

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pada dasarnya manusia membutuhkan hiburan dan kegembiraan untuk dapat memertahankan kehidupannya (Freud, dalam Martin 2007). Dalam mencapai kegembiraan, kesenangan, ataupun hiburan yang diinginkannya, manusia mencari cara. Seperti berekreasi, melakukan hobi yang dimiliki, pergi dengan teman-teman sehingga dapat membuat tertawa, atau dengan menonton pertunjukan komedi. Pertunjukan komedi dapat membuat tertawa baik menonton secara langsung maupun yang ditayangkan di layar kaca.

Dengan menonton komedi, dapat memunculkan tawa. Tawa adalah ekspresi perilaku yang paling umum dari pengalaman yang berkaitan dengan humor. Tawa melibatkan suatu pola pernapasan-suara-perilaku tertentu yang memiliki hubungan dengan faktor psikofisiologis tertentu. Humor dan tawa biasanya berhubungan dengan keadaan emosi yang menyenangkan (Martin, 2007). Bentuk humor adalah *verbal* dan *nonverbal*. Fungsi humor pun tidak lepas dari fungsi bahasa. 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).

Seseorang dapat tertawa apabila melihat, mendengar dan merasakan 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, bahkan tertawa terbahak-bahak.

Selain dapat menghibur orang yang melihat ataupun mendengarkan, hal tersebut 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. Rod Martin (2007) menjelaskan bahwa humor merupakan bagian dari psikologi. Hal itu karena humor, komedi, dan tertawa berkaitan dengan aspek perilaku.

Menurut teori psikoanalisa yang dikemukakan oleh Freud (dalam Martin, 2007), secara psikologis humor dapat mengubah cara pandang terhadap masalah yang dihadapi seseorang. Apabila tidak ada humor, maka seseorang akan memandang masalah, sebagai sesuatu yang negatif, sedangkan dengan adanya humor masalah yang dihadapi ditanggapi dengan lebih positif. Michelle Shiota dan koleganya (dalam Martin, 2007) mengungkapkan bahwa humor dapat digunakan untuk mengurangi ketegangan dalam suatu hubungan.

Humor juga digunakan untuk menyampaikan pesan yang dapat menggelitik dan meremehkan yang mungkin tidak dapat diterima secara langsung 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 bisa 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).

Humor dapat ditampilkan dalam bentuk pertunjukan atau pementasan, salah satu bentuk pertunjukkan atau pementasan seperti *stand-up comedy*, kabaret, teater, dan ada juga suatu pertunjukkan yang saat ini jarang ditemui, namun masih ada sampai saat ini yaitu ludruk. Ludruk merupakan sebuah pertunjukan atau pementasan seni yang berasal dari Provinsi Jawa Timur, yaitu Kota Surabaya. Ludruk adalah tindakan simbolik; dengan pengertian, ludruk menunjukkan sebuah ragam tindakan yang berbeda dari yang kadangkala kita sebut sebagai “tindakan teknis”. Tindakan yang diciptakan ludruk secara langsung

berorientasi kepada penciptaan bentuk pertunjukan yang indah atau yang menyenangkan hati dan kepada pengungkapan emosi-emosi, ide-ide moral, atau konsepsi-konsepsi atas realitas ketimbang kepada pencapaian tujuan-tujuan ekonomi, politik, atau sosial yang empiris. (James L. Peacock 2005).

Dalam sebuah pertunjukan ludruk, alat musik yang digunakan adalah gamelan yang mengiringi pertunjukan ludruk. Ada juga tari-tarian yang disebut *Ngremo*, Setelah *ngremo*, muncul *dagelan*, seorang pemain *dagelan* menyampaikan kidung nyanyian yang berupa sendirian, lalu muncul pemain *dagelan* kedua, dan mereka saling berdialog, yang memunculkan sebuah kisah pendek yang lucu. Setelah *dagelan*, seorang waria mengidung dan menari, ini disebut selingan. Selingan dimunculkan di antara babak setiap adegan.

