

**POLA TEKS HUMOR PADA ACARA *PACARITA* RADIO
GAMASI FM**



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat ujian
guna memperoleh gelar Sarjana Sastra
pada Fakultas Ilmu Budaya
Universitas Hasanuddin

Oleh

ZAKARIA

Nomor Pokok: **F51114004**

MAKASSAR

2021

**POLA TEKS HUMOR PADA ACARA *PACARITA* RADIO
GAMASI FM**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat ujian
guna memperoleh gelar Sarjana Sastra

Disusun dan diajukan oleh

ZAKARIA
Nomor Pokok: **F51114004**

Kepada

**DEPARTEMEN SASTRA DAERAH
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS HASANUDDIN
MAKASSAR
2021**

SURAT PERSETUJUAN

Sesuai dengan surat penugasan Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin Nomor: 2781/UN4.1/KEP/2021. Pada tanggal 19 Agustus 2021, dengan ini kami menyatakan menerima dan menyetujui skripsi yang berjudul “Pola teks humor pada acara pacarita radio GAMASI FM”

Makassar, 19 Agustus 2021

Konsultan I



Dr. Muhlis Hadrawi. M.Hum
NIP 197012311998031078

Konsultan II



Dr. Firman Saleh. M.Hum
NIP J9i1701'0J2020121007

Disetujui untuk diteruskan
kepada Panitia Ujian Skripsi a.n. Dekan Fakultas Ilmu Budaya Unhas

Ketua Departemen Sastra Daerah



Dr. Muhlis Hadrawi. M.Hum.
NIP 197012311998031078

SKRIPSI
POLA TEKS HUMOR PADA ACARA PACARITA RADIO
GAMASI FM

Disusun dan Diajukan Oleh:

ZAKARIA
Nomor Pokok: F51114004

Telah dipetlaliakan di depan Panitia Ujian Skripsi

Pada Tanggal 05 Agustus 2021

dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Menyetujui
Komisi Pembimbing

Konsultan I



Dr. Muhlis Hadrawi, M.Hum
NIP 197012311998031078

Konsultan II



Dr. Ioman Saleh, M.Hum
NIP 198701032020121007



Ketua Departemen Sastra Daerah
Fakultas Ilmu Budaya

Dr. Muhlis Hadrawi, M.Hum
NIP. 197012311998031078

UNIVERSITAS HASANUDDIN

FAKULTAS IU BUDAYA

Pada hari Kamis tanggal 05 Agustus 2021, Panitia Ujian Skripsi menerima dengan baik skripsi yang berjudul “Pola teks humor pada acara Pacarita Radio Gamasi FM ” yang diajukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat ujian akhir guna memperoleh gelar Sarjana Sastra pada Departemen Sastra Daerah Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin.

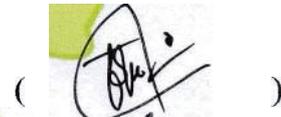
Makassar, 05 Agustus 2021

Panitia Ujian Skripsi:

1. Ketua : Dr./-Mphli’s Hadrawi, M. Hum.



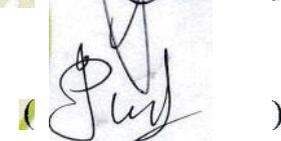
2. Sekretaris : Dr. Firman Saleh, S. ,



3. Penguji I : Drs.M Dalyan Tahir, M.Hum.



4. Penguji II Pammuda.,S.S.,M.Hum



5. Konsultan I: Dr. Muhlis Hadrawi, M. Hum.



6. Konsultan II : Dr. Firman Saleh,S.S.,M.Hum.



PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah:

Nama : ZAKARIA
Nomor Mahasiswa : F51114004
Departemen : SASTRA DAERAH

Menyatakan bahwa dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis dengan judul “**Pola Teks Humor Pada acara Pacarita radio Gamasi Fm** “ benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pemikiran orang lain. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan disertasi ini hasil karya orang lain, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Makassar, 29 Juli 2021
Yang menyatakan,



ZAKARIA

ABSTRAK

Zakaria. 2021. Pola Teks Humor Pada acara *Pacarita* radio Gamasi Fm (Dibimbing oleh Muhlis Hadrawi dan Firman Saleh)

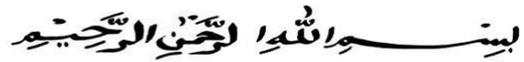
Penelitian ini mengangkat teks humor sebagai objek kajian yang bertujuan untuk menjelaskan dua aspek, yakni (1) bentuk teks humor publik pada acara *Pacarita* di Radio Gamasi FM, dan (2) bahasa sebagai teknik humor dalam acara *Pacarita* di Radio Gamasi FM.

Skripsi ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif dengan menggunakan pendekatan wacana humor. Penelitian dilakukan di Kota Makassar yaitu di Radio Gamasi FM, Sulawesi Selatan. Pengumpulan data dilakukan melalui metode observasi, wawancara, rekam, dan catat. Waktu penelitian dilakukan pada bulan Maret hingga akhir bulan Juni tahun 2021.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) pola teks humor publik dalam acara *Pacarita* di Radio Gamasi FM menunjukkan dua pola, yaitu induksi dan deduksi. Ditemukan empat (4) data yang berpola induksi dan enam (6) data yang berpola deduksi; 2) penelitian ini juga menemukan bentuk wacana humor yaitu ejekan, kesalahpahaman, defenisi, dan permainan kata.

Kata kunci: Bentuk Teks, Pola Bahasa, *Pacarita*, Radio Gamasi.

KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis haturkan kehadiran Allah Swt. yang telah memberikan rahmat, hidayah, dan karunianya-Nya serta salam dan shalawat tercurah kepada Muhammad Rasulullah Saw. sang teladan bagi umat manusia, yang mengantarkan dari jalan kegelapan ke jalan yang terang benderang sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pola Teks Humor Pada acara *Pacarita* radio Gamasi Fm ” sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar sarjana pada Program Studi Sastra Daerah Bugis-Makassar, Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin Makassar.

Penulisan disertasi ini tidak lepas dari dukungan, bantuan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih tak terhingga atas segala dukungan, bantuan, dan bimbingan dari berbagai pihak selama proses studi dan proses penyusunan skripsi ini. Untuk itu, peneliti mengucapkan terima kasih dan juga penghargaan yang sebesar-besarnya kepada :

1. Dr. Muhlis Hadrawi, S.S, M.Hum. selaku pembimbing utama dan Dr. Firman Saleh, S.S., S.Pd., M. Hum. selaku pembimbing pendamping atas ketulusan hati dan kesabarannya dalam membimbing penulis dan memberikan masukan dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Kepada penguji yang telah banyak memberi saran dan masukan demi kesempurnaan skripsi ini.
3. Ketua Departemen Sastra Daerah Dr. Muhlis Hadrawi, S.S, M.Hum. serta kepada bapak Pammuda, S.S., M.Si. selaku Sekretaris Departemen yang telah

memberi banyak memberi motivasi selama proses pembelajaran di Prodi Sastra Daerah Universitas Hasanuddin.

4. Prof. Dr. Akin Duli, M.A., selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin.
5. Prof. Dr. Dwia Aries Tina P, MA selaku Rektor Universitas Hasanuddin.
6. Para Mahaguru Bapak dan Ibu dosen pengasuh mata kuliah atas curahan ilmu pengetahuannya selama masa studi dan seluruh staf yang telah banyak membantu dan memberikan kemudahan kepada penulis selama mengikuti pendidikan sarjana di Universitas Hasanuddin;
7. Kedua orang tua tercinta atas semua kasih sayang, doa, bimbingan, dan dukungannya;
8. Sahabat-sahabat terbaik dan tercinta mahasiswa Sastra Daerah angkatan 2014 atas dukungan moral dan spiritualnya yang selalu berbagi canda tawa dan suka dukanya selama menempuh studi hingga sekarang atas bantuan, semangat dan kebersamaan selama ini yang takkan terlupakan;
9. Para Sahabat Komika Makassar yang senantiasa memberikan dukungannya;
10. Semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh sebab itu, saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan di masa mendatang. Akhir kata, peneliti berharap semoga disertasi ini dapat memberikan manfaat dan menambah wawasan bagi para pembaca. Semoga Allah senantiasa membimbing kita menuju jalan-Nya dan selalu melimpahkan rahmat dan

hidayah-Nya bagi semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Amin.

Makassar, Juli 2021

Zakaria

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 1. Kerangka Pikir	46

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR BAGAN	ix
DAFTAR ISI	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	11
A. Landasan Teori	11
1. Wacana Humor	11
2. Teknik Humor	12
3. Humor	23
4. Persepsi	30
5. Penyiaran Radio	33
B. Penelitian yang Relevan	41
C. Kerangka Pikir	45
D. Definisi Operasional	47
BAB III METODE PENELITIAN	48
A. Metode Penelitian	48
B. Waktu dan Tempat Penelitian	48
C. Sumber Data	48
D. Teknik Pengumpulan Data	49
E. Teknik Analisis Data	50
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	53

A.	Hasil Penelitian.....	53
B.	Pembahasan	54
1.	Pola Teks Humor Publik Dalam Acara <i>Pacarita</i>	55
2.	Bentuk Bahasa Sebagai Teknik Humor Dalam Acara <i>Pacarita</i>	64
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN.....	75
A.	Kesimpulan.....	75
B.	Saran	76
DAFTAR PUSTAKA	77

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Radio memmerankan fungsinya sebagai media informasi dan komunikasi kepada penggunanya atau khalayak. Tidak berbeda jauh dengan media informasi dan komunikasi lainnya, radio memiliki fungsi mengumpulkan, mengolah dan menyebarkan informasi dan komukasi ke berbagai pihak dengan jangkauan wilayah yang luas. Radio juga disebut memiliki fungsi lainnya yaitu sebagai media estetik dan rekreatif yakni memberikan hiburan sekaligus menyenangkan pendengarnya.

Radio memiliki keunggulan unik dan khas sebagai media massa, namun pada sisi yang sama ia mempunyai kelemahan. Dalam penyampaian pesan atau isi pernyataanya yang dikemas dalam suatu program, radio mempunyai cara tersendiri yang disebut gaya pada sebuah radio. Gaya ini dapat meliputi bahasa yang dipergunakannya yang khas, ciri kata-kata lisan, penyajian musik atau lagu, yang mencerminkan identitas sebuah stasiun radio. Ciri yang dimiliki oleh sebuah stasiun radio itu jelas merupakan sebagai program yang bertujuan untuk memikat pendengarnya. Bahasa atau kata-kata lisan yang khas dengan mata acara khusus dalam penyampaian pesannya kemudian disebut dengan “gaya radio” atau *radio style*. Gaya atau style radio-radio di Indonesia pun lebih dikenali sangat beragam yang salah satu faktor yang melatar beakanginya adalah bahasa-bahasa lokal pada setiap provinsi, tidak terkecuali penggunaan bahasa Indonesia yang dipegaruhi oleh logat bahasa daerah setempat.

