

HUMOR VERBAL DALAM ACARA TELEVISI JEPANG *NOGIZAKA KOUJICHUU*

Heru Setio P.¹, Irma Winingsih², Diah Soelistyowati³

^{1,2,3}Program Studi Bahasa Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Dian Nuswantoro
email: herusetio000@gmail.com, irma.winingsih@dsn.dinus.ac.id., diah soelistyowati@dsn.dinus.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji humor verbal yang muncul dalam acara televisi Jepang Nogizaka Koujichuu. Penelitian ini masuk dalam ranah kajian ilmu pragmatik, maksudnya suatu tuturan yang lucu dengan indikasi reaksi tertawa dari mitra tutur kemudian dianalisis dengan mengkaitkan tuturan tersebut dengan konteks. Humor verbal yang muncul kemudian diklasifikasi menjadi beberapa tipe atau jenis. Tujuan dari penelitian ini untuk menganalisis konteks humor verbal pada acara Nogizaka Koujichuu. Penelitian ini bersifat analisis deskriptif. Data adalah dialog yang mengandung humor verbal. Data diambil dari video rekaman acara yang kemudian ditranskripsi. Proses selanjutnya adalah mengklasifikasikan tiap humor yang muncul ke dalam masing-masing jenisnya. Data yang diambil adalah acara Nogizaka Koujichuu episode 1 sampai episode 30. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada 30 humor verbal ditemukan dalam Nogizaka Koujichuu. Humor verbal yang dapat ditemukan dalam episode 1 sampai episode 30 terklasifikasi menjadi 11 jenis yaitu sarcasm, exaggeration, stereotype, pun, infantilism, malicious pleasure, repetition, conceptual surprise, sexual allusion, missunderstanding, dan embrassment.

Kata Kunci: *Humor, Humor verbal, Typology Humor, Pragmatik*

1. PENDAHULUAN

Salah satu cabang linguistik yang mempelajari mengenai hubungan antara konteks luar bahasa dan maksud tuturan adalah ilmu pragmatik. Maksud dari sebuah tuturan tidak dapat dilihat hanya dengan bentuk dan maknanya saja, tetapi juga dilihat dari konteksnya, meliputi tempat dan waktu, siapa yang terlibat, bentuk tuturan, tujuan, cara penyampaian, serta faktor yang lain. Bahasan pragmatik salah satunya dapat digunakan untuk membahas humor yang terdapat dalam suatu tuturan, artinya sebuah humor dalam suatu tuturan mengacu pada konteksnya. Hal ini berarti bahwa dengan mengaitkan pada tempat, waktu, siapa penuturnya, siapa mitra tuturnya, bentuk tuturan, serta tujuan dari suatu tuturan, dapat menjelaskan humor yang menjadi alasan mengapa tuturan tersebut dapat membuat orang lain tertawa. Seperti yang diketahui secara umum bahwa definisi dari humor sendiri adalah salah satu cara untuk merangsang manusia untuk tertawa, munculnya dapat berupa rasa, kesadaran dalam diri sendiri (*sense of humor*) atau bisa berupa suatu hasil cipta atau fenomena dari luar diri seseorang. Dengan kata lain, humor dapat didefinisikan sebagai suatu hal yang lucu. yang dapat menimbulkan reaksi tertawa. Humor dapat muncul dari berbagai peristiwa atau objek apa *pun* yang menimbulkan tawa, geli, dan situasi lucu yang muncul secara verbal dan non verbal. Verbal berarti bahwa suatu hal dapat menjadi humor yang menimbulkan efek lucu dari sebuah tuturan lisan. Non verbal berarti menyangkut segala aspek non lisan yaitu fisik, yang hanya mengandalkan visual saja. Humor verbal adalah humor yang berdasarkan percakapan lisan atau dialog yang muncul dan menimbulkan efek lucu kepada *audiens*. Humor verbal dapat diklasifikasikan lagi ke dalam tiap-tiap jenisnya. Pembagian beberapa klasifikasi menurut Berger (1976:44) dalam *Typology of Humor* Pembagian 11 klasifikasi adalah *sarcasm, exaggeration, stereotype, pun, infantilism, malicious pleasure, repetition, conceptual surprise, sexual allusion, missunderstanding, dan embrassment*.