Dalam pertunjukan ludruk, *ngremo* berlangsung sekitar satu setengah jam, *dagelan* sekitar satu jam, cerita ludruk sekitar dua jam, dan semua selingan secara total sekitar satu jam, dan biasanya total lama pertunjukan sekitar lima setengah jam. Dalam *dagelan* terdapat sebuah monolog, dialog, dan kisah pendek yang lucu. Monolog terdiri atas keluhan-keluhan yang dilontarkan pemain, dengan tujuan untuk dapat membuat penonton menjawab pertanyaan atau perkataan yang dilontarkan oleh pemain. Dialog adalah interaksi dua orang atau lebih dalam suatu cerita, cerita dalam pementasan ludruk biasanya terdapat kisah-kisah yang memiliki tindakan sosial yaitu adanya interaksi antara satu dengan lainnya. Istilah-istilah yang ada dalam komunitas ludruk di Universitas "X" adalah : *Main Cilik* yaitu cerita yang tujuannya menyampaikan isu atau fenomena yang saat ini sedang terjadi dan dikemas dalam bentuk yang lebih ringan, *Ngegendeng* yaitu mencari perhatian penonton agar dapat tertarik serta mau menonton pertunjukan ludruk, *Main Gede* yaitu pagelaran yang ada dari 4-5 babak, *Kaderisasi* yaitu ada materi dalam cerita yang dibawakan untuk disampaikan kepada penonton. ludruk di Universitas "X" juga sering diundang untuk tampil di luar, seperti melaksanakan pertunjukkan di luar Kota Bandung. (James L. Peacock 2005).

Berdasarkan hasil wawancara, ketua komunitas ludruk di Universitas “X”, ludruk saat ini masih banyak peminatnya, bukan hanya di Provinsi Jawa Timur saja, tetapi berkembang juga di daerah Jawa Barat salah satunya di Universitas “X”. Pemain ludruk di Universitas “X”, terdiri dari sekelompok mahasiswa dan mahasiswi yang mempunyai minat serta tujuan yang sama, yaitu ingin mengembangkan serta mengenalkan Ludruk kepada masyarakat sebagai salah satu pertunjukan yang mempunyai unsur budaya Jawa Timur. Menurut ketua komunitas, ludruk berdiri sejak tahun 1982 di Universitas “X” dan sampai saat ini ludruk tersebut masih memiliki banyak peminat. Kebanyakan dari mereka adalah suku asli dari Jawa Timur, juga terdapat mahasiswa-mahasiswi yang berasal dari luar Jawa Timur.

Ketua komunitas ludruk di Universitas “X”, mengatakan bahwa pemain ludruk “X” memiliki suatu perbedaan dalam mementaskan pertunjukannya dibandingkan pertunjukan humor lainnya. Dalam pertunjukan ludruk, pemain-pemainnya adalah laki-laki, dan ada juga laki-laki yang berperan seperti perempuan yang disebut waria. Pemain ludruk di Universitas “X” beranggotakan 30 orang laki-laki, sedangkan perempuan di komunitas ludruk di Universitas “X”, tidak diperkenankan untuk berperan dalam suatu pertunjukan ludruk, dikarenakan bahwa perempuan tidak pantas untuk ditertawakan diatas panggung. Hal tersebut sudah ada sejak dahulu saat ludruk ditemukan. Perempuan di komunitas ludruk ini kegiatannya adalah membantu pertunjukan seperti bermain gamelan, menari, atau membantu dalam persiapan pertunjukan seperti menghias wajah pemain, dan mempersiapkan kostum pemain.

Ketua komunitas ludruk di Universitas “X” juga mengatakan bahwa sebelum pertunjukan ludruk, hal yang pertama dilakukan adalah membahas suatu cerita yang diambil dari isu atau fenomena kehidupan sehari-hari, yang saat ini sedang terjadi, serta lebih mengutamakan nilai-nilai idealisme, semua itu dibungkus dengan indah dan dibawakan menggunakan lelucon-lelucon yang lucu dan menarik.

Dalam setiap pertunjukan, bahasa yang digunakan pemain ludruk di Universitas “X” adalah bahasa Indonesia yang diselingi bahasa Jawa, ludruk juga masih mengkaitkan unsur etnik. Ketua komunitas ludruk juga mengatakan, pertunjukan ludruk biasanya diadakan 2-3 kali pertunjukkan dalam setiap semester perkuliahan. Setiap ludruk menggelar pertunjukan rutin, jumlah penonton cukup banyak yaitu terdiri dari 50 - 100 orang. Mereka terdiri dari mahasiswa-mahasiswa di Universitas yang bersangkutan maupun dari Universitas lainnya, khususnya pelajar di Kota Bandung yang memiliki tanggapan positif dan merasa terhibur terhadap adanya pementasan ludruk di Universitas “X”.