Kota Makassar terdapat radio-radio yang mengudarakan programnya dengan menggunakan bahasa Indonesia serta bahasa lokal khususnya bahasa Makassar dan Bugis. Salah satu radio yang dikenal di Kota Makassar adalah Radio Gamasi FM sebagai radio yang dikenal meluas memiliki warna penyajian dalam siarannya menunjukkan ciri khas bergaya Sulawesi Selatan, terutama Kota Makassar.

Radio Gamasi berdiri 1980, hingga kini masih tetap hidup dan menjalankan siaran-siarannya yang dikenal unik dan memiliki segmen sosial yang beragam dan luas. Salah satu siarannya yang khas dan mendapat respon publik secara meluas adalah program *Pacarita*. Jika diterjemahkan kata *Pacarita* ini, maka akan bermakna pencerita, penutur cerita, tukang cerita, atau pendongeng.

Berdasarkan informasi yang diperoleh penulis dari berbagai sumber dan pernyataan publik di Kota Makassar, program *Pacarita* pada radio Gamasi FM itu tampaknya menjadi program terfavorit bagi kebanyakan pendengar radio. Banyak di antara pendengar menanti-nantikan jadwal siaran *pacarita* dengan tujuan untuk tertawa mendengarkan cerita-cerita humor yang langsung dikisahkan oleh penutur luas melalui sambungan telpon Radio Gamasi. Itulah sebabnya Radio Gamasi sendiri menjadikan pula *Pacarita* sebagai salah satu program unggulan dari sekian banyak programnya hingga tahun 2021 ini.

Secara lingistik, program *Pacarita* Radio Gamasi adalah akronim dari kalimat '*Panggung Canda Ria dan Tawa*' yang kemudian disingkat PACARITA. Sebenarnya, program siaran *Pacarita* pada Radio Gamasi ini terkesan telah melewati proses kreatif, akan tetapi konsep siaran *Pacarita* pada Radio Gamasi tidak

jauh dari konsep pacarita yang dikenal oleh masyarakat luas khususnya pendengar setia Radio Gamasi FM sebagai sebuah siaran komedi tunggal. Seorang pelaku pacarita hanya berdiri sendiri dan membawakan sebuah guyonan atau humor yang sudah tersebar di masyarakat.

Siaran komedi radio berbeda dengan *stand up comedy* yang menuntut pelakunya membawakan materi orisinal dari keresahan komika sebagai sebutan seorang *stand up comedian* itu sendiri. Pacarita cukup bermodal *public speaking* yang mumpuni dan *sense of humor* yang tinggi sebagai modal awal untuk mendukung pelakunya membawakan cerita kodian atau cerita lucu yang sudah tersebar di kalangan masyarakat tanpa lupa menggunakan bahasa daerah, baik Makassar, maupun Bugis.

Salah satu aspek yang perlu diberi perhatian terhadap Program Pacarita Radio Gamasi adalah penggunaan kata dan bahasanya yang tergolong unik. Sebagaimana yang ditangkap oleh para pemirsa atau pendengarnya, bahasa yang diterapkan oleh radio Gamasi FM yakni menunjukkan ciri khasnya yaitu menggunakan kode-kode bahasa daerah Makassar dan Bugis. Di dalam siarannya, host atau penyiar yang berperan menyajikan acara atau ia bertindak sebagai penyiar ia menggunakan kata yang beraksentuasi bahasa yang khas. Terdapat kata-kata kunci yang sering diucapkan seperti: *mariki di...*” yang sesungguhnya kosakatanya diserap dari logat bahasa lokal Bugis dan Makassar. Dari segi kajian bahasa, kata *mariki di* merupakan salah satu kata sapaan atau ungkapan perpisahan yang sopan dikalangan masyarakat Bugis Makassar yang disajikan dengan prinsip kesantunan. Warga makassar mengetahui betul bahwa kata itu merupakan slogan

khusus dari radio yang belakangan menjadi ikon dan identik dengan julukan Kota Daeng.

Berdasarkan data tahun 2018 dan data perbandingan antara beberapa radio kota di Indonesia, pendengar segemen umur dewasa pada radio Gamasilah memperoleh rating jumlah khalayak terbanyak yakni mencapai 63%. Latar belakang sosial pendengar itu dari berbagai kalangan, namun lapisan masyarakat yang paling banyak mendengar radio tersebut adalah lapisan menengah ke bawah. Hampir semua rumah penduduk lama Kota Makassar, warung-warung di pinggir jalan, sampai toko toko kecil yang mengapit ruas jalan, los-los (gerai) di pasar tradisional, mobil angkutan umum, mereka menyetel radio siaran mereka dengan satu saluran pilihan mereka yaitu radio Gamasi FM untuk menangkap program “Pacarita”. Selain karena mengedepankan aspek budaya lokal berupa penggunaan bahasa keseharian orang Makassar yang jenaka dan menghibur, para pendengar kemudian menjadikan pacarita menjadi program unggulan yang mereka dengarkan.

Siaran Pacarita pada Radio Gamasi FM dikelompokkan sebagai siaran berdimensi humor yang khas berkembang di dalam masyarakat Kota Makassar. Fenomena yang ada membuat kita dapat mengatakan bahwa teks-teks humor yang disampaikan Pacarita adalah humor-humor yang berkembang dalam masyarakat dan pada kelompok serta komunitas tertentu. Meskipun demikian, cerita humor yang sudah beredar namun masih di kalangan terbatas, akan semakin beluas lagi perkembangannya setelah dijadikan bahan dalam program Pacarita. Cerita-cerita humor yang disiarkan itulah yang disampaikan langsung oleh siapa saja yang melalui jaringan telpon. Itulah sebabnya, humor gaya pacarita tidak lain adalah

humor komunal yang berkembang dalam masyarakat makassar dan sekitarnya. Bahkan boleh dikatakan bahwa humor Pacarita adalah humor-humor terkini yang disampaikan langsung oleh siapa saja.

Pada penyajiannya, acara *Pacarita* juga membuka ruang dan kesempatan kepada siapa saja yang akan bercerita. Hal itulah menampakkan kalau *Pacarita* merupakan program yang membutuhkan peranan yang mengutamakan respon khalyak melalui cara menuturkan cerita humor. Penyajian humor *Pacarita* lebih bersifat komunal sehingga teks-teksnya menggambarkan secara jelas wacana yang kreatif. Pada sisi yang sama teks wacana humor tersebut juga membutuhkan kemampuan imajinasi pendengar agar dapat menemukan dan menikmati sajian humor yang dipandu oleh host atau penyiarinya.

Teks humor *Pacarita* dapat disebut juga sebagai teks *folklore* yang secara khusus dikategorikan sebagai sastra humor berbentuk lisan. Cerita humor dalam *Pacarita* disajikan dalam tuturan lisan. Selain pendengar menjadi terhibur dari joke atau canda-canda tawa karena efek kelucuan cerita yang disajikan, namun pada sisi lain *Pacarita* tetap memiliki nilai fungsi humor yaitu efek hiburan. Itulah sebabnya sehingga Program *Pacarita* pada Radio Gamasi mendapat respon publik yang tinggi dengan kalangan sosial yang meluas. Hal yang penting pula dicatat, rupanya di balik candaan penyajian cerita humor termuat wacana yang sangat berhubungan erat dengan nilai-nilai budaya khususnya budaya lokal yang positif. Nilai-nilai itu sangat berkenaan dengan kehidupan sehari-hari; bahkan tidak sedikit wacana humor merupakan kritik sosial terhadap relaitas politik negeri.

Program Pacarita Gamasi dapat disebut sebagai salah satu cerminan dari sifat yang dimiliki oleh masyarakat Makassar dan Bugis dalam berhumor melalui cerita-cerita lucu. Di balik stereotipe sosial orang Makassar yang umumnya diidentikkan dengan kekerasan, namun di balik itu rupanya penduduknya sangatlah kental dengan pribadi-pribadi yang humoris. Dua karakter ini melekat pada diri penduduk Makassar yang pada umumnya berlatar belakang dari suku Bugis dan Makassar. Selain mereka tampil sebagai pribadi yang serius akan tetapi di balik itu ia juga menjadi tipe-tipe manusia yang senang tertawa dan bercanda.

Walaupun menggunakan bahasa campuran yaitu Indonesia yang bercampur Makassar dan Bugis, namun program Pacarita sangat mudah dipahami oleh pendengar. Kuat kemungkinan para pendengar yang berlatar belakang suku bangsa lain, selain Bugis dan Makassar, namun ia tetap juga mengerti dan menangkap kelucuan program Pacarita. Boleh jadi itu disebabkan oleh penggunaan bahasa yang umum, mudah dimengerti, dan yang paling utama adalah karena hampir semua pendengar merasakan fenomena yang tergambar dalam teks wacana humor pacarita, yaitu terhibur.

Jika mengamati perkembangan radio, maka kita dapat mengenali pada awal lahirnya radio berhadapan dengan sifat khalayak atau audiens yang kita ketahui tidak seperti sekarang ini. Dahulu khalayak dikenal pasif dan mereka dianggap mudah dipengaruhi media. Contohnya, tahun 1938, sekitar satu juta warga Amerika Serikat yang mendengarkan drama radio *The War of the Worlds* rupanya tiba-tiba menjadi panik karena para pendengar radio ini menyangka bumi akan diserang alien dari Mars. Pendengar mengira bahwa seluruh yang didengarnya dari radio

adalah berita aktual; sementara itu tidak menyangka kalau wacana yang disajikan sesungguhnya adalah wacana sastra yang mengandung teks imajinatif.

Khalayak pada dewasa ini adalah sekumpulan orang yang tidaklah pasif seperti yang dianggap oleh teori komunikasi yang mengatakan, bahwa semenjak teknologi telekomunikasi semakin berkembang pesat, khalayak semakin aktif terlibat dan menanggapi di dalam proses penyampaian komunikasi massa yaitu telpon genggam yang dimiliki oleh masing-masing khalayak. Kini, khalayak radio siaran cenderung dalam memilih program atau pesan yang menerpa dirinya. Pendengar akan memilih program yang disukai atau memenuhi kebutuhan rohaniah dirinya. Pilihan itu disebabkan karena kondisi psikis, ruang (spesial), lingkungan sosialnya sehingga si pendengar bisa tergerak untuk memilih program.