Acara televisi di Jepang berjudul *Nogizaka Koujichuu* ini yang menjadi sumber data dalam penelitian kali ini. Penulis seringkali mendapati sebuah tuturan yang menimbulkan efek lucu karena mengandung unsur humor verbal di dalamnya diindikasikan dari respon setelahnya dari *audiens* dalam studio yang merupakan mitra tutur di sini tertawa. Sesuai dengan tujuan dari sebuah acara entertain di televisi, humor ditujukan untuk menghibur para penonton. Program acara televisi *Nogizaka Koujichuu* ini disiarkan *TVTokyo* setiap hari Minggu. Dalam acara tersebut terjalin komunikasi yang baik antara kedua pembawa acara dengan para anggota grup idol *Nogizaka46*, memiliki konsep yang unik karena tidak memiliki naskah sebagai acuan untuk memicu orang tertawa. dikaji, yaitu adalah Humor Verbal dalam Tindak Tutur di Acara Televisi *Nogizaka Koujichuu*. Penulis bermaksud meneliti tindak tutur verbal yang mengandung unsur humor, menguraikan secara pragmatik, dilihat dari konteks tuturan saat dilontarkan. Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu Bagaimana konteks humor verbal yang muncul dalam acara *Nogizaka Koujichuu*. Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini yaitu Memaparkan konteks humor verbal pada acara *Nogizaka Koujichuu*. Penelitian kali ini, peneliti berfokus pada humor verbal yang berasal dari percakapan lisan yang dilakukan oleh pembawa acara, anggota grup idol *Nogizaka46*, dan tamu undangan, Dalam penelitian ini Penulis membatasi sumber data, yaitu hanya episode 1

sampai episode 30 karena ketercukupan data. Peneliti tidak meneliti humor non verbal yang muncul secara visual. Humor non verbal dapat menjadi tema dalam penelitian selanjutnya.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Kimie Oshime (2013) meneliti *An Examination for Styles of Japanese Humor: Japan's Funniest Story Project 2010 to 2011*, membahas model atau jenis lelucon orang Jepang dan cerita lucu yang diambil dari laman internet berjudul "*Japan's funniest project*". Peneliti mengambil beberapa cerita lucu, yang menjadi *funniest story of the week*, kemudian mengambil 10 cerita terlucu berupa tulisan. Hasil dari penelitian menunjukkan banyak muncul cerita lucu yang kontennya berhubungan dengan *pun* dan *word play*. Hal menarik yang lain adalah bahwa kebanyakan cerita ditulis berdasarkan pengalaman pribadi dalam wujud percakapan sehari-hari. Peneliti menemukan bahwa cerita lucu atau humor berhubungan dengan lingkungan sekitar. Penelitian ini berfokus pada observasi pada tiap cerita lucu kemudian dianalisis tiap humor yang muncul berdasarkan umur dan jenis kelamin. Hasilnya kebanyakan atau 45 persen berhubungan dengan lintas bahasa, antara lain, *mis heard, mis said, homonym, wordplay*, dan *pun*. yang lainnya berhubungan dengan budaya dan cerita *nonsense* atau *absurd*.

2.1. Humor

Menurut La Fave (1972:198) humor adalah mekanisme fenomena sosial yang terjadi saat sekelompok orang telah berkumpul untuk bercanda dengan keadaan atau konteks tertentu dan menimbulkan efek tertawa.

2.2. Humor Verbal

Menurut Berger (1993:19) humor salah satunya dapat diciptakan atau dimunculkan melalui kata-kata, cara berbicara, makna kata, atau akibat dari kata-kata. Verbal, atau kata-kata lisan yang mempunyai unsur humor yang dapat membuat *audiens* yang mendengar mengeluarkan emosi senang atau bahagia kemudian terekspresikan dengan tertawa.