Menurut pendapat ketua komunitas ludruk di Universitas “X”, sebagian besar penonton lebih terfokus pada “kelucuan” yang ditampilkan para pemain dibandingkan dengan jalan ceritanya karena terkadang dari penonton mengatakan bahwa kurang bisa mengerti, serta dari pemain ludruk di Universitas “X” sendiri mengatakan bahwa sulit untuk mengkomunikasikan kepada penonton maksud dari cerita yang dibawakan. Dalam setiap pertunjukan, setiap pemain akan mendapatkan peran sebagai tokoh-tokoh tertentu dengan karakteristik tertentu pula. Namun terkadang karakteristik yang akan diperankan oleh pemain kurang sesuai dengan karakternya sendiri, seperti misalnya pemain diminta untuk menjadi perempuan (waria).

Bagi pemain ludruk di Universitas “X”, setiap pemain mempunyai cara tersendiri dalam memainkan peran, berbicara, dan menyampaikan lelucon atau komedi yang bertujuan menghibur penonton. Pada umumnya mahasiswa yang tergabung ke dalam komunitas ludruk di Universitas “X” adalah mahasiswa yang mempunyai kecintaan terhadap dunia teater dan gaya humor 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 Sosial yaitu ketika seseorang mempunyai sisi humor, ada interaksi sosial yang berkaitan dengan komunikasi, yang berkaitan dengan perbedaan cara setiap individu saat pementasan. Martin, et.al. (2007) membedakan *humor style* dalam empat tipe berdasarkan isi dan sasaran, ini 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. Sasaran merujuk pada *self* dan *others*. *Self* merupakan sasaran humor terhadap diri sendiri, sedangkan *others* merupakan sasaran humor terhadap orang lain.

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 ludruk di Universitas "X" mengenai cara menggunakan humor baik saat pertunjukan berinteraksi dengan orang lain dan berkaitan dengan humor seperti apa yang sering digunakan, sebanyak 70% (7 orang pemain) mengatakan bahwa dalam setiap pementasan dari mereka melontarkan kata-kata atau kalimat positif dengan tujuan untuk menghibur penonton seperti misalnya pemain ludruk dalam mementaskan pertunjukkan tetap memberikan pesan atau informasi yang bermanfaat kepada penonton dengan tujuan agar penonton dapat

mengetahui isu atau fenomena yang saat ini sedang terjadi. Sebanyak 30% (3 pemain) mengatakan bahwa dalam setiap pementasan dari mereka sering menggunakan kata-kata atau kalimat negatif seperti menyindir atau mengejek orang lain dengan tujuan agar penonton dapat tertawa.

Masalah yang sering terjadi antara sutradara dan pemainnya adalah 50% dari mereka mengatakan bahwa dalam peran yang diberikan oleh sutradara kepada pemain mempunyai karakter yang berbeda, sulit diterima oleh pemain ludruk atau karakteristiknya kurang sesuai dengan karakter dirinya, seperti misalnya ada yang menolak pada saat diminta untuk menjadi peran waria, pemain tersebut akan merasa malu dan *mood*-nya menjadi berubah. Mereka juga mengatakan bahwa tujuan mereka mengikuti ludruk di Universitas “X”, adalah 20% dari mereka ingin menjalin hubungan yang baik antara sesama pemain maupun penonton, seperti mencari *chemistry* antara pemain yang satu dengan pemain lainnya yang kurang serasi. Dengan adanya humor yang mereka tampilkan, 70% (7 pemain) mengatakan bahwa dengan adanya humor mereka dapat tertawa bersama dan dapat menjalin relasi yang baik dengan orang lain. 30% dari mereka juga mengatakan bahwa saat mereka pementasan, penonton kurang terhibur atau tidak merasa lucu dengan penampilan ludruk.