Radio lebih banyak dipahami dan dikaji dalam ilmu komunikasi sebagai media komunikasi massa (media massa), yang berisi pesan yang bersifat terbuka dan menyentuh khalayak yang luas (massa). Di dalam massa itu terdapat publik, maka radio disebut juga media publik. Siaran radio hanya bisa ditangkap oleh telinga maka radio biasa juga disebut sebagai media dengar atau media auditif (auditive media). Selain itu, radio dapat juga diartikan sebagai siaran atau pengiriman suara atau bunyi melalui udara. Radio juga dikenal dalam bahasa Inggris *broadcasting* (broad) yang dapat disiarkan melalui radio, seperti berita, musik, pidato, puisi, drama, dan penerangan, yang hanya dapat didengar oleh khalayak yang menimbulkan efek atau pengaruh kepada individu dan masyarakat (Rosidi & Zain, 2019).

Sebagaimana yang telah disebutkan bahwa *Pacarita* adalah program siaran Gamasi yang berdimensi humor yang dipresentasikan oleh khalayak dan didengar oleh khalayak. Inilah satu keunikan program Pacarita yang berbeda dengan program-program Gamasi FM dan radio-radio yang lain. Oleh karena teks-teks humor Pacarita yang disajikan oleh siapa saja dari khalayak dan didengar pula oleh khalayak, maka secara tekstualitas pendengar diperhadapkan dengan teks-teks humor yang sangat banyak dan bentuknya pun beragam. Di balik keragaman dan ciri komunal itu sehingga memunculkan masalah pula yaitu tidak teridentifikasinya pola teks yang jelas dan kategorial. Yang jelas, fenomena teks Pacarita adalah fenomena yang unik dan perlu diberi perhatian dalam pengkajian. Hal itulah menarik dan unik terhadap Program Pacarita pada radio Gamasi FM itu akan menjadi perhatian dalam skripsi ini.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka ada beberapa masalah faktual yang dapat peneliti identifikasi yaitu, Masalah yang sering dihadapi oleh masyarakat adalah masalah-masalah hiburan bagi masyarakat yang sesuai dengan perkembangan masalah saat ini. Dan bagaimana kesuksesan dan peran pacarita dalam memberikan hiburan bagi masyarakat atau pendengar setia radio Gamasi Fm.

C. Batasan Masalah

Suatu penelitian ilmiah, Penulis harus mampu memilih satu segi tertentu yang diminatinya untuk diangkat menjadi objek penelitian. Demikian halnya dengan Pacarita di radio Gamasi Fm terdapat beberapa aspek yang sudah diteliti.

Berdasarkan pertimbangan di atas, maka penulis membatasi masalah dengan hanya menganalisis awal mulanya terbentuk program *Pacarita* di Gamasi FM, bagaimana strategi pihak Gamasi Fm dalam mempertahankan pendengar *Pacarita* menjadi salah satu program pilihan sebagai hiburan masyarakat di Kota Makassar.

D. Rumusan Masalah

Pacarita merupakan sebuah program yang memberikan cerita lucu, dengan menggunakan bahasa daerah. Dengan demikian menghasilkan pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana pola teks humor publik dalam acara *Pacarita* di Radio Gamasi FM?
2. Bagaimana bentuk bahasa sebagai teknik humor dalam acara *Pacarita* pada Radio Gamasi FM?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada dua rumusan masalah tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. mendeskripsikan pola teks humor publik dalam acara *Pacarita* di Radio Gamasi FM.
2. Untuk mendeskripsikan bentuk bahasa sebagai teknik humor dalam acara *Pacarita* di Radio Gamasi FM.

F. Manfaat Penelitian

Suatu penelitian dilakukan karena adanya Tujuan yang kemudian menghasilkan manfaat. Adapun Manfaat dilakukannya Penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dapat menjadi suatu pemer kaya pengetahuan bagi masyarakat luas dala memahami model komunikasi bahasa humor yang berkembang dalam lingkungan sosial.
2. Memperkaya khasanah pengkajian sastra lokal secara ilmiah terutama yang terkait dengan humor gaya Radio Gamasi yang menampilkan gaya bercerita ala masyarakat kelas umum.
3. Memperkenalkan program Pacarita radio Gamasi FM sebagai salah satu media persebaran humor yang diharapkan dapat menginspirasi muda-mudi untuk membangun rasa kecintaan, rasa memiliki terhadap karya-karya sastra tradisional.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

Pada prinsipnya, penelitian ini membahas suatu masalah dalam kerangka pencapaian tujuan. Oleh karena itu, penelitian membutuhkan sejumlah teori yang merupakan kerangka dalam pelaksanaan penelitian. Sehubungan dengan hal tersebut, maka penulis membahas beberapa pendapat yang berkaitan dengan teori yang dianggap sesuai dengan penelitian ini. Pada bagian ini dikemukakan tinjauan pustaka yang dijadikan sebagai dasar teori dalam penelitian ini.

1. Wacana Humor

Wacana merupakan satuan bahasa yang lebih tinggi tatarannya dalam linguistik. Kridalaksana (dalam Rustono 2000:19) menyatakan bahwa “wacana merupakan satuan bahasa yang paling lengkap unsurnya”. Istilah wacana pertama kali diperkenalkan oleh Kridalaksana pada tahun 1978.

Wacana adalah satuan bahasa yang lengkap dan merupakan satuan gramatikal tertinggi atau terbesar. Sebagai satuan yang lengkap, di dalam suatu wacana terdapat gagasan, ide, konsep, atau pikiran yang utuh yang dapat dipahami oleh pembaca atau pendengar. Sebagai satuan gramatikal tertinggi dan terbesar, wacana terdiri atas satuan gramatikal di bawahnya, yaitu kalimat (Chaer, 2007).

Pendapat lain disampaikan oleh (Darma, 2009) bahwa wacana merupakan rangkaian ujar atau rangkaian tindak tutur yang mengungkapkan suatu hal yang disajikan secara teratur dan sistematis, yang terbentuk oleh unsur segmental. Unsur nonsegmental dalam sebuah wacana berhubungan konteks.

Wacana memiliki ciri-ciri dan sifat, antara lain:

- 1) Wacana dapat berupa rangkaian ujar baik lisan maupun tulisan,
- 2) Wacana mengungkapkan suatu hal,
- 3) Penyajiannya teratur, sistematis, koheren, dan lengkap dengan konteksnya,
- 4) Memiliki satu kesatuan misi dalam rangkaianannya, dan
- 5) Dibentuk oleh unsur segmental dan unsur nonsegmental.

Jadi dapat disimpulkan bahwa wacana merupakan satuan bahasa terlengkap yang lebih lengkap dibandingkan sebuah kalimat, wacana dapat disusun oleh unsur segmental maupun unsur non segmental yang saling berkaitan sehingga wacana tersebut mudah dipahami oleh orang.

2. Teknik Humor

Humor telah berkembang dalam penggunaannya dan sudah banyak teknik humor yang pernah dikaji oleh para peneliti terdahulu. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik humor yang disebutkan dalam teknik humor Berger. penciptaan humor Berger (2012: 83) yang terdiri dari 45 teknik yang secara garis besar dikelompokkan menjadi empat aspek yaitu (1) *language* atau bahasa, (2) *logic* atau logika, (3) *identity* atau

identitas/bentuk dan (4) *action* atau aksi/gerakan/perilaku. Berikut adalah table rincian 45 teknik penciptaan humor sesuai teori Berger (2012).

Berikut ini diuraikan teknik humor Berger secara detail:

1) Bahasa

Humor diciptakan melalui kata-kata, cara berbicara, makna kata, ataupun akibat dari kata-kata. Saat penggunaan kata-kata, cara berbicara, makna kata, atau akibat dari kata-kata menonjol dalam sebuah film, hal ini menunjukkan bahwa dialog yang telah disiapkan produsen film menjadi hal yang disorot Jubilee (dalam Hartono, 2014:15). Berikut ini adalah dimensi dari teknik humor *language*:

- a) Sindiran (*alusio*): humor yang ditujukan untuk kritik, menyindir. Biasanya dikemas dalam susunan bahasa sopan atau persuasif. Contoh: *yang tua mestinya memberi kesempatan bagi yang muda untuk memimpin.*
- b) Omong kosong/bualan (*bombast*): humor yang ditujukan untuk meremehkan orang yang mengeluarkan pendapat/ide. Contoh: *banyak kali cakapmu, besar pasak daripada tiang.*
- c) Definition (*definisi*). Humor ini ditujukan untuk menggambarkan keadaan yang tidak sesuai harapan. Contoh: si pencetus humor mendefinisikan putri kerajaan yang cantik jelita, menjadi wanita jelek bergigi hitam, gigi boneng dan penampilan kumuh.
- d) Melebih-lebihkan (*exaggeration*): humor yang melebih-lebihkan sesuatu dari keadaan yang sebenarnya. Contoh: menggambarkan

guru Umar Bakri yang ketakutan dengan ilustrasi lari pontang panting, naik sepeda butut, kalang kabut, sampai kentut.

- e) Kelucuan (*facetiousness*): humor yang terjadi gara-gara sesuatu yang lucu terjadi secara alami. Contoh: *film kartun Tom and Jerry* di mana si Tom selalu tertimpa sial dikibulin oleh si Jerry.
- f) Ejekan (*insult*): yaitu humor yang muncul dari mengejek orang lain. Misalnya memanggil orang yang punya kekurangan fisik dengan: *si Boneng, si Pincang, si kurus, si Gendut* dan lain-lain.
- g) Kepolosan seks. Humor yang menjurus ke porno. Contoh: melucu di seminar tentang kesehatan reproduksi dan ibu hamil yang ditujukan untuk menarik respon peserta. Contoh: *hadirin, jangan terlalu sering keramas pagi. Nanti program KB gagal total lho.*
- h) Ironi (*irony*). Humor untuk menghina yang isinya adalah kebalikan dari apa yang diucapkan. Contoh: *rajin sekali kau gosok gigi. Nafasmu wangi membunuh seisi kelas.*
- i) Kesalahpahaman (*misunderstanding*). Contoh: orang Aceh terheran-heran dengan tulisan 'Sale' di mall di kota. Dikiranya itu pisang sale, ternyata maknanya berbeda, yaitu dari Bahasa Inggris: dijual.
- j) Kesalahan gaya bahasa (*over literalness*). Contoh: kesalahan tanda baca yang tidak sesuai Ejaan yang telah disempurnakan (EYD). Contoh: *inpormasi efektifitas kerja cukup positip.*

- k) Permainan kata (*Puns*). Membolak-balikkan kata atau kalimat sehingga terdengar lucu. Contoh: *jangan menuntut ilmu, karena ilmu tidak bersalah.*
- l) Jawaban pasti. Biasanya jawaban pasti menjadi hal lucu karena tidak ada jawaban mustahil. Contoh, ucapan Einstein: *Jika Manusia bisa terbang secepat kecepatan cahaya, maka ada kemungkinan kembali ke masa lalu atau ke masa depan.* Jawaban pastinya: manusia mustahil terbang menyamai kecepatan cahaya.
- m) Sarkasme (*sarkasm*) yaitu penggunaan kata-kata untuk mengejek dengan kasar dan menghina merendahkan orang lain. Contoh: *bajumu lusuh mirip gelandangan.*
- n) Satire yaitu humor untuk sindiran terhadap keadaan atau seseorang. Contoh: *papa minta saham.* Itu adalah sindiran terhadap kasus korupsi ketua DPR yang meminta jatah saham di perusahaan Freeport Papua.