2.3. Tipologi Humor

Berger (1976:44) dalam teorinya *Humor Typology* yang membagi humor menjadi 41 jenis, 41 jenis *typology* tersebut dikelompokkan menjadi dua macam, yaitu humor secara verbal atau secara lisan, dan humor secara nonverbal, yaitu segala sesuatu yang bukan dari ucapan lisan, dapat berupa *mimicking*, tingkah konyol dan yang lainnya. Penulis hanya memfokuskan diri pada humor verbal, artinya, Penulis membatasi, tidak mengambil semuanya 41 jenis klasifikasi Berger. Penulis mengambil 11 jenis klasifikasi dalam *Humor Typology* dari Berger ini, antara lain adalah *sarcasm, exaggeration, stereotype, pun, infantilism, malicious pleasure, repetition, conceptual surprise, sexual allusion, misunderstanding, dan embarrassment*.

2.4. Sarcasm

Biting remark made with a hostile tone; sarcasm is always a verbal put-down atau komentar yang menusuk dengan nada yang tajam; sarkasme yang dilakukan secara verbal. Sarkasme bertujuan untuk menyindir, menyinggung seseorang atau sesuatu. Sarkasme bisa berupa penghinaan, ekspresikan rasa kesal dan marah dengan memakai kata-kata kasar. Sarkasme dapat melukai perasaan orang lain.

a. Exaggeration

Making an exaggeration or overstatement; reacting in an exaggerated way, exaggerating the qualities of a person or product atau bereaksi dengan cara yang terlalu berlebihan, melebih-lebihkan atau hiperbola.

b. Stereotype

Stereotyped or generalized way of depicting members of a certain nation, gender, or other group berarti stereotip atau generalisasi, yaitu penilaian kepada seseorang yang hanya dilakukan berdasar pada persepsi terhadap kelompok di mana orang tersebut dapat dikategorikan. Berger juga mengatakan bahwa stereotip adalah konsep atau cara umum atau bentuk pemikiran untuk menggambarkan suatu bangsa, jenis kelamin atau anggota kelompok tertentu.

c. Pun

Playing with the meaning of words berarti permainan dengan makna kata-kata. Penggunaan kata atau frase yang lucu. beberapa arti atau yang terdengar seperti kata lain.

d. Infantilism

Playing with the sound of words (bermain dengan bunyi katakata). Kata-kata yang terdengar sama tetapi sebenarnya berbeda.

e. Malicious Pleasure

Take a pleasure in other people's misfortunes, victim humor berarti menertawai kemalangan orang lain atau dengan menjadikan orang lain sebagai korban humor. terkadang manusia senang ketika ada orang lain dalam kondisi

susah. Selain ada rasa empati ataupun simpati terhadap orang yang terkena sial. Manusia mempunyai kecenderungan mempunyai rasa lega di dalam hati atau justru senang ketika orang lain dalam keadaan susah.

f. Repetition

Repetition or replay of the same situation berarti Pengulangan dari situasi yang sama yang sebelumnya terjadi. Situasi yang sama yang kembali terjadi cenderung membuat situasi menjadi lucu.

g. Conceptual surprise

Misleading the audience by means of a sudden unexpected change of concept berarti mengelabui *audiens* dengan suatu perubahan konsep yang terjadi secara tak terduga atau tiba-tiba.

h. Sexual allusion

Making a reference or insinuation to sexual or naughty matters berarti membuat referensi atau sebuah sindiran yang ditujukan pada hal-hal seksual atau nakal.

i. Misunderstanding

Misinterpreting situation berarti salah menangkap, memahami atau menafsirkan pesan atau situasi.

j. Embarrassment

An awkward situation in which someone gets a sense of discomfort, uneasiness, or shame adalah Situasi yang menimbulkan rasa canggung saat seseorang merasa tidak nyaman, gelisah atau malu.