Dalam mementaskan pertunjukan, pemain ludruk di Universitas “X” juga lebih menggunakan perumpamaan mengenai dirinya sendiri ataupun orang lain. Ada 40% (4 pemain) mengatakan bahwa mereka lebih sering menggunakan perumpamaan mengenai dirinya sendiri dengan tujuan untuk membuat penonton tertawa seperti mereka mengejek dirinya sendiri, tujuannya untuk membuat penonton tertawa. Kemudian ada 60% (6 pemain) mengatakan bahwa mereka lebih sering menggunakan perumpamaan mengenai orang lain dengan tujuan untuk membuat penonton tertawa, seperti misalnya mereka mengejek orang lain dengan tujuan untuk membuat penonton tertawa.

Demikian juga 80% (8 pemain) mengatakan bahwa setelah mereka mengikuti ludruk di Universitas “X”, bukan hanya saat pertunjukan mereka dapat membuat penonton tertawa, namun dalam kehidupan sehari-hari juga mereka gunakan kebiasaan mereka untuk menghibur orang lain agar dapat tertawa. Seperti misalnya dengan teman dekat, sesama mahasiswa maupun dilingkungan masyarakat. Kemudian 100% (10 pemain) mengatakan bahwa tujuan mereka mengikuti ludruk di Universitas “X”, dikarenakan mereka sangat menyukai humor.

Berdasarkan hasil uraian diatas, pemain ludruk di Universitas “X”, dalam saat pertunjukan, seringkali membuat orang lain tertawa dengan melontarkan kalimat-kalimat positif, sebagian lagi melontarkan kalimat negatif. Dengan menggunakan perumpamaan mengenai diri sendiri ataupun perumpamaan mengenai orang lain. Menurut teori Martin hal tersebut terdapat indikasi *humor style*, sehingga peneliti tertarik untuk meneliti *humor style* yang digunakan oleh pemain ludruk di Universitas “X” Kota Bandung.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

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

## **1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian**

### **1.3.1 Maksud Penelitian**

Maksud penelitian ini adalah untuk memperoleh data mengenai *humor style* pada pemain ludruk di Univeritas “X” Kota Bandung.

### 1.3.2 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran mengenai *humor style* yang dominan pada pemain ludruk. Dilihat dari tipe-tipe *humor style* yaitu : *Affiliative Humor*, *Self-Enhancing Humor*, *Aggressive Humor*, dan *Self-Defeating Humor*, beserta keterkaitannya dengan faktor yaitu budaya dan kepribadian yang dapat mempengaruhi pemain ludruk di Universitas “X” Kota Bandung.

## 1.4 Kegunaan Penelitian

### 1.4.1 Kegunaan Teoretis

- Memberikan sumbangan bagi ilmu Psikologi, khususnya Psikologi Sosial mengenai *humor style* pada pemain ludruk di Univeritas “X” Kota 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 ludruk yang ada di Univeritas “X” Kota Bandung. Agar pemain ludruk mengetahui tipe humor seperti apa yang akan mereka gunakan dalam saat pertunjukan, agar menyesuaikan peran yang diberikan agar dapat mendalami peran.
- Memberikan informasi bagi sutradara di komunitas ludruk “X” Kota Bandung untuk dapat mengetahui *humor style* masing-masing pemain dalam kepentingannya menentukan peran dalam suatu pertunjukan, agar dapat mengarahkan pemain dengan alur cerita yang sesuai dengan karakter pemain.

## 1.5 Kerangka Pemikiran

Pemain ludruk di Universitas “X” Kota Bandung, merupakan mahasiswa yang menampilkan serta menyampaikan pesan berdasarkan isu atau fenomena yang saat ini sedang terjadi disampaikan dengan bentuk cerita lucu. Bagi pemain ludruk di Universitas “X”, setiap individu mempunyai cara tersendiri dalam memainkan peran, berbicara, menyampaikan lelucon atau komedi dan menjadi ciri khas tersendiri dari masing-masing pemain dalam berinteraksi baik pada saat pertunjukkan. Pemain ludruk di Universitas “X” terdiri dari pemain yang hanya diperankan oleh laki-laki, hal ini membuat ciri khas yang unik dan beda dari pertunjukan komedi lainnya.

