

**PENCIPTAAN HUMOR MELALUI PELANGGARAN  
MAKSIM KERJASAMA DALAM KOMIK  
BERGENRE SPORT “BOWLING KING”**

**SKRIPSI**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk  
memperoleh gelar Sarjana Sastra**



**Redi Pradana Mulia**

**08130903**

**PROGRAM STUDI SASRA INGGRIS**

**FAKULTAS SASRA**

**UNIVERSITAS DARMA PERSADA**

**JAKARTA**

**2012**

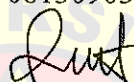
## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Skripsi ini adalah hasil karya penulis sendiri, dan semua sumber baik yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Redi Pradana Mulia

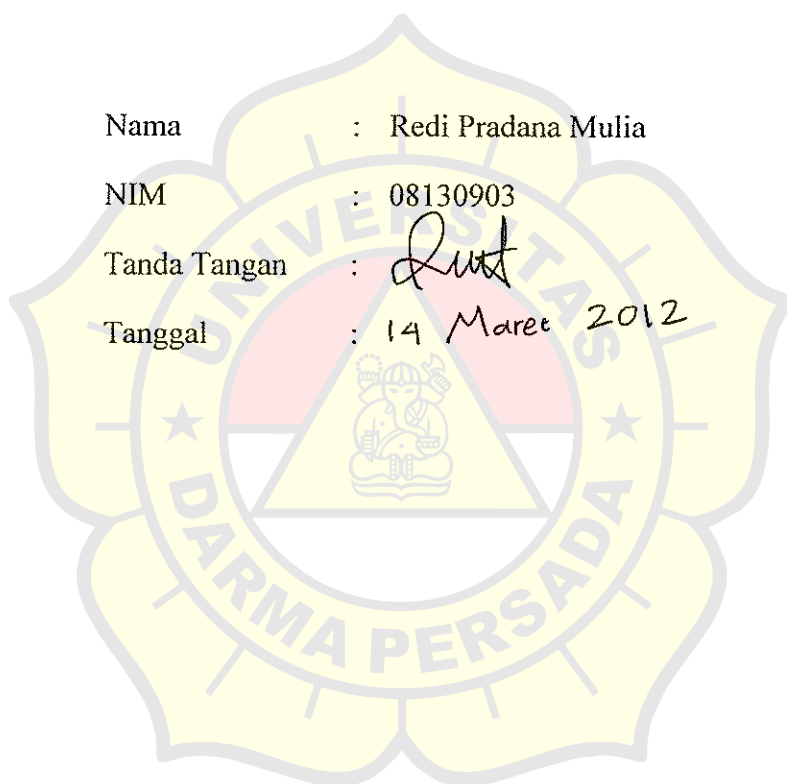
NIM : 08130903

Tanda Tangan :



Tanggal

: 14 Maret 2012






## HALAMAN PERSETUJUAN LAYAK UJI

Skripsi yang diajukan oleh:

Nama : Redi Pradana Mulia  
NIM : 08130903  
Program Studi : Sastra Inggris  
Judul skripsi : Penciptaan Humor Melalui Pelanggaran  
Maksim Kerjasama Dalam Komik Bergenre  
*Sport "Bowling King"*

Telah disetujui oleh Pembimbing, Pembaca dan Ketua Jurusan Sastra Inggris  
untuk diujikan di hadapan Dewan Penguji pada hari *Kamis* tanggal *23 Feb 2012*  
pada Program Studi Sastra Inggris Fakultas Sastra Universitas Darma Persada.

Pembimbing : Dra. Irna N. Djajadinigrat, M.Hum (  )  
Pembaca : Fridolini, SS., M. Hum (  )  
Ketua Jurusan : Tommy Andrian, SS., M. Hum (  )


## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah diujikan pada hari Kamis, ..... tanggal 23 Feb 2012

Oleh

DEWAN PENGUJI


Yang terdiri dari:

Pembimbing : Dra. Irna N. Djajadinigrat, M.Hum (  )  
Pembaca : Fridolini, SS., M. Hum ( )  
Ketua Penguji : Tommy Andrian, SS., M. Hum ( )