3. METODE PENELITIAN

Metode dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif. Penulis melakukan analisis terhadap data, dengan menggunakan metode kualitatif karena data yang digunakan berupa tuturan bukan angka, dan hasil analisis dideskripsikan dalam wujud skripsi ini.

Penelitian ini masuk dalam ranah pragmatik karena mengkaji humor verbal dengan mengkaitkan konteks pada suatu tuturan lisan. Konteks yang dimaksud di sini adalah meliputi konteks situasi, latar belakang penggunaan dan siapa partisipan yang ada. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data sekunder karena berupa sebuah rekaman acara *Nogizaka Koujichuu*.

Data dalam penelitian ini adalah bersifat sekunder, sumber data diperoleh dengan cara mengunduh rekaman acara televisi *talkshow* idol Jepang berjudul *Nogizaka Koujichuu*. Peneliti mengumpulkan data dengan menggunakan metode observasi atau pengamatan langsung. Kemudian adalah tahap transkripsi data sesuai kebutuhan penulis berkaitan dengan tema pokok pembahasan penelitian, berupa tulisan mengenai tuturan-tuturan lisan yang didengar oleh penulis dari rekaman acara *Nogizaka Koujichuu*.

3.1. Satuan Analisis

Satuan analisis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu konteks, diperoleh dari dialog pembawa acara dan anggota grup *Nogizaka46*.

3.2. Sumber Data

Sumber data berupa rekaman acara televisi Jepang berjudul *Nogizaka Koujichuu*, adalah sebuah acara televisi *talkshow* grup idol *Nogizaka46*. Acara *talkshow* ini memiliki konsep yang unik karena tidak memiliki naskah untuk memicu orang untuk tertawa. Dalam acara ini kerap muncul percakapan yang lucu. Humor, lelucon bisa muncul secara spontanitas inilah yang menjadikannya menarik untuk dijadikan sebuah sumber data.

Data yang digunakan adalah tuturan verbal yang mengandung unsur humor, dilihat dari respon *audiens* yang tertawa setelah tuturan tersebut dituturkan.

3.3. Teknik Pengumpulan Data

Dalam melakukan pengumpulan data, peneliti menggunakan langkah sebagai berikut:

- 1) Mengunduh rekaman acara televisi *talkshow* idol Jepang berjudul *Nogizaka Koujichuu*.
- 2) Melakukan observasi atau pengamatan dengan menonton acara tersebut.
- 3) Mengumpulkan data dari episode 1 sampai 30 karena data yang diperoleh sudah cukup dan mewakili masing-masing dari 11 *humor typology*.
- 4) Melakukan transkripsi pada tiap data berupa tuturan-tuturan yang muncul.
- 5) Melakukan koreksi dengan bantuan *native speaker* orang Jepang terhadap tulisan hasil transkrip sebelumnya.

3.5. Teknik Analisis Data

Teknik dalam analisis data, penulis menggunakan langkah-langkah di bawah ini:

- 1) Mengelompokkan data yang merupakan humor verbal dan non verbal
- 2) Mengambil data humor verbal dan membuang data humor nonverbal

- 3) Mengelompokkan masing masing data humor verbal yang muncul ke dalam salah satu *11 humor typology*.
- 4) Menganalisis konteks dalam tiap data sehingga transkripsi data menjadi terstruktur, bagian mana yang perlu ditranskrip dan tidak.

3.6. Tipologi Humor Kategori Sarcasm

Episode 1

Menit 09.15-09.50

設楽統 : テレビ番組リニューアルいたしまして、今日から始ま
 Shitara Osamu : した、知らないのみんな?? こちらの番組、タイトルが
 : 乃木坂工事中。
 : *Terebi bangumi rinyuuaru itashimashite, kyou kara*
 : *hajimarimashita,shiranaino minna? Kochira no bangumi,*
 : *taitoru ga nogizaka koujichuu.*
 : 'Hari ini dimulainya acara televisi terbaru kami , lho kalian tidak
 : tahu? Acara ini judulnya adalah *Nogizaka Koujichuu.*'

メンバー : え?。え?? ?