Pemain ludruk di Universitas “X” sudah mengikuti pertunjukan dua sampai empat kali pertunjukan bahkan ada juga yang lebih dari pada itu. Mereka mengadakan latihan setiap minggu untuk mempersiapkan pertunjukan yang akan dilakukan. Pertunjukannya biasanya diselenggarakan di Universitas “X”, bahkan kadang juga diundang keluar kota Bandung. Tujuan para pemain ludruk di Universitas “X”, adalah menghibur penonton, mereka mempertunjukkan secara *verbal* maupun *nonverbal* seperti gestur tubuh pada saat pertunjukan, agar penonton merasa terhibur dan dapat tertawa. Dalam hal ini pemain ludruk di Universitas “X”, memiliki *humor style* yang berbeda-beda dari tiap individunya, meski tiap individu bisa memiliki keempat tipe *humor style*, namun dalam penelitian ini yang akan dilihat hanya tipe *humor style* yang dominan, artinya yang akan dilihat dalam penelitian ini adalah tiap individu jumlah tipe *humor style* yang paling besar dan pemain ludruk secara keseluruhan dilihat dari jumlah tipe *humor style* yang paling banyak. .

Dalam proses humor sebagai konteks sosial, humor menciptakan fenomena sosial yaitu adanya interaksi dan komunikasi yaitu humor sering digunakan untuk mencairkan suasana, baik dalam kondisi formal maupun informal. Dalam kondisi formal seperti pemain

ludruk berada di dalam kelas, menghadiri acara atau rapat yang digunakan untuk mencairkan suasana agar dapat meredakan situasi yang sedang bersitegang. Sedangkan dalam kondisi informal yaitu saat bercanda gurau dilingkungan sosial seperti dengan teman, keluarga, humor sering digunakan untuk membuat suasana menjadi lebih hangat. Hal ini juga dilihat dari pemain ludruk saat berinteraksi dengan pemain ludruk lainnya dan penonton pada saat pertunjukan. Individu lebih sering tertawa dan bercanda ketika bersama dengan orang lain dibandingkan saat sendiri (Martin dan Kuiper, 1999, Provine dan Fischer, 1999, dalam Martin 2007).

Selain terjadi dalam konteks sosial, proses humor juga melibatkan jenis kognisi khusus. Untuk menghasilkan humor, seorang pemain ludruk perlu secara mental memproses 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 menampilkan humor, seorang pemain ludruk di Universitas “X” mengambil informasi melalui mata dan telinga, memroses informasi, dan menilainya sebagai sesuatu yang tidak serius, menyenangkan, dan menggelikan. Respon seseorang pemain ludruk di Universitas “X” terhadap humor bukan hanya intelektual tetapi melibatkan respon emosional. Persepsi humor juga menimbulkan respon emosional yang menyenangkan yang setidaknya timbul pada beberapa tingkat emosi, yang menghasilkan peningkatan dalam pengaruh *mood* positif. Emosi menyenangkan yang berkaitan dengan humor dan pemaian ludruk di Universitas “X” adalah perasaan kesejahteraan unik yang digambarkan dengan istilah-istilah tertentu seperti kesenangan, keriang, kegembiraan, dan kesukariaan. Dalam hal ini misalnya pemain ludruk yang menganggap dan merasakan hal tersebut lucu maka respon yang diterima sebagai respon yang menyenangkan atau lucu dan dapat menghibur.

Seperti emosi lainnya, keriang dalam humor juga memiliki komponen ekspresif, yaitu tawa dan senyum. Tawa pada dasarnya sebuah cara untuk mengekspresikan atau mengkomunikasikan kepada orang lain bahwa pemain ludruk di Universitas “X” tersebut sedang mengalami emosi kegembiraan. Tawa dapat menjadi sinyal keramahan dan niat pemain ludruk di Universitas “X” untuk melucu, yang menunjukkan bahwa pemain merasa bahwa hal yang dirasakan adalah lucu dan dapat dilihat dari ekspresi yaitu tawa. Proses-proses humor tersebut memengaruhi *humor style* yang digunakan oleh pemain ludruk di Universitas “X” dalam merespon dan berinteraksi dengan lingkungan, khususnya dengan penonton pertunjukan ludruk.