Disahkan pada hari Kamis, tanggal 15 Maret 2012

Ketua Program Studi,

Dekan,

  
Tommy Andrian, SS., M. Hum

  
Syamsul Bachri SS., MSi

## ABSTRACT

**Redi Pradana Mulia, 08130903**

***Humor Creation Through Cooperative Principle Violation in Sport Genre Comic "Bowling King"***

***Thesis. English Letters Faculty. Darma Persada University. Jakarta.***

*Comic represents a medium to hand over idea, or social critics that want to convey by comic author. The contents of comic depend on the way of thinking and point of view that possess by a comic author. Comic, particularly sport comic has become entertain medium for some people today to spare their time, and even has become a hobby, so that not surprised there are many people to be comic collectors. Human's hobbies to funny thing or humor oriented can't be doubted, having humor is kind of human as a mind creature. The purposes of this research are to analyze the violation of maxim that happened in Bowling King Comic, proved the violation of maxim result in humor. Maksim kerjasama usually called in English as Cooperative Principles represents a formula sparked off by Famous Linguist as well as a philosopher namely Herbert Paul Grice as basic of general principal of language usage.*

*From the research object that number 13 books, 125 chapters found all of kind cooperative principals that violated, there are 6 cases violation of maxim quantity, 14 cases violation of maxim quality, 9 cases violation of maxim relevance, and 8 cases violation of maxim manner. From all violation that most happened is maxim quality and the least is maxim quantity.*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur, Alhamdulillah penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi ini melalui kerja keras dan doa. Skripsi ini merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi untuk mencapai gelar Sarjana Sastra di Fakultas Sastra Inggris, Universitas Darma Persada.

Pada kesempatan ini penulis juga mengucapkan rasa terima kasih yang tulus atas bimbingan, petunjuk serta saran-saran dan bantuan yang tidak ternilai harganya kepada:

1. Ibu Irna Nirwani Dj, M.Hum selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan waktu, tenaga, pikiran, semangat, kesabaran dan ilmu yang sangat berharga dalam membimbing saya selama proses penulisan skripsi ini.
2. Ibu Fridolini, SS., M.Hum selaku dosen pembimbing II, pembaca yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikirannya untuk membimbing saya, serta membaca dan memeriksa skripsi ini.
3. Syamsul Bachri, SS.,MSi selaku Dekan Fakultas Sastra.
4. Tommy Andrian, SS., M.Hum selaku Ketua Jurusan Sastra Inggris.
5. Kepada seluruh dosen Fakultas Sastra Inggris yang telah memberikan banyak ilmu yang sangat bermanfaat yang dapat menjadi acuan selama penulisan skripsi ini.

6. Untuk Bapak Abdul Karim dan Ibu penulis tercinta Maesaroh serta kakak-kakak penulis tersayang Teh Ida, Kak Adi, dan Ade Gina yang selalu mengingatkan dan memberi dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini, serta memberikan semangat untuk terus maju.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna dan juga masih banyak kekurangan, karena pengetahuan yang dimiliki oleh penulis terbatas. Semoga Allah SWT melimpahkan rahmat dan karunia-Nya serta memberikan balasan yang setimpal kepada segenap pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini. Mudah-mudahan skripsi ini dapat memberikan banyak manfaat bagi pihak yang membutuhkan.