2) Logika

Humor diciptakan melalui hasil pemikiran, seperti menjadikan seseorang sebagai objek humor dengan mengolok-olok atau adanya perubahan konsep cerita. Humor tidak sekadar memberi hiburan, tetapi juga menjadi ajakan berpikir untuk seseorang dapat merenungkan isi humor Sugiarto, 2016 (dalam Hermintoyo, 2010: 15). Dibutuhkan imajinasi dari produsen film agar dapat menentukan setting, latar, maupun alur

cerita(Sugiarto, 2016: 6). Berikut ini adalah dimensi dari teknik humor logika:

- a) Kemustahilan (*absurdity*). Teknik humor yang berasal dari pernyataan yang mustahil, segala sesuatu yang tidak mungkin terjadi. Tapi si pembuat humor membikin-bikin alasan aneh bahwa yang mustahil bisa saja terjadi. Contoh: *nilai UN SMA matematika Rudi adalah 1,00. Ia bisa saja lulus masuk perguruan tinggi negeri asal bapaknya Rektor.*
- b) Kecelakaan (*accident*). Teknik humor jenis ini berisi kecelakaan, bencana, kemalangan, malapetaka dan kesusahan. Humor jenis ini juga dikategorikan *scik joke* atau *black humor* yang objek yang dihumorkan adalah sesuatu yang sadis, brutal dan mengerikan. Contoh: *teroris tertawa menyaksikan sandera disembelih lehernya.*
- c) Kiasan (*analogy*) yaitu teknik humor yang menggunakan perumpamaan atau perbandingan. Contoh: *di negeri antah berantah, di sana orang kena tilang polisi bisa lolos, koruptor selamat dari hukuman dan penjahat bebas merampok, syaratnya punya uang untuk menyogok.* Padahal si pembuat humor membuat analogi memaksudkan kondisi Indonesia.
- d) Susunan (*catalogue*) teknik humor jenis ini cenderung mengolah logika dan membutuhkan analisis dari susunan kalimat. Contoh: orang luar Jawa berwisata ke Yogyakarta tersesat, lalu bertanya ke penduduk lokal: *“maaf Pak, bangunan besar itu apa ya?”* dijawab

penduduk lokal “*itu rumah joglo*” lalu orang luar Jawa itu girang “*asyik, akhirnya aku sampai di keraton Jogja*”.

- e) Ketaksengajaan (*coincidence*) adalah humor yang muncul tanpa disengaja, spontanitas, alami. Contoh: pelawak menyenggol bagian artis seksi, lalu si pelawak menjadikannya lelucon.
- f) Perbandingan (*comparison*) adalah teknik humor yang timbul dengan membandingkan dua hal yang samasekali berbeda dan umumnya dimaksudkan untuk mencemooh, menghina. Contoh: menertawakan orang buta, terpingka-pingkal menyaksikan orang pincang berjalan, dan lain-lain.
- g) Kekecewaan (*dissapoinment*) adalah teknik humor akibat peristiwa kontras yang terjadi, dari apa yang diharapkan tidak menjadi kenyataan. Contoh: seorang teman dengan bangga dan penuh sombong pamer bahwa ia terpilih menjadi anggota delegasi kepemudaan se negara-negara ASEAN dan gratis naik pesawat, hotel dan uang jajan ke Singapura. Tiba-tiba, pada hari-H, ia digantikan orang lain karena faktor ia kurang fasih bahasa Inggris. Dari mulanya riang gembira, pamer dan sombong, tiba-tiba menjadi sedih, kusut dan menangis tersedu-sedu. Bagi sebagian orang, peristiwa tersebut dianggap lucu.
- h) Ketidakpedulian (*ignorence*). Teknik humor ini terjadi ketika ada orang serius bertanya kepada seseorang, ternyata ditanggapiin cuek

karena suatu hal misalnya gara-gara bertengkar, hal tersebut bagi sebagian orang dipandang lucu.

- i) Kesalahan (*mistakes*) adalah teknik humor yang muncul dari kesalahan. Contoh: merespon kesalahan dengan rasa tidak bersalah yang bagi sebagian orang malah dianggap lucu.
- j) Pengulangan (*repetition*) adalah teknik humor dengan mengulang-ulang suatu perkataan atau tindakan. Contoh: mengulang dengan maksud meniru-niru gerakan bintang tamu oleh pembawa acara. Bagi penonton hal tersebut dianggap lucu.
- k) Pemutarbalikan (*reversal*) teknik humor ini tercipta dengan memutarbalikkan sebagian adegan cerita dengan sedikit memberi bumbu. Contoh dalam film horror, yang seharusnya menakutkan tapi beberapa adegan dibumbui hal-hal lucu.
- l) Kekakuan (*rigidity*) adalah teknik humor dengan menirukan laku gerak orang yang terbiasa hidup kaku, formal dan disiplin. Contoh: menirukan gerak dan tingkah laku tentara.
- m) Tema (*theme*) adalah teknik humor yang mengacu pada tema atau topic yang dibicarakan. Misalnya dalam tayangan olahraga pertandingan sepakbola Indonesia vs Malaysia, pembawa acara di televisi membikin pernyataan lucu dengan mengatakan: “*Indonesia dan Malaysia ini ibarat kucing dan tikus, lihat saja ketika pertandingan berebut bola*”.

n) Variasi (*variation*) adalah teknik humor dengan mengubah sedikit sebagai selingan. Contoh: humor *opera van Java* yang diperankan dengan laku gerak dan kalimat verbal, tiba-tiba diselengi tarian tradisional.

3) Identitas

Humor diciptakan melalui identitas diri pemain, seperti karakter yang digunakan atau penampilan yang digunakan. Humor juga diciptakan melalui karakter yang digunakan atau penampilan yang digunakan, sehingga produsen film menunjukkan kreativitasnya sejak membuat konsep cerita. Saat karakter digambarkan kuat pada tiap tokohnya, maka pemirsanya juga akan dapat lebih mengerti pesan dari film tersebut (Sugiarto, 2016: 6). Berikut ini adalah dimensi dari teknik humor identity:

- a) Sebelum/sesudah (*before/after*) yaitu teknik humor dengan membandingkan keadaan yang dulu dengan keadaan yang sekarang. Misalnya kisah pelawak Sule, dulu adalah sopir angkot, kini menjadi orang tenar dan kaya raya.
- b) Drama berupa ejekan (*burlesque*) adalah teknik humor dengan mempertunjukkan drama yang isi alur ceritanya saling mengejek dan mengolok-olok untuk membuat lucu. Contoh drama *opera van Java*.
- c) Karikatur (*carricature*) adalah teknik humor dengan membuat karikatur gambar yang berisi pesan, kritik atau sindiran terhadap keadaan di tengah masyarakat. Contoh karikatur *Gumarapus* di

koran Waspada Medan dan karikatur *Pak Tuntung* di Koran Analisa Medan.

- d) Menimbulkan rasa malu (*embarassment*) yaitu teknik humor dengan membikin malu orang yang diledek, diolok-olok dan disinggung dengan cara menyebutkan kekurangannya. Contoh: Ani merasa malu ketika Tiwi menceritakan kepada teman satu kelas bahwa si Ani kalau tidur ngorok dan ngences (mengeluarkan air liur) hingga sarung bantalnya penuh gambar pulau-pulau.
- e) Keunikan (*grotesque*) yaitu teknik humor dengan memaksimalkan keunikan diri masing-masing untuk menciptakan sesuatu yang lucu. Contoh: Sule dengan rambut khas model sulenya, Bolot terkenal dengan budge/tidak mendengarnya, Jojon dengan gaya rambut dan kumis petaknya, Aziz dengan gaya bicara gagapnya, dll.
- f) Pengungkapan rahasia (*exposure*) yaitu teknik humor dengan membuka rahasia seseorang sehingga membuat penonton merasa lucu melihat ekspresi orang yang dibuka rahasianya. Hampir sama dengan teknik menimbulkan rasa malu *embarrassment*. Contoh: si Fikri di kampus dikenal sangat berprestasi tapi pemalu. Tiba-tiba temannya si Habib mengungkap rahasia bahwa si Fikri menjadi pemalu gara-gara trauma dulu ketika SMA cintanya ditolak cewek mentah-mentah.
- g) Keanehan (*eccentricity*) adalah teknik humor dengan memaksimalkan keanehan dan kejanggalan yang melekat pada tiap

individu. Misalnya seorang nenek-nenek merasa janggal dengan cucu-cucunya yang masih remaja suka berboncengan dengan teman beda jenis kelamin, padahal dulu ketika neneknya remaja malu dilihat orang berduaan dengan lawan jenis, apalagi di tempat umum dengan berboncengan sepeda motor. Bagi si cucu, ia merasa aneh kenapa neneknya ketinggalan zaman, kenapa selalu melarang pacaran.