*Humor style* ialah perbedaan pemain ludruk di Universitas “X” dalam menggunakan humor pada saat pertunjukan, menurut Martin, et.al. (2007) membedakan *humor style* dalam empat tipe berdasarkan isi dan tujuannya. Ini 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. Sasaran merujuk pada *self* dan *others*. *Self* merupakan sasaran humor terhadap diri sendiri, sedangkan *others* merupakan sasaran humor terhadap orang lain. Maka berdasarkan pola dua kali dua tersebut *humor style* dapat dibedakan menjadi *affiliative humor*, *self-enhancing humor*, *aggressive humor*, dan *self-defeating humor*.

Apabila seorang pemain ludruk di Universitas “X” menggunakan isi humor *benevolent* dan ditunjukkan pada *others*, maka termasuk dalam tipe *affiliative humor* yaitu penggunaan humor dengan tujuan memperkuat hubungan dengan orang lain. Pemain ludruk di Universitas “X” mengikuti ludruk agar dapat menjalin hubungan yang baik antara sesama pemain maupun penonton. Tujuannya agar pemain ludruk di Universitas “X” dapat menghibur orang secara spontan saat bersama dengan orang lain, tertawa bersama dan menjalin relasi yang baik

dengan orang lain, seperti mengungkapkan hal-hal yang lucu, dengan canda atau banyol, meningkatkan ketertarikan secara interpersonal serta ketegangan hubungan dengan orang lain.

Jika seorang pemain ludruk di Universitas “X” menggunakan isi humor *benevolent* dan ditunjukkan pada *self*, maka termasuk dalam tipe *self-enhancing humor* yaitu penggunaan humor dengan tujuan sebagai regulasi emosi dalam diri. Pemain ludruk di Universitas “X” memiliki perspektif yang humoris bahkan saat pemain ludruk sedang menghadapi kesulitan atau kemalangan. Dalam pertunjukkan apabila mereka merasa sedih atau tidak senang, mereka mencoba untuk memikirkan sesuatu yang lucu tentang situasi yang membuat dirinya merasa terhibur. Tipe *humor style* ini berkaitan dengan konsep *coping* dengan humor, juga dengan perspektif menerima humor dan penggunaan humor sebagai regulasi emosi.

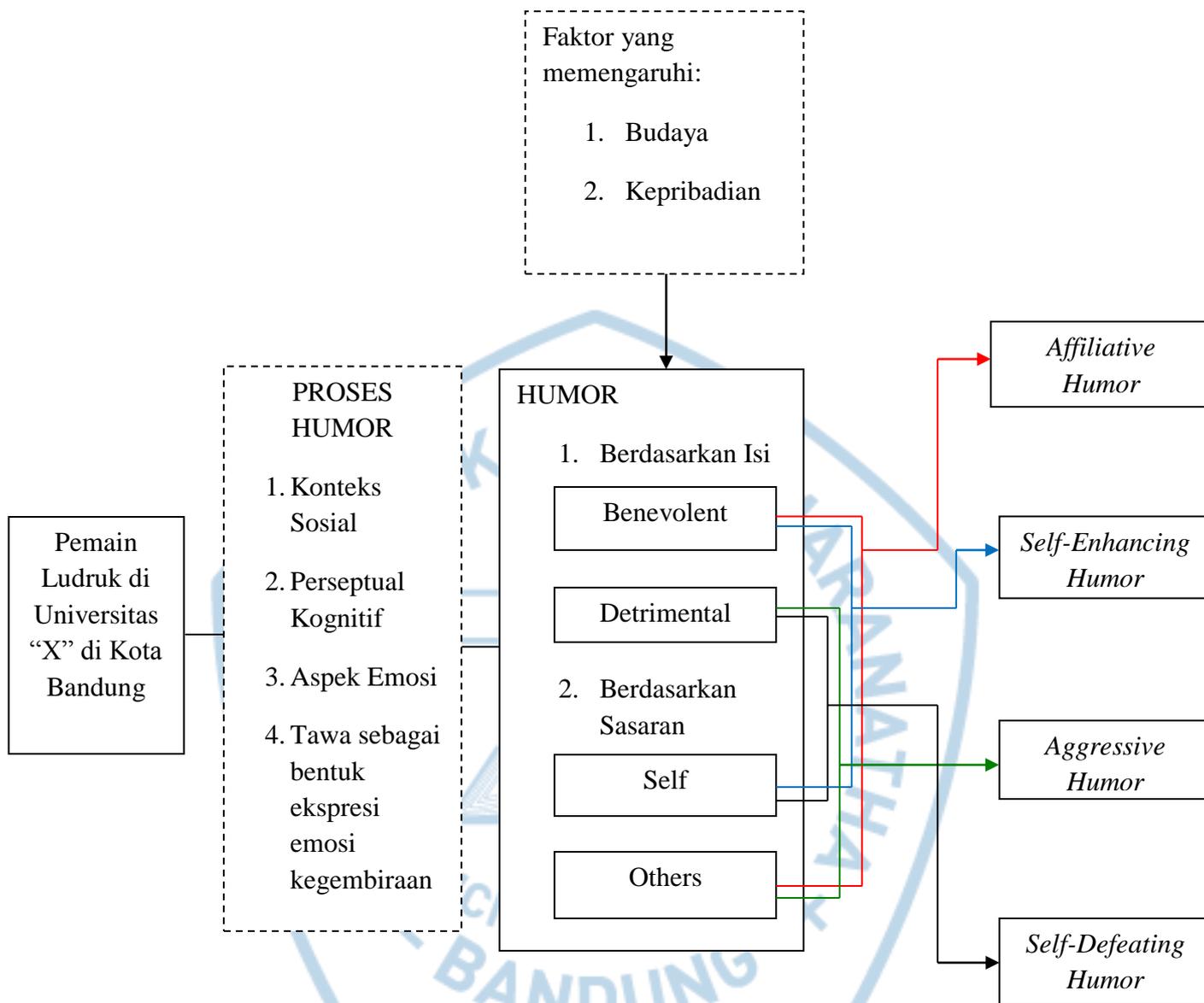
Jika seorang pemain ludruk di Universitas “X” menggunakan isi humor *detrimental* dan ditujukan pada *others*, maka termasuk dalam tipe *aggressive humor* yaitu penggunaan humor dengan tujuan menyerang atau menyindir orang lain. Pemain ludruk di Universitas “X” menggunakan humor ini melontarkan sindiran, 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 mengekspresi diri dengan mengekspresikan humor tanpa memikirkan dampaknya pada orang lain.