Jakarta, Januari 2012

Penulis

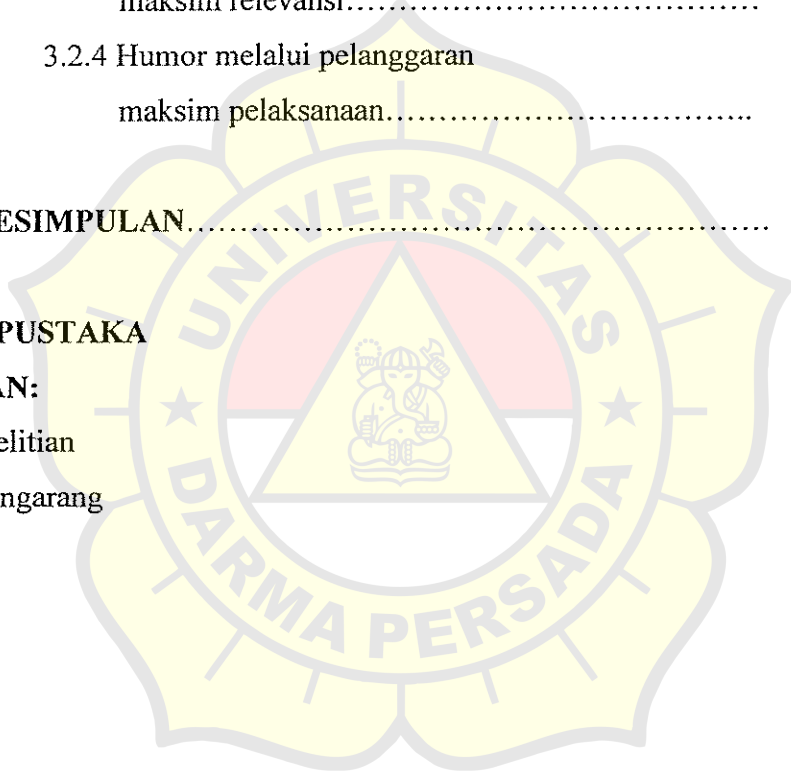
Redi Pradana Mulia

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	
LEMBAR PENGESAHAN	
KATA PENGANTAR .....	i
ABSTRAK.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar belakang masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	3
1.3 Pembatasan Masalah. ....	3
1.4 Perumusan Masalah .....	3
1.5 Tujuan Penelitian .....	3
1.6 Metodologi Penelitian .....	4
1.7 Manfaat Penelitian .....	4
1.8 Sistematika Penyajian .....	5
<b>BAB 2 KERANGKA TEORITIS</b>	
2.1 Maksim Kerjasama.....	6
2.2 Penciptaan dan Pelanggaran.....	10
2.3 Humor.....	10
2.4 Komik.....	12
<b>BAB 3 Humor Yang Tercipta Melalui Pelanggaran Maksim Kerjasama</b>	
3.1 Analisis Pelanggaran Maksim Kerjasama.....	14
3.1.1 Pelanggaran Maksim Kuantitas.....	14
3.1.2 Pelanggaran Maksim Kualitas.....	20
3.1.3 Pelanggaran Maksim Relevansi.....	30



3.1.4 Pelanggaran Maksim Pelaksanaan.....	38
3.2 Analisis Penciptaan Humor Melalui Pelanggaran Maksim Dalam Komik <i>Bowling King</i> .....	44
3.2.1 Humor melalui pelanggaran maksim Kuantitas.....	44
3.2.2 Humor melalui pelanggaran maksim Kualitas.....	46
3.2.3 Humor melalui pelanggaran maksim relevansi.....	49
3.2.4 Humor melalui pelanggaran maksim pelaksanaan.....	51
<b>BAB 4 KESIMPULAN.....</b>	<b>54</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN:</b>	
Skema penelitian	
Biografi Pengarang	



# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Komik, tak bisa dipungkiri lagi, merupakan bagian dari kehidupan manusia, di semua kebudayaan manapun pasti kita dapat menemukan komik, dari barat California hingga timur Tokyo Jepang banyak orang yang hobi membaca komik. Begitupun di Indonesia, bagi kebanyakan orang Indonesia yang sempat menikmati dan hidup di era 80-an, mungkin tak aneh jika mendengar kata Koo Ping Ho, Si Buta dari Gua Hantu, dan Gundala si Putra Petir, ketiganya cukup *hits* pada saat itu. Namun kedigdayaan komik Indonesia telah pudar saat ini, saat ini komik yang digandrungi remaja Indonesia lebih didominasi oleh komik-komik dari ras kuning, seperti Jepang, Korea, dan Taiwan.

Komik merupakan sebuah media untuk menyampaikan ide, gagasan, atau kritik sosial yang ingin disampaikan oleh seorang penulis komik. Isi sebuah komik bergantung dari cara berpikir serta sudut pandang yang dimiliki oleh seorang komikus. Oleh karena itu komik terbagi menjadi beberapa *genre* seperti *action*, komedi, *adventure*, *sport*, *fighting* dan lain-lain.