- h) Imitasi (*mimicry/impersonation*) adalah teknik humor meniru-niru karakter tertentu. Contoh seorang pelawak menirukan karakter raja dangdut Rhoma Irama.
- i) Tiruan (*imitation*) adalah teknik humor dengan menirukan benda. Bedanya dengan imitasi adalah bahwa imitasi (*mimicry/impersonation*) meniru karakter seseorang, sedangkan tiruan (*imitasi*) meniru bentuk benda. Contoh: piala dunia tiruan yang terbuat dari kayu atau Styrofoam dan menjadi bagian properti drama komedi yang lucu.
- j) Parodi (*parody*) adalah teknik humor dengan meniru karakter dan suara tokoh tertentu. Contoh tayangan parody *Indonesia Lawak Klub (ILK)* yang dipandu oleh Cak Lontong sebagai plesetan dan tiruan lucu dari tayangan serius *Indonesia Lawyers Club (ILC)* yang dipandu oleh Karni Ilyas.
- k) Status sosial (*scale*) yaitu teknik humor menciptakan sesuatu yang lucu dengan memaksimalkan citra sesuai status sosial yang

disandang oleh pemeran. Contoh: pemeran tukang sate, ia memainkan karakter sebagai seorang tukang sate, tetapi di saat yang sama juga berpenampilan mewah, pakai jas dan kemeja mewah, sepatu mengkilap, jam merk Swiss mahal. Kondisi kontras tersebut memicu suatu hal yang lucu.

- l) Klise (*cliched*) yaitu teknik humor dengan mengulang-ulang ungkapan gagasan, ide, kata atau kalimat yang sudah sering dipakai dan terkesan itu-itu saja tidak menarik. Contoh Mamah Dedeh terkenal dengan ungkapan “*Mah, Curhat Dong Mah*” Gus Dur terkenal dengan ungkapan “*Gitu aja kok repot*”, Butet Kertajasa dalam Republik Sentilan Sentilun terkenal dengan ungkapan “*Menurut analisa saya*”
- m) Pengungkapan identitas (*unmasking*) yaitu teknik humor dengan cara mengungkap jatidiri/identitas seseorang yang sebenarnya. Contoh, dalam suatu acara talk show *Bukan Empat Mata* Tukul Arwana memperkenalkan seorang bintang tamu dan menyebutkan posisi jabatan sebenarnya. Di saat yang sama, Tukul juga mengungkap bahwa ia adalah saudara kembarnya. Ungkapan kepalsuan identitas mengaku-ngaku saudara kembar hanya untuk menimbulkan kelucuan.
- n) Rahasia (*secret*) adalah teknik humor dengan cara mengungkapkan rahasia seseorang. Hampir mirip dengan pengungkapan rahasia (*exposure*).

4) Tindakan/ Action

Humor yang diciptakan melalui tindakan fisik atau komunikasi nonverbal.

Berikut ini dimensi dari teknik humor action:

- a) Adegan pengejaran (*chase*) adalah teknik humor dengan memerankan karakter yang dikejar-kejar misalnya memerankan maling ayam yang dikejar polisi, atau karakter yang mengejar-ngejar misalnya memerankan hantu yang mengejar-ngejar orang-orang yang ketakutan lari pontang-panting.
- b) Adegan Lawak (*slapstick*) yaitu teknik humor dengan memaksimalkan kemampuan lawak masing-masing, biasanya disertai iringan musik atau properti panggung. Contoh adegan lawak di *Opera van Java* yang memaksimalkan properti, iringan musik dan gerak laku masing-masing pelawak.
- c) Adegan dalam kecepatan tinggi (*speed*) adalah teknik humor dengan memaksimalkan adegan yang menuntut kecepatan tinggi, contoh situasi dikejar-kejar anjing galak. Sehingga pelawak yang dikejar lari kalang kabut ketakutan dan memasang wajah ketakutan. Keadaan pelawak ketakutan dengan mimik ketakutan tersebut menciptakan efek lucu yang membuat penonton tertawa.

3. Humor

Humor adalah sesuatu yang lucu atau menyenangkan. Humor atau kelucuan bisa berasal dari mana saja, terutama yang berkaitan dengan hal-hal yang tidak wajar, aneh atau menyimpang. Bila dihadapkan pada humor, manusia bisa

langsung tertawa lepas atau hanya tertawa saja, misalnya tersenyum atau tergelitik. Hal tersebut dapat bermanfaat bagi manusia untuk terbebas dari rasa sedih, rasa tegang, takut, bahkan dapat bermanfaat bagi kesehatan. Para ahli kedokteran dari fakultas kedokteran Universitas Maryland, Amerika Serikat, telah menemukan fakta bahwa humor dapat menyetatkan jantung manusia dan memperbaiki fungsi pembuluh darah.

Menurut (Wijana, 2004), humor adalah rangsangan verbal dan fisual yang secara spontan dapat memancing tawa seseorang. Humor adalah tuturan yang timbul dari ucapan yang lucu sehingga dapat membuat tertawa orang-orang yang mendengarnya. Humor terdiri dari aspek tindakan verbal dan non verbal. Aspek verbal berupa perkataan atau ucapan seseorang, sedangkan aspek non verbal berupa gerakan seseorang.

a. Teori humor

Menurut (Setiawan, 1990) mengatakan sebagai berikut:

”Humor itu adalah rasa atau gejala yang merangsang kita untuk tertawa atau cenderung tertawa secara mental, ia bisa berupa rasa, atau kesadaran, di dalam diri kita (sense of humor); bisa berupa suatu gejala atau hasil cipta dari dalam maupun dari luar diri kita. Bila dihadapkan pada humor, kita bisa langsung tertawa lepas atau cenderung tertawa saja; misalnya tersenyum atau merasa tergelitik di dalam batin saja. Rangsangan yang ditimbulkan haruslah rangsangan mental untuk tertawa, bukan rangsangan fisik seperti dikili-kili yang mendatangkan rasa geli namun bukan akibat humor”.

Menurut (Rakhmat, 1999: 126-127) di kalangan para filosof dikenal tiga teori tentang humor, yakni; pertama, teori *superioritas dan degradasi*. Menurut teori ini kita tertawa apabila menyaksikan sesuatu yang janggal (mengikuti Plato), atau kekeliruan atau cacat (kata Aristoteles). Objek yang dapat membuat kita tertawa adalah objek ganjil, aneh dan menyimpang. Sebagai subjek, kita mempunyai kelebihan (superioritas) sedangkan objek menurut Jalal, tepat untuk menganalisis jenis-jenis humor yang termasuk satire, yakni humor yang mengungkapkan kejelekan, kekeliruan, atau kelemahan orang, gagasan, atau lembaga untuk memperbaikinya.

Kedua, teori bisosiasi. Teori ini menurut Jalal diusulkan oleh Arthur Koestler. Tetapi berasal dari filsuf-filsuf besar seperti Pascal, Kant, Spencer, Schopenhauer. “Kita tertawa”, kata filsuf yang disebut terakhir, “bila secara tiba-tiba kita menyadari ketidaksesuaian antara konsep dengan realitas”. Menurut teori ini, humor timbul karena kita menemukan hal-hal yang tidak diduga, atau kalimat (juga kata) yang menimbulkan dua macam asosiasi. Menurut (Setiawan, 1990) dalam teori bisosiasinya mengatakan bahwa hal yang mendasari semua bentuk humor adalah bisosiasi, yaitu mengemukakan dua situasi atau kejadian yang mustahil terjadi sekaligus.

Tiga, teori pelepasan inhibisi diambil dari Freud yang sangat berhubungan dengan teori psikologi. Suatu kesenangan timbul karena adanya dorongan pada diri individu masuk ke dalam alam bawah sadarnya dan bergabung dengan kesenangan bermain ketika masih anak-anak. Jika dorongan ini dilepaskan dalam bentuk yang bisa diterima oleh masyarakat, maka ini dinamakan

melepaskan inhibisi. Dengan teori ini, setiap individu dapat merasa senang karena telah lepas dari sesuatu yang menghimpit, (Rizka Fadilah, 2015).

b. Jenis-Jenis Humor

Berdasarkan bentuknya, Fadilah (dalam Rustono, 2000: 39) mengklasifikasikan humor menjadi dua, yaitu humor verbal dan humor nonverbal. Humor verbal adalah humor yang disampaikan dengan kata-kata, sedangkan humor nonverbal adalah humor yang disampaikan dengan gerakan tubuh atau dalam bentuk gambar. Dari segi penyajiannya, terdapat humor lisan, humor tulis, dan kartun. Humor lisan disajikan dengan tuturan, humor tulis dipresentasi secara tulis, dan kartun diekspresi dengan gambar dan tulisan.

Menurut Freud (dalam Rustono, 2000: 39) klasifikasi humor dapat dilakukan berdasarkan dua kriteria, yaitu motivasi dan topik. Berdasarkan motivasinya, humor dibedakan menjadi komik, humor, dan wit. Komik merupakan humor yang tidak mengandung motivasi mengolok-olok, mengejek, atau menyinggung perasaan orang lain. Humor adalah kelucuan yang bermotivasi, misalnya mengejek atau menghina. Wit merupakan humor yang bermotivasi intelektual. Sementara dari segi topik, humor dapat dikelompokkan menjadi humor seksual, humor etnik, humor agama, dan humor politik. Menurut (Astuti, 2006) ada berbagai macam jenis humor berdasarkan topiknya yaitu sebagai berikut:

- Humor seksual

Humor seksual adalah humor tertulis bertopik seksual. Seksual yang dimaksudkan disini adalah segala hal yang berisi tentang hal yang dianggap tabuhan merupakan konsumsi orang dewasa.

- Humor pendidikan

Humor pendidikan adalah humor tulis bertopik pendidikan. Bertopik pendidikan maksudnya berkaitan dengan sekolah, guru, orang tua murid, dan mata pelajaran.

- Humor politik

Humor politik adalah humor tulis bertopik politik. Humor bertopik ini merupakan konsumsi bagi pembaca humor yang sudah dewasa. Selain itu humor ini biasanya berkaitan dengan keadaan politik yang terjadi.

- Humor rumah tangga

Humor rumah tangga adalah humor yang berkaitan dengan masalah rumah tangga. Baik itu perselingkuhan, perceraian, pertengkaran, sampai dengan poligami ataupun poliandri masuk ke dalam topik rumah tangga.

- Humor keluarga

Humor keluarga adalah humor yang bertopik masalah keluarga, berkaitan dengan hubungan antara bapak dan anak, ibu dan anak, atau antara cucu dengan kakek atau neneknya.

- Humor etnis

Etnis menurut Kamus Bahasa Indonesia (2008: 402) adalah ilmu tentang persebaran, keadaan jasmani, adat istiadat dan cara hidup berbagai macam orang. Hal ini sesuai dengan pernyataan bahwa humor etnis mengungkapkan tingkah laku, adat istiadat, cara berpikir, keanehan ataupun bahasa kelompok etnis tertentu. Pada intinya humor ini berisi tentang masalah kebangsaan.

- Humor dokter

Humor dokter yaitu humor yang bertopik masalah dokter. Humor disini berkaitan dengan kepintaran, kecongkakan, karier ataupun tingkah laku dokter tersebut.