Jika seorang pemain ludruk di Universitas “X” menggunakan isi humor *detrimental* dan ditujukan pada *self*, maka termasuk dalam *self-defeating humor* yaitu 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. Pemain ludruk di Universitas “X” 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 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 tipe *humor style* pada pemain ludruk di Universitas “X” 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).

Selain itu faktor kepribadian juga memengaruhi jenis humor yang dimiliki oleh pemain ludruk di Universitas “X”. Faktor kepribadian dapat dilihat dari data penunjang yang menggunakan *big five personality* yaitu suatu pendekatan yang digunakan untuk melihat kepribadian manusia melalui trait yang tersusun dalam lima buah domain kepribadian yang telah dibentuk dengan menggunakan analisis faktor. Lima trait kepribadian tersebut adalah *extraversion*, *agreeableness*, *neuroticism*, *openness to experience*, dan *conscientiousness*. Kepribadian yang *extraversion* secara umum adalah korelasi yang positif dengan tipe *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 ludruk di Universitas “X” Kota Bandung memiliki *humor style* yang berbeda-beda, meski tiap individu bias memiliki keempat tipe *humor style*, namun hanya akan dilihat tipe *humor style* yang dominan, yaitu tiap individu jumlah tipe *humor style* yang paling besar dan secara keseluruhan pemain ludruk di Universitas “X” dilihat dari jumlah *humor style* yang paling banyak.
2. *Humor style* pada pemain ludruk di Universitas “X” Kota Bandung dibedakan berdasarkan isi dan sasarannya, menghasilkan tipe *humor style* yaitu: *affiliative humor*, *self-enhancing humor*, *aggressive humor*, dan *self-defeating*.
3. *Humor style* pada pemain ludruk di Universitas “X” Kota Bandung dipengaruhi oleh faktor budaya dan faktor kepribadian
4. *Humor Style* pada pemain ludruk di Universitas “X” Kota Bandung yang dipengaruhi oleh faktor kepribadian. Faktor kepribadian yang telah dibentuk dengan menggunakan analisis faktor, lima trait kepribadian tersebut adalah *extraversion*, *agreeableness*, *conscientiousness*, *neuroticism* dan *openness to experience*.