humor yang dijelaskan di atas pada penelitian ini bukan menjadi bahasan utama. Pada penelitian ini difokuskan pada gaya yang dihasilkan (*style of humor*).



Bagan 1.1 Kerangka Pemikiran

## 1.6 Asumsi

1. Anggota GAMSU memiliki keempat *style of humor* dalam diri mereka, yaitu *Affiliative humor*, *Self-enhancing humor*, *Aggressive humor*, *Self-defeating humor*.
2. *Style of humor* dapat dibedakan berdasarkan isi dan tujuan.
3. *Style of humor* yang lebih sering digunakan dan menjadi ciri khas dari anggota GAMSU dapat ditentukan melalui perbedaan *score* hasil pengukuran *style of humor*.
4. Jika terdapat dua atau lebih *style of humor* yang memiliki *score* yang sama maka dapat dikatakan memiliki kombinasi *style of humor*.



5. Perbedaan *style of humor* pada anggota GAMSU dipengaruhi oleh budaya (kolektivistik / individualistik), dan *learning (modeling dan reinforcement)*.
- 