- Humor pencuri

Humor topik pencuri adalah humor berkaitan dengan tingkah laku pencuri ataupun barang curiannya. Di sini pencuri sebagai subjek utama pembicaraan dalam humor bertopik pencuri.

Jenis humor menurut Setiawan (dalam Rahmanadji, 1990: 34-35) dibedakan berdasarkan kriteria bentuk ekspresi, terdiri atas humor personal, humor dalam pergaulan, dan humor dalam kesenian. Humor personal adalah humor yang cenderung tertawa pada diri sendiri, misalnya melihat suatu benda yang bentuknya lucu akan membuat seseorang tiba-tiba tertawa. Humor dalam pergaulan sering terjadi dalam suatu percakapan antara dua orang atau lebih. Selain itu, dalam pidato atau ceramah sering diselipkan humor. Humor kesenian atau seni humor. Humor dalam kesenian masih dibagi menjadi seperti berikut:

- Humor lakuan, misalnya: lawak, tari humor, dan pantomim lucu.
- Humor grafis, misalnya: kartun, karikatur, foto jenaka, dan patung lucu.
- Humor literatur, misalnya: cerpen lucu, esei satiris, sajak jenaka, dan semacamnya

c. *Fungsi Humor*

Humor terkadang hadir sebagai penyegar pikiran, penyejuk batin, serta sebagai penyalur uneg-uneg bagi seseorang. Menurut Jaya Saputra, humor adalah alat yang dapat memberi sebuah kenikmatan, kesenangan, serta kebahagiaan bagi seseorang (Pramono, 1983). Humor memiliki banyak fungsi dalam kehidupan manusia. Menurut Sujoko (dalam Rahmanadji 2007:218) humor dapat berfungsi sebagai:

- 1) Melaksanakan segala keinginan dan segala tujuan, gagasan, atau pesan,
- 2) Menyadarkan orang bahwa dirinya tidak selalu benar,
- 3) Mengajarkan orang untuk melihat persoalan dari berbagai sudut,
- 4) Menghibur,
- 5) Melancarkan pikiran,
- 6) Membuat orang menoleransi sesuatu, dan
- 7) Membuat orang untuk dapat memahami soal pelik.

Menurut (Asyura, 2014: 6) fungsi humor dibagi menjadi tiga, yaitu:

- 1) Fungsi memahami. Suatu humor mampu membuka pemikiran seseorang untuk memahami dan mendalami masalah yang pelik. Masalah yang terjadi disampaikan dalam bentuk humor, sehingga dapat diterima oleh berbagai lapisan masyarakat. Fungsi memahami menjadikan humor sebagai media kritik sosial dan komunikasi sosial antarmanusia.
- 2) Fungsi mempengaruhi. Humor berfungsi untuk menyampaikan pendapat atau gagasan dalam upaya memberikan pengaruh agar berpikir dan bertindak secara bijaksana. Gagasan yang membawa pengaruh ini memiliki alasan yang logis agar dapat dilakukan oleh pembaca atau pendengarnya.
- 3) Fungsi menghibur. Seperti fungsi humor pada umumnya, humor dapat menghilangkan kejenuhan yang dialami siapa saja. Dengan membaca atau mendengarkan humor akan sangat bermanfaat bagi kesehatan.

4. Persepsi

Persepsi adalah suatu proses yang ada pada manusia untuk mengetahui atau mengenali dunia dan isinya melalui panca indra. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia persepsi merupakan tanggapan (penerima) langsung dari suatu serapan atau proses seseorang mengetahui beberapa hal melalui panca indranya. Ada juga yang berpendapat bahwa persepsi adalah pengalaman tentang objek, peristiwa, atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan. Persepsi ialah memberikan makna pada stimuli indrawi (sensory stimuli).

Faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi :

a. Perhatian (Attention)

“Perhatian adalah proses mental ketika stimuli atau rangkaian stimuli menjadi menonjol dalam skesadaran pada saat stimuli lainnya melemah.”
Demikian definisi yang diberikan oleh Kenneth E. Andersen (1972:46), dalam buku yang ditulisnya sebagai pengantar pada teori komunikasi. Perhatian terjadi bila kita mengonsentrasikan diri pada salah satu alat indra kita, dan mengesampingkan masukan-masukan melalui alat indera yang lain.

b. Faktor eksternal penarik perhatian

Apa yang kita perhatikan ditentukan oleh faktor-faktor situasional dan personal. Faktor situasional terkadang disebut sebagai determinan perhatian yang bersifat eksternal atau penarik perhatian (attention getter). Stimuli diperhatikan karena mempunyai sifat-sifat yang menonjol, antara lain: gerakan, intensitas stimuli, kebaruan, dan perulangan.

c. Faktor internal penaruh perhatian

Faktor internal adalah faktor yang berasal pada diri individu yang diantaranya terdiri dari beberapa hal berbeda, seperti fisiologis, perhatian, minat, kebutuhan yang lebih searah, serta suasana hati.

Proses Terjadinya Persepsi

Diawali dengan objek yang menimbulkan persepsi dan stiumulus mengenai pancaindra atau respon. Proses ini dinamakan proses kealaman (fisik) atau proses penerimaan rangsangan.

Stimulus yang diterima oleh pancaindra dilanjutkan oleh syaraf sensoris keotak. Proses ini dinamakan fisiologis. Fisiologis yaitu pengetahuan mengenai

proses penerjemahan makna atau proses menyeleksi rangsangan karena tidak mungkin memperhatikan semua rangsangan yang diterima sehingga penyeleksian rangsangan ini sangat penting. Dalam penyeleksian ini terdapat beberapa faktor yang memengaruhi. Seperti faktor eksternal yaitu ukuran, kontraks atau hal yang biasa dilihat, gerakan, ulangan, keagraban, sesuatu yang baru. Sedangkan faktor internal seperti kebutuhan psikologi, latar belakang, pengalaman, kepribadian, penerimaan diri.

Proses pengorganisasian, untuk membuat informasi itu masuk akal maka informasi itu perlu diorganisasikan atau disusun dengan cara pengelompokan yaitu dengan faktor kesamaan, kedekatan, dan kecendrungan melengkapi hal-hal yang belum lengkap.

Setelah informasi diterima dan diatur, si penerima lalu menafsirkan dengan berbagai cara dan ada beberapa faktor yang membantu penafsiran, yaitu yang pertama perangkat persepsi yaitu kepercayaan-kepercayaan yang dianut sebelumnya, dapat memengaruhi persepsi seseorang dan perangkatnya adalah pendapat umum atau pun sikap yang dimiliki seseorang. Yang kedua membuat stereotipe atau pendapat baik atau buruk terhadap sesuatu dan ini dapat mempengaruhi persepsi dan penafsiran seseorang. Yang ketiga pembelaan persepsi yaitu pembelaan yang digunakan oleh penerima untuk menghadapi pesan-pesan atau informasi yang bertentangan dengan kepercayaan mereka. Dan yang keempat adalah faktor-faktor konteks seperti konteks antar pribadi yaitu hubungan yang terdapat antara si penerima rangsangan dan orang lain dalam suatu keadaan tertentu.

Proses pengecekan yaitu penerima pesan mengecek apakah penafsiran yang telah dilakukan benar atau tidak, pengecekan ini dapat dilakukan dari waktu ke waktu atau menanyakan kepada orang lain. Proses reaksi merupakan tindakan yang dilakukan oleh si penerima sehubungan dengan persepsinya.

5. Penyiaran Radio

Undang-undang penyiaran yang berlaku saat ini yaitu Undang- Undang No. 32 tahun 2002 tentang Penyiaran. Pertama, UU 32/2002 menggunakan istilah “lembaga penyiaran” seperti lembaga penyiaran publik, swasta, komunitas, dan seterusnya. Menurut ketentuan umum UU 32/2002 Lembaga penyiaran adalah penyelenggaraan penyiaran, baik lembaga penyiaran publik, lembaga penyiaran swasta, lembaga penyiaran komunitas, maupun lembaga penyiaran berlangganan yang dalam melaksanakan tugas, fungsi dan tanggung jawabnya berpedoman pada peraturan-peraturan Perundang-undangan yang berlaku.

Adapun sifat fisik penyiaran radio, adalah:

- a. Dapat didengar bila siaran,
- b. Dapat didengar kembali bila diputar kembali,
- c. Daya rangsang rendah,
- d. Elektris,
- e. Relatif murah,
- f. Daya jangkau besar.

Radio adalah teknologi yang digunakan untuk mengirim sinyal dengan cara modulasi dan radiasi elektromagnetik (gelombang elektromagnetik). Gelombang ini melintas dan merambat lewat udara, karena gelombang ini tidak memerlukan

medium pengangkut (seperti molekul udara). Radio merupakan sarana hiburan dan penyampaian informasi dengan audio. Pertengahan tahun 1930-an, Edwin Howard Armstrong, berhasil menemukan radio yang menggunakan frekuensi modulasi (FM). Radio FM baru muncul di masyarakat pada awal tahun 1960-an seiring dengan dibukanya beberapa stasiun radio FM. Radio awalnya cenderung diremehkan dan perhatian kepada penemuan baru itu hanya terpusat sebagai alat teknologi transmisi. Radio lebih banyak digunakan oleh militer dan pemerintah untuk kebutuhan penyampaian informasi dan berita.

Pada mulanya gelombang radio ditemukan pada tahun 1887 di Jerman oleh Heinrich Hertz, temuan ini memudahkan jalan bagi Guglielmo Marconi untuk menemukan system komunikasi tanpa kabel yang pertama pada tahun 1895. Untuk menghasilkan temuan radio dengan suara yang bagus dan datar, maka temuan-temuan mikrofon dan tabung audio berikutnya menjadi sangat penting.

Tabung audio adalah sebuah tabung elektronik yang memungkinkan implusi-implusi listrik yang kompleks itu diperbesar dan di pancarkan. Audio ditemukan pada tahun 1907 oleh Lee de Forest, namun sebelumnya rekan Marconi telah menemukan deoda pada tahun 1905. Deoda adalah tabung hampa udara yang memuat dua elektroda, yaitu katoda dan anoda. Pada saat anoda menerima gelombang radio, ia secara bergantian mengalami dua jenis muatan, yakni positif dan negative. Pada saat yang hampir sama dengan penemuan audio oleh Forest, ditemukan lah Kristal galena yang sangat peka terhadap gelombang radio, dan temuan ini mengarah kepada produksi radio yang digunakan di rumah-rumah. Pada tahun 1922, British Broadcasting Company didirikan dan menyiarkan program pertama pada tanggal 14 November 1922. Hal ini

menandakan dimulainya sebuah produksi siaran radio yang digunakan oleh masyarakat luas (Yenne dan Soetrisno, tt.: 76).