Member : *E? Ee?*

: 'E? Hah?'

日村勇紀 : いえい! とか、やった! じゃないですか?

Himura Yuki : *iei! toka, yatta! janai desuka?*

: 'Bukankah harusnya yey! atau yes!?'

メンバー : 工事中って、以外、以外、

: *Nogizaka koujichuutte igai, igai,*

: 'Tidak menyangka saja kalau namanya *nogizaka koujichuu*'

設楽統 : え? なん? 何ですか? ださいとでも?

: *E? Nan? Nandesuka? Dasai to de mo?*

: 'Eh? A..? Kenapa? Apakah jelek?'

秋元真夏 : いや、全然嬉しくない。。誰が決めたんですか?

Akimoto Manatsu : *Iya, zenzen ureshikunai..Dare ga kimetandesuka?*

: 'Tidak, Sama sekali tidak senang.. Siapa yang menentukannya?'

Konteks

Episode 1, Shitara Osamu sebagai pembawa acara sedang menjelaskan acara baru yang dimulai, mengingat sebelumnya acara *Nogizaka tte doko?* telah berakhir dan sudah mulai diganti dengan acara yang baru dengan judul yang baru. Saat Shitara memperkenalkan acara barunya yang berjudul *Nogizaka Koujichuu* kepada pemirsa sekaligus kepada para anggota, mereka yang sebelumnya belum mengetahui judul barunya terkejut setelah mendengar judul tersebut. Karena itu, Shitara kemudian menanyakan pendapat terhadap judul baru tersebut kepada Akimoto Manatsu, salah seorang anggota resmi angkatan pertama, tetapi Akimoto memberikan respon negatif dengan menunjukkan ketidakpuasan. Kelucuan yang muncul dalam adegan adalah saat Akimoto mengatakan secara lantang bahwa dia tidak senang dengan judul yang baru, bahkan dia menanyakan siapa orang yang bertanggung jawab atas pembuatan judul baru acara tersebut meski di lain sisi Akimoto sudah mengetahui bahwa sudah ada produser yang telah merencanakan serta memikirkan baik-baik dan matang mengenai judul baru acara tersebut.

Analisis:

Tuturan Akimoto 'Iya, zenzen ureshikunai..Dare ga kimetandesuka?' merupakan *sarcasm* (*sarcasm*) dalam *humor typology*. Menurut Lestari (2008:22) *Sarcasm* merupakan sindiran yang sangat kasar dan menyakitkan.