Salah satu *genre* yang diminati saat ini adalah *genre sports*, seperti komik *Dandoh*, *The Pitcher*, *Initial D*, *Eyeshield 21*, *Fight Ippo*, *The Last Inning*, *Bowling King* dan lain-lain. Komik, khususnya komik *sports* memang telah menjadi sarana hiburan saat ini untuk sejenak melepas rutinitas dan bahkan telah menjadi suatu hobi, sehingga tidak heran banyak yang menjadi kolektor komik. Sifat manusia yang gemar bersaing, serta haus akan tantangan serta menjunjung nilai sportivitas adalah alasan mengapa komik *genre sports* termasuk *genre* komik yang cukup diperhitungkan, bahkan sejajar dengan *genre-genre* yang selama ini mendominasi, seperti *genre adventure* dan juga *fighting*. Tidak heran bahwa

saat ini film-film kartun bertema *sports* yang diangkat dari cerita komik, seperti *Eyeshield 21*, Kapten Tsubasa, *The Kickers* mendapat sambutan positif di Indonesia.

Komik *Sports* umumnya mempunyai alur cerita yang serius, penuh tantangan serta banyak membahas tentang teknik-teknik olah raga itu sendiri. Komik *sports* jarang menyelipkan unsur komedi di dalamnya, walaupun ada, hal itu merupakan sebagian kecil, atau selingan agar cerita tidak membosankan. Komik *Sports* yang cukup dikenal di Indonesia pada medio 2000-an yaitu *Bowling King* merupakan pengecualian dari semua komik-komik *sports* yang ada selama ini. Walaupun komik ini sebagian besar mengangkat sisi keolahragaan, namun dalam komik ini terdapat unsur humor yang cukup kental, artinya cukup banyak sisi humor yang diangkat dalam komik ini, walaupun sisi keolahragaan masih mendominasi. Jenis Humor dalam komik bowling King bervariasi, seperti humor *Slapstic*, hiperbola, sarkasme, parodi. Berdasarkan jenis humor tersebut, penciptaan humor yang disebabkan pelanggaran maksim mendominasi. Maksim yang dimaksud adalah maksim kerjasama yang dikemukakan oleh seorang pakar pragmatik yaitu H. Paul Grice. Dalam teorinya ini Grice mengemukakan bahwa dalam melakukan percakapan agar pertukaran informasi serta tujuan percakapan tercapai diharapkan antara penutur dan petutur mematuhi empat maksim kerjasama. Apabila terjadi pelanggaran atau ketidakpatuhan dalam prinsip prinsip ini maka dapat dikatakan percakapan tersebut telah teridentifikasi melanggar maksim sehingga pertukaran informasi serta tujuan percakapan tidak terealisasi atau dapat dikatakan tidak akan maksimal. ( Yule, George. 1996:37 )

Berdasarkan latar belakang masalah di atas penulis mengambil judul “Penciptaan Humor yang disebabkan Maksim Kerjasama dalam Komik Bertema *Sports* “*Bowling King*” Penulis dalam hal ini ingin menganalisis pelanggaran-pelanggaran maksim yang menimbulkan humor dalam komik *Bowling King*.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan pendekatan Pragmatik. Levinson (1997:2) mengungkapkan bahwa “Pragmatics is study of the relations between language and context that are grammaticalized, or encoded in the structure of language” yang artinya pragmatik adalah studi bahasa yang mempelajari relasi bahasa dengan konteksnya dimana konteks tersebut tergramatisasi dan terkodifikasi sehingga tidak dapat dilepaskan dari struktur bahasanya. Dengan kata lain, pragmatik adalah telaah mengenai kemampuan pemakai bahasa menghubungkan serta menyelaraskan kalimat-kalimat dan dan konteks secara tepat.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Dari uraian latar belakang masalah di atas, maka penulis berasumsi bahwa adanya penciptaan humor yang disebabkan pelanggaran maksim kerjasama dalam komik *Bowling King*.