Beberapa ahli komunikasi massa, dan praktisi radio, kerap menyebutkan beberapa ciri radio sebagai salah satu medium komunikasi massa. ciri ini menempel pula pada kegiatan jurnalistik radio. Reportasi radio misalnya, harus memperhatikan karakter auditif, yang berbeda dengan media cetak (yang mengandalkan teks sebagai antaran pesan beritanya).

Pada awalnya, pengguna radio kebanyakan adalah maritime, yaitu untuk mengirim pesan telegram menggunakan kode moerse antara kapal dan darat. Salah satu pengguna awalnya adalah angkatan laut jepang yang memata-matai armada Rusia saat perang Tsushima tahun 1901. Salah satu penggunaan yang paling dikenang adalah pada saat tenggelamnya kapal penumpang inggris RMS Titanic pada 1912, termasuk komunikasi antara oprator di kapal yang sedang tenggelam dan kapal terdekat, dan komunikasi ke stasiun darat mendaftat yang terselamatkan.

Khalayak radio memiliki kendala psikologi sosial dalam menangkap pesan. Para pendengar mudah jenuh, bosan, dan mencari gelombang radio lain. Orang redaksi kerap melupakan bagaimana siarannya ditolak oleh pendengarnya. Setiap acara harus dibuat menarik demi memikat pendengar dan pemirsa. Akhirnya sampailah pada situasi di mana mutu acara tidak cukup untuk menjaring khalayak.

Format siaran radio merupakan variasi sekaligus distributor- program siaran informasi, musik, dan iklan. Setiap radio merancang format siarannya untuk target-target tertentu, yaitu: hiburan Khalayak, Pringkat rating, profesionalisme

memproses informasi-auditif, dan memasok presepsi masyarakat akan informasi tertentu serta merubah perhatian khalayak.

a. Fungsi Radio

Secara rinci dapat dijelaskan tentang fungsi utama radio dalam masyarakat, seperti yang dikemukakan oleh Phil Astrid S. Susanto, sebagai berikut :

a. Sumber Informasi

Secara naluriah setiap manusia didalam hidupnya berusaha untuk selalu ingin tahu apa-apa mengenai dirinya, keluarganya dan masyarakat. Bahkan manusia selalu ingin tahu tentang apa yang akan terjadi tentang hubungan antar manusia untuk memperoleh informasi secara actual hal ini dapat dicapai melalui media radio.

b. Pendidikan

Radio memegang peranan yang sangat penting dalam rangka pembinaan pendidikan bagi masyarakat luas. Pendidikan melalui radio sekurang-kurangnya telah membangkitkan kesadaran bagi pendengarnya. Penyelenggaraan pendidikan melalui radio dimaksudkan sebagai program yang isi dan tujuannya bersifat pendidikan massa yaitu pendidikan yang materi siarannya ditujukan 21 kepada massa yang abstrak, heterogen dan pendidikan ini bisa berupa pendidikan umum atau agama.

c. Pembina kebudayaan

Radio sebagai media auditif dalam penyelenggaraan siarannya berpedoman pada pola umum jangka panjang, yang menjelaskan tentang pengarahan

sosial budaya, contohnya radio yang mempunyai acara bertema lokal atau berbahasa jawa.

d. Hiburan

Program hiburan melalui radio tidak hanya terdiri dari program musik tetapi juga non musik, seperti katakata, dialog yang semuanya merupakan segi hiburan yang dititik beratkan pada hal-hal yang bersifat rekreatif. Kenyataan menunjukkan bahwa sebagian orang mendengarkan radio dengan tujuan untuk mencari hiburan dan mengisi waktu luang.

e. Alat Penghubung

Radio siaran merupakan lembaga sosial yang tumbuh dan berkembang ditengah-tengah kehidupan masyarakat. Maka sudah selayaknya radio menyiarkan segala bentuk aktivitas yang dilakukan oleh masyarakat, baik politik, sosial, budaya, ekonomi, hankam dan lain-lain.

b. Karakteristik Radio

Menurut Riswandi, dalam bukunya Dasar-dasar Penyiaran diantaranya:

1. Publisitas: artinya disebarluaskan kepada publik, khalayak atau orang banyak. Siapa saja bisa mendengar radio, tidak ada batasan tentang siapa yang boleh mendengar radio
2. Universalitas: pesannya bersifat umum, tentang segala aspek kehidupan dan semua peristiwa dan semua peristiwa di berbagai tempat, juga menyangkut kepentingan umum karena sasaran dan pendengarnya adalah orang banyak.
3. Periodisitas: artinya siaran radio bersifat tetap atau berkala, misalnya harian, atau mingguan,

4. Kontinuitas: artinya siaran radio berkesinambungan atau terus menerus sesuai dengan periode sesuai dengan periode mengudara atau jadwal mengudara.
5. Aktualitas: artinya siaran radio berisi hal-hal yang terbaru, seperti informasi atau laporan peristiwa terbaru, tips baru, dan sebagainya.
6. Imajinatif: karena hanya alat indera pendengar yang digunakan oleh khalayak dan pesannya telintas, maka pesan radio dapat mengajak komunikannya untuk berimajinasi. Dengan perkataan lain, pendengar bersifat imajinatif. Dengan perkataan lain. Radio bersifat theatre of mind, artinya radio menciptakan gambar (make picture) dalam pikiran pendengar melalui kekuatan kata dan suara.
7. Auditori: sifat ini muncul sebagai konsekuensi dari sifat radio yang hanya bisa didengar. Karena manusia mempunyai kemampuan mendengar yang terbatas, maka pesan komunikasi melalui radio diterima selintas, pendengar tidak akan dapat mendengar kembali informasi yang tidak jelas diterimanya, karena ia tidak dapat meminta komunikator/penyiaran untuk mengulang informasi yang hilang, kecuali ia merekamnya.
8. Akrab atau intim: sebagaimana kita lakukan sehari-hari, kita jarang mendengar acara siaran radio secara khusus. Pada umumnya kita mendengar radio sambil melakukan kegiatan atau melaksanakan kegiatan pekerjaan lainnya.
9. Identik dengan musik: radio adalah sarana hiburan termurah dan tercepat sehingga menjadi media utama untuk mendengarkan musik.
10. Mengandung gangguan: seperti timbul tenggelam/fading dan gangguan teknis (channel noise factor).

c. Keunggulan dan Kelemahan Radio

a) Keunggulan Radio

1. Cepat dan langsung. Sarana tercepat, lebih cepat dari Koran ataupun TV dalam menyampaikan informasi kepada publik tanpa melalui proses yang rumit dan butuh waktu banyak seperti siaran TV atau sajian media cetak. Hanya dengan melalui telepon, reporter radio dapat secara langsung menyampaikan berita atau melaporkan peristiwa yang ada di lapangan.
2. Akrab. Radio adalah alat yang akrab dengan pemiliknya. Anda jarang sekali duduk dalam satu group dalam mendengarkan radio, tetapi biasanya mendengarkannya sendirian, seperti di mobil, di dapur, di kamar tidur, dan sebagainya.
3. Dekat. Radio begitu dekat dengan pendengarnya. Penyiar radio menyapa para pendengarnya secara personal. Sang penyiar seakan berbicara dengan satu orang pendengar, bukan banyak pendengar.
4. Hangat. Paduan kata-kata, musik, dan efek suara dalam siaran radio mampu mempengaruhi emosi pendengar. Penyiar radio yang sering kali menanyakan kabar pendengarnya, memberikan semangat hidup menghibur dikala sedih dengan lagu-lagu, bertindak seakan “teman baik” Pendengarnya.
5. Sederhana. Tidak rumit, tidak banyak pernik, baik bagi pengelola maupun pendengar.
6. Tanpa Batas. Siaran radio menembus batas-batas geografis, demografis, SARA (Suku, Agama, Ras, Antargolongan), dan kelas sosial. Hanya

“tunarungu” yang tak mampu mengkonsumsi atau menikmati siaran radio.

7. Murah. Dibandingkan dengan berlangganan media cetak atau harga pesawat televisi, pesawat radio relatif jauh lebih murah.
8. Fleksibel. Siaran radio bisa dinikmati sambil mengerjakan hal lain atau mengganggu aktivitas yang lain, seperti memasak, mengemudi, belajar dan membaca koran atau buku.

b) Kelemahan Radio

1. Selintas. Siaran radio cepat hilang dan gampang dilupakan. Pendengar tidak bisa mengulang apa yang didengarnya. Tidak bisa seperti pembaca Koran yang bisa mengulang bacaannya dari awal tulisan.
2. Global. Sajian informasi radio bersifat global, tidak detail, karenanya angka-angka pun dibulatkan. Misalnya “seribu orang lebih” untuk angka 1.053 orang.
3. Batasan waktu. Waktu siaran radio relative terbatas, hanya 24 jam sehari, berbeda dengan surat kabar yang bisa menambah jumlah halaman dengan bebas. Waktu 24 jam sehari tidak bisa ditambah menjadi 25 jam atau lebih.
4. Beralur linier. Program acara disajikan dan dinikmati pendengar berdasarkan urutan yang sudah ada. Tidak bisa meloncat-loncat. Beda dengan surat kabar, pembaca bisa langsung ke halaman terakhir, tengah, atau langsung ke rubrik yang ia sukai.
5. Mengandung gangguan. Seperti timbul tenggelam (fading) dan gangguan teknis “channel noise factor”.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Andra Paramasastra dari Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Komunikasi Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga dengan judul penelitian Kredibilitas Radio Bass FM Sebagai Radio Bernuansa Islami (Studi Kasus Pada Radio Bass FM di Salatiga). Tujuan dari penelitian tersebut adalah ingin mengetahui dan mendiskripsikan kredibilitas (Initial Credibility, Derived Credibility, Terminal Credibility) radio Bass FM sebagai radio yang bernuansa islami. Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan menggunakan model S-O-R (Stimulus, Organism, Response) Effendy. Hasil dari penelitian ini adalah Radio Bass FM Salatiga telah memiliki ketiga kredibilitas yaitu Initial Credibility, Derived Credibility dan Terminal Credibility yang diteliti melalui narasumber yang mengetahui, mendengar dan menjadi pendengar setia radio Bass FM. Radio ini memenuhi kebutuhan rohani pendengar dan mampu memenuhi syarat sebagai radio yang memiliki kredibilitas sebagai radio islami Salatiga.