Data di atas penulis kategorikan sebagai komedi *sarcasm* karena saat Shitara Osamu membacakan judul acaranya 'Kochira no bangumi.. etto.. taitoru ga.. shiranai no minna?.. Taitoru ga Nogizaka Koujichuu.' Semua anggota yang belum mengetahui judulnya sontak 'Hee..Eee' setelah mendengar judul tersebut. Pada situasi ini, respon yang diharapkan dari para partisipan tuturan adalah suasana yang meriah dengan '...Soko Iei..toka yatta.. janai desu ka?... ' berarti '...Di situ bukankah seharusnya Yey, atau hore, ya kan?..' Shitara kemudian menanyakan tentang bagaimana kesan Akimoto terhadap judul yang baru, tetapi Akimoto dengan jelas mengatakan bahwa dia tidak senang dan bahkan menyindir si pembuat judul. 'Iya, zenzen ureshikunai..Dare ga kimetandesuka?' Sindiran ini dilontarkan karena menurut Akimoto, judul yang baru dianggap tidak menarik. Sebaliknya kalau Akimoto menganggap judulnya bagus dan menarik, dia tidak akan mengatakan bahwa dia tidak senang dan bahkan tidak akan menyindir si pembuat judul acara. Pernyataan vulgar seperti ini tidak seharusnya diucapkan karena akan melukai perasaan orang lain.–Tetapi sebaliknya, Akimoto justru mengatakan hal yang kasar atau vulgar. Sindiran vulgar Akimoto pun mendapat respon tawa dari semua anggota yang ada di studio karena sindiran vulgar terhadap si pembuat judul dilontarkan meskipun sebenarnya Akimoto sudah tahu bahwa sudah ada pihak produser yang menentukan judul acara tersebut. Kaitannya dengan hal ini, Jepang mempunyai budaya *honne tatemae*.(perasaan sebenarnya dan sikap di luar). Menurut Davis dan Ikeno (2002:22), *honne* adalah apa yang dimaksudkan atau diinginkan sesungguhnya, sedangkan *tatemae* adalah yang disampaikan atau ditunjukkan. Akimoto dengan lantang mengungkapkan *honne*-nya yang merupakan suatu hal yang menurut budaya dan kebiasaan orang Jepang, tidak sewajarnya dilakukan karena dapat menyakiti orang lain, alih alih mengungkapkan hal yang sebenarnya, orang Jepang akan bersikap baik dan menunjukkan *tatemaena* dengan sikap dan perkataan yang diucapkan. Dalam hal ini, si penutur, Akimoto bukan berarti tidak mengetahui konsep *honne tatemae* ini, karena Akimoto adalah orang Jepang yang hidup dan tinggal di Jepang. Dengan ini dapat diketahui fakta bahwa Akimoto memang mengetahui bahwa sindiran *sarcasm* yang merupakan *honnnya* adalah hal yang tidak seharusnya diucapkan tetapi dia ucapkan. Berarti bahwa hal ini tidak diucapkan dengan tujuan sindiran yang serius yang menuju pada produser acara, tetapi hanya semata-mata dan tidak lebih dari sebuah candaan. Inilah yang menjadi letak komedi *sarcasm* yang terdapat dalam data di atas. -

3.7. Tipologi Humor Kategori Exaggeration

Episode 1

Menit 10.35-10.42

設楽統 : あの、今日は西野。メンバーの中で毎回ピックアップして

Shitara Osamu : その人がやりたい番組を作ると。

- : これでだから、ひとりひとりを掘りさげるし、ここの場所
- : も、よはもつとぎゅつとして
- : みんなはどんだんこう。。喋ったりとかしてもらって、
- : あまりあいつダメだになってなったら、すぐ変える。
- : *Ano, kyou wa Nishino. Menbaa no naka de maikai pikkuappu*
- : *shite sono hito ga yaritai bangumi wo tsukuruto.*
- : *korede dakara, hitori hitori wo horisagerushi, koko no basho*
- : *mo, yo wa motto gyutto shite,*
- : *Minna wa dondon kou.. shabettari toka.. shite moratte,*
- : *Amari aitsu dame danatte nattara, sugu kaeru.*
- : 'Hari ini adalah Nishino. Setiap kali episode akan diambil salah
- : satu dari anggota, kemudian kami akan membuatkan acara
- : sesuai yang diinginkannya.
- : Maka dari itu tiap anggota akan diperkenalkan, selain itu

- : sesi acara di studio ini juga akan ditampilkan.
- : Kalian semua silahkan saling berbicara seperti ini.
- : Kalau ada yang tidak terlalu menunjukkan performa yang baik..
- : akan langsung diganti dengan anggota yang baru.'