## **1.3 Pembatasan Masalah**

Dalam hal ini penulis membatasi masalah hanya pada dialog yang teridentifikasi melanggar maksim dan apakah benar pelanggaran tersebut menimbulkan humor. Bahan penelitian ini diambil dari komik *Bowling King* dari Bab 1 sampai dengan Bab 125.

## **1.4 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat dirumuskan masalah penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Apakah terjadi pelanggaran maksim dalam komik *Bowling King*?
- 2) Apakah pelanggaran maksim tersebut menimbulkan humor?

## **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian tentang maksim dalam komik ini adalah:

- 1) Menganalisis pelanggaran maksim yang terjadi dalam komik *Bowling King*.
- 2) Membuktikan pelanggaran maksim tersebut menimbulkan humor.

## 1.6 Metodologi Penelitian

Tahapan kerja yang digunakan dalam tahap-tahap penelitian ini berdasarkan pendapat Sudaryanto (1993:5) yang menyatakan bahwa, “ada tiga tahapan strategis dalam penelitian, yaitu tahap pengumpulan data, analisis data, dan penyajian hasil analisis.”

Masing-masing tahapan tersebut memiliki metode-metode tersendiri yang berbeda satu dengan lainnya. Metode-metode ini dijabarkan dalam teknik-teknik. Metode adalah cara yang harus dilaksanakan, sedangkan teknik adalah cara melaksanakan metode. (Sudaryanto, 1993:9).

Data penelitian ini bersumber dari komik *Bowling King* karya Tarang Ay. Tahap pengumpulan data merupakan tahap awal dalam sebuah penelitian, begitu pula dengan penelitian ini, pertama kali diadakan pengumpulan data-data. Data diambil dari komik *Bowling King* versi bahasa inggris yang berjumlah 125 Bab. Data disimak dan dicatat kemudian diklasifikasikan berdasarkan tindak tuturnya.

Setelah data dikumpulkan dan diklasifikasi sesuai dengan tindak tuturnya, tahap selanjutnya, yaitu analisis data. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode pragmatis. Metode pragmatis digunakan untuk menunjuk pola-pola pelanggaran maksim dengan subjenis alat penentunya, yaitu petutur yang berhubungan dengan fungsi interpersonal bahasa yang menghasilkan kelucuan dalam humor. Data dianalisis dengan mengambil tuturan tidak langsung tokoh.

Hasil analisis penelitian ini dipaparkan sesuai dengan kaidah-kaidah yang telah ditemukan dalam tahap sebelumnya. Pemaparan hasil analisis bersifat deskriptif, berdasarkan pada data yang ada. Hasil analisis penelitian ini berdasarkan teknis informal, yaitu pemaparan dengan menggunakan perumusan dengan kata-kata biasa.

## 1.7 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan akan dapat memperluas wawasan dalam ilmu kebahasaan (Linguistik) khususnya tentang kajian pragmatik,

menambah wawasan pengetahuan para pembaca sekalian dan melengkapi penelitian-penelitian yang sudah ada terhadap maksim kerjasama, menjadi bahan pustaka bagi kampus dan menjadi bahan acuan bagi para peneliti-peneliti selanjutnya yang akan meneliti tentang humor ataupun maksim kerjasama.

## 1.8 Sistematika Penyusunan Skripsi

Skripsi ini terdiri dari empat bab, yang tersusun sebagai berikut:

- BAB 1 Pendahuluan yang terdiri dari Latar Belakang: yaitu penjabaran, serta alasan penulis mengambil judul “Pelanggaran Maksim Dalam Komik *Bowling King* Menimbulkan Humor”, Identifikasi masalah, Pembatasan Masalah, Perumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Metodologi Penelitian, Manfaat Penelitian dan Sistematika Pengkajian.
- BAB 2 Berupa kerangka teoritis yang berisikan pengertian dan pemaparan tentang maksim kerjasama, humor, komik dan beberapa pengertian tentang faktor-faktor yang mendukung.
- BAB 3 Berisikan analisis dialog dalam komik yang teridentifikasi melanggar maksim kerjasama serta humor-humor yang tercipta karena pelanggaran maksim.
- BAB 4 Kesimpulan dan saran
- Pada Bab ini berisi tentang kesimpulan yang ditarik dan saran yang diberikan oleh penulis.