Konteks

Shitara Osamu, seorang yang membawakan acara baru grup idol *Nogizaka46* bersama rekannya Himura Yuki. Acara perdana pada episode 1, Shitara menjelaskan secara keseluruhan inti acara baru yang berjudul *Nogizaka Koujichuu* itu. Saat Shitara menjelaskan acaranya dengan serius dan semua anggota juga mendengarkannya dengan baik, Shitara menjelaskan bahwa isi dari acara *Nogizaka Koujichuu* berpusat pada pengenalan tiap-tiap anggota Idol kepada publik. Pada *scene* sebelumnya, menit 00.01-09.06 adalah pemutaran rekaman video Nishino Nanase, salah satu anggota resmi angkatan pertama yang bersenang-senang dengan berbagai binatang di suatu kebun binatang. Shitara menjelaskan setiap episode dalam acara ini akan menjadi menarik karena setiap saat, anggota akan dipilih satu-persatu dan diperbolehkan untuk membuat acaranya sendiri lalu kemudian akan diputar dalam rekaman video seperti Nishino Nanase. Setelah selesai, dilanjutkan dengan acara di studio, dengan anggota yang berkumpul saling berbicara akrab satu dengan yang lain, jalannya acara di studio akan dibawa oleh kedua pembawa acara Shitara Osamu dan Himura Yuki. Saat di tengah-tengah penjelasan dan situasi yang serius, Shitara, tiba-tiba mengucapkan pernyataan yang mengejutkan yaitu bahwa produser akan mengeluarkan anggota yang tidak terlalu menunjukkan performa yang baik dalam acara tersebut kemudian diganti dengan anggota yang baru. Secara spontan semua anggota tampak terkejut mendengar hal itu. Tetapi sebenarnya Shitara tidak serius dengan pernyataannya yang terlalu hiperbola tersebut, dengan kata lain hanya sebuah candaan. Tutaran tersebut ditujukan agar dapat mencairkan suasana dalam studio. Perubahan suasana atmosfir yang terjadi, yang sebelumnya serius hilang dalam sekejap karena pernyataan tadi.

Analisis:

Tutaran Shitara '*Amari aitsu dame danatte nattara, sugu kaeru..*' merupakan *exaggeration* atau *hiperbole* dalam *humor typology*. Menurut Keraf (1981:127) hiperbola berisi suatu pernyataan yang berlebihan, atau membesar-besarkan suatu hal. Sebelumnya Shitara, pembawa acara menjelaskan detail acara secara serius... '*Ano kyou wa Nishino. Membaa no naka de, mai kai hiichatte, sono hito ga yaritai bangumi o tsukuru to. Sore de dakara, hitori hitori o horisageru shi. Koko no baajhon mo yo wa motto gyutto shite, minna don-don kou shabettari tokashite moratte*' berarti '*Hari ini acaranya Nishino. Kita akan mengambil satu orang dari anggota setiap kali, dan akan membuat acara yang sesuai keinginan anggota terpilih tersebut. Maka dari itu, satu persatu anggota akan diperkenalkan. Tentunya acara di studio juga tetap ada, agar lebih akrab, semuanya akan saling mengobrol satu dengan yang lainnya...*' sampai titik ini situasi masih serius. Kemudian dilanjutkan dengan pernyataan berikutnya '*Amari aitsu dame danaatte natte nattara, sugu kaeru*' berarti '*kalau ada yang tidak bisa melakukannya dengan baik, akan langsung diganti (dengan anggota yang baru)*'.

Atmosfir atau situasi yang awalnya serius seketika berubah menjadi situasi penuh tanda tanya dari para anggota, sesaat mendengar pernyataan ini para anggota terkejut '*Ee?? Kowai!!*' yang berarti '*Ah jadi takut!!*'. adalah sebuah hal yang mengejutkan bagi anggota sekaligus pemirsa di rumah. Tetapi dalam waktu yang sama dapat disadari bahwa pernyataan tersebut hanyalah lelucon karena tidak mungkin hanya karena performa yang kurang baik dari anggota mengakibatkan dia dikeluarkan begitu saja dan digantikan setelah terhitung 4 tahun (sejak 2011) menjadi anggota resmi *Nogizaka46*. Anggota hanya akan dikeluarkan secara resmi dari grup apabila melanggar peraturan yang sudah ditentukan atau dapat mengundurkan diri secara resmi yang disebut dengan *sotsugyou*. Jika ada anggota yang kurang menunjukkan performa yang baik dalam acara tersebut, dia hanya perlu diberi arahan dari si penanggung jawab acara dan tidak akan dikeluarkan. Karena semua anggota sudah mengetahui aturan yang berlaku ini. Jadi semua anggota yang menjadi *audiens* tahu betul bahwa pernyataan Shitara adalah hal yang tidak mungkin akan terjadi dan hiperbola atau terlalu berlebihan, maka mereka lalu menertawakannya, ini menunjukkan komedi *exaggeration*/hiperbola dalam adegan.

4. KESIMPULAN

Setelah melakukan penelitian pada objek penelitian, acara televisi *talkshow* idol Jepang berjudul *Nogizaka Koujichuu*. Penulis menemukan masing 7 dari total 30 data atau sekitar 23 persen adalah *sarcasm* dan *repetition*, kemudian 25 dari 30 tuturan menjadi lucu disebabkan oleh interaksi antara si penutur dengan mitra tutur. Hal ini berarti bahwa tuturan tidak akan menjadi lucu apabila si penutur hanya sendiri seperti konsep *stand up comedy*.

Dalam tuturan-tuturan tersebut terdapat 11 jenis humor verbal yang terklasifikasi, yaitu *sarcasm*, *exaggeration*, *stereotype*, *pun*, *infantilism*, *malicious pleasure*, *Repetition*, *conceptual surprise*, *sexual allusion*, *missunderstanding*, dan *embarrassment*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A.A. Berger. (1993). *An Anatomy Of Humor*.
- [2] Alleen dan Don Nilsen (2019) *The Language of Humor*.
- [3] Anand Firmansyah. (2011). *Penyimpangan Prinsip Kerja Sama dan Prinsip Kesopanan dalam Wacana Humor Verbal*.
- [4] Anton Nijholt. (2015). *Incongruity Humor in Language and Beyond: From Bergson to Digitally Enhanced Worlds*.
- [5] Dybala Pawel, Rzepka Rafal, Araki Kenji, dan Sayama Kohichi. (2012, Oktober). *Japanese Puns Are Not Necessarily Jokes*.
- [6] Gede Satya Hermawan. (2019, Desember). *Errors in Learning Japanese through Listening, Misheard Cases*.
- [7] Jennifer Juckel, Steven Bellman dan Duane Varan. (2016). *A humor typology to identify humor styles used in sitcoms*.
- [8] J. Milner Davis. (2006). *Understanding Humor in Japan (Humor in Life and Letters Series)*.
- [9] Mio Bryce dan Hanae Katayama. (2009). *Performativity of Japanese Laughter*.
- [10] Moniek Bujizen dan Patti M. Valkenburg. (2004, Mei). *Developing a Typology of Humor in Audiovisual Media*.
- [11] Oddny Sigmundsdottir. (2016). *Humor in Japan What are the elements of Japanese Humor*. Rafal Rzepka, Kohichi Sayama, dan Kenji Araki. (2012, November). *Japanese Puns Are Not Necessarily Jokes*.
- [12] Saifudin, A. (2017). *Penggunaan Manga Humor dalam Pembelajaran Bahasa dan Penelitian Bahasa Jepang*. *JAPANEDU: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Bahasa Jepang*, 2(2), 99-113.
- [13] Saifudin, A., Risagarniwa, Y., Citraesmana, E., & Sidiq, I. (2019). *Pengembangan Alat Analisis Humor dalam Komik Jepang*. *Japanese Research on Linguistics, Literature, and Culture*, 1(2), 129-143. Salvatore Attardo (2017). *The Routledge Handbook of Language and Humor*.4
- [14] Takashi Naito. (1992). *Tatemaie and Honne Moral Relativism in Japanese Culture*. TVDB. (2015). *Nogizaka Koujichuu All Episode*. <https://thetvdb.com/series/Nogizaka-underconstruction/allseasons/official>. [diakses pada 12 November 2020]