Penelitian yang dilakukan oleh Chindy Indranarum dari Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Komunikasi Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga dengan judul Strategi Radio Zenith 97.2 FM Dalam Mempertahankan Pendengar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menggambarkan strategi yang digunakan Radio Zenith 97.2 FM dalam mempertahankan pendengarnya. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan menggunakan model analisis SWOT (Strength, Weakness, Opportunities, Threat) Suwarsono. Hasil dari penelitian ini adalah berdasarkan analisis SWOT, Radio

Zenith 97.2 FM memiliki banyak kekuatan dan peluang dibanding kelemahan dan ancaman karena Radio Zenith 97.2 FM bergabung dengan radio berjaringan CPP RADIONET satu-satunya radio komersial segmentasi remaja dengan 250.000 pendengar dan memiliki program off air dan branding event. Strateginya yaitu menjaga hubungan kerjasama dengan CPP RADIONET dan menambah program menarik yang melibatkan facebook sebagai media promosi.

Penelitian yang dilakukan oleh Galih Bayu Saputro, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Komunikasi Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga dengan judul Strategi Bertahan Radio Leonard 774 AM Salatiga. Tujuan dari penelitian ini adalah ingin mengetahui dan menjelaskan bertahannya Radio Leonard 774 AM Salatiga digelombang AM serta menggambarkan strategi bertahan Radio Leonard 774 AM Salatiga. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan menggunakan model evolusi sosiokultural Darwin dan fungsional struktural Tulcot Parsons. Hasil dari penelitian ini adalah kebertahanan Radio Leonard 774 AM Salatiga yang masih dalam gelombang AM adalah karena radio tersebut bergabung dalam manajemen radio berjaringan Citra Pariwara Prima (CPP) RADIONET yang selalu mengirimkan iklan sebagai pendapatan utama pegawainya. Strategi dapat dilihat dari tiga bidang yaitu, bidang teknik, bidang program dan bidang pemasaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Rieski Kurniasari R dari Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanudin Makasar dengan judul Studi Kasus Loyalitas Pendengar Radio Madama dan Gamasi di Kota Makasar. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui tingkat loyalitas dan faktor-faktor yang

menyebabkan loyalitas pendengar Radio Madama dan Gamasi di Kota Makasar. Metode dari penelitian ini adalah metode kualitatif yang mengacu pada studi kasus yang menghasilkan data deskriptif. Hasil dari penelitian ini adalah tingkat loyalitas dari Radio Madama dan Gamasi berbeda. Loyalitas kuat ditunjukkan oleh pendengar Radio Gamasi dibanding dengan pendengar Radio Madama. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari empat hal karakteristik yaitu loyalitas kuat bagi pendengar radio Madama sedikit berbeda dari loyalitas kuat pendengar radio Gamasi, pendengar loyal Radio Gamasi melibatkan sekelilingnya untuk mendengarkan Radio dibanding dengan pendengar radio Madama, partisipasi kuis juga lebih menarik bagi pendengar radio Gamasi. Radio Gamasi membentuk komunitas yang bernama Persaudaraan Sambalu Gamasi sebagai bentuk kesetiaan. Sedangkan faktor penyebab loyalitas pendengar radio Madama dan Gamasi dapat dilihat dari pilihan musik, konten siaran, gaya bahasa penyiar, informasi dan keberhasilan radio dalam mengawasi lingkungan hingga membawa perubahan dan menimbulkan kepercayaan dan kesetiaan pendengar.

Penelitian yang dilakukan oleh Tri Dewi Mei Ira Wati dari Fakultas Ilmu Komunikasi dan Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta dengan judul penelitian Strategi Penyiaran Program Acara “Semarakata” di Radio Swara Slenk FM 92.5 MHz. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui tentang strategi kepenyiaran radio Swara Slenk FM 92.5 MHz dalam program acara “Semarakata” di Kota Surakarta dalam menarik minat pendengar. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yakni analisis secara induktif, analisa data dilakukan sejak awal pengumpulan data dilakukan, interaktif dan bersifat

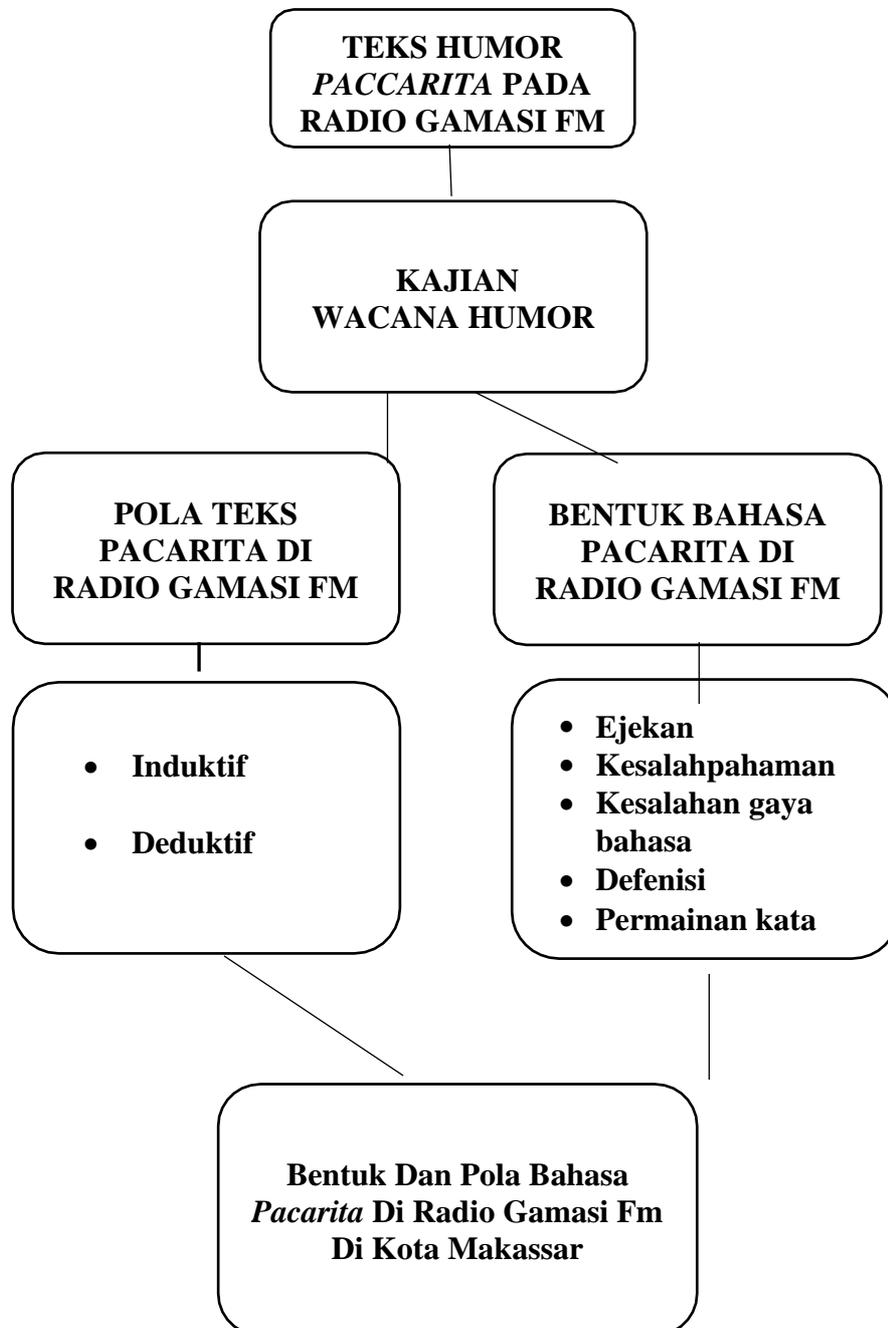
siklus. Hasil dari penelitian ini adalah strategi pengemasan program acara “Semarakata” di Radio Swara Slenk FM 92.5 MHz dalam membangun masyarakat yang melek akan budaya adalah pemilihan tema dilakukan dengan memberikan kebebasan kepada Program Director dan narasumber, pesan yang terbentuk merupakan bagian dari adanya pembentukan nilai dalam tema, durasi siaran program acara “Semarakata” yaitu satu jam setiap hari Kamis.

Penelitian yang dilakukan oleh Anies Zulaika dari Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sebelas Maret dengan judul penelitian Persepsi Pendengar Terhadap Berita Radio (Studi Deskriptif Kualitatif Mengenai Persepsi Komunitas Pendengar Radio Republik Indonesia (RRI) Surakarta Terhadap Program Siaran Berita Berbahasa Indonesia di RRI cabang Surakarta). Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui persepsi komunitas pendengar Radio Republik Indonesia (RRI) Surakarta terhadap program siaran berita berbahasa Indonesia di RRI cabang Surakarta dan untuk mengetahui bentuk program siaran berita dan informasi di Radio Republik Indonesia (RRI) cabang Surakarta yang tepat dan bermanfaat serta representatif bagi kepentingan publik. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan jenis deskriptif kualitatif yang menggunakan teknik wawancara atau interview terhadap pendengar. Hasil dari penelitian ini adalah persepsi komunitas pendengar Radio Republik Indonesia bahwa program siaran berita berbahasa Indonesia sudah disajikan dengan cukup baik dan sesuai dengan kode etik serta persepsi bahwa materi yang disajikan sudah berimbang dan sesuai fakta yang ada.

Beberapa penelitian terdahulu yang tercantum diatas mengenai penelitian yang membahas tentang radio. Yang membedakan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu penelitian ini diambil dari sisi efek yang ditimbulkan oleh suatu program acara terhadap pendengarnya diradio sedangkan pada penelitian terdahulu diambil dari sisi yang lain seperti kredibilitas, strategi radio, tingkat loyalitas, persepsi, dan kualitas penyiar.

C. Kerangka Pikir

Penelitian ini fokus pada teks *pacarita* yang ada pada Radio Gamasi FM di Kota Makassar. Pendekatannya menggunakan resepsi budaya dengan mengungkap pola cerita pada teks teks *pacarita* yang ada pada Radio Gamasi FM di Kota Makassar dan respon pendengar Radio Gamasi FM di Kota Makassar. Hasil analisis dengan deskripsi mengungkap pola teks dan bentuk bahasa Radio Gamasi FM di Kota Makassar.



Gambar 1. Kerangka Pikir

D. Definisi Operasional

Untuk memperjelas pembahasan yang dibahas dalam skema penulisan di atas perlu ada pendefinisian ulang, maka dari itu diberikan definisi operasional dijelaskan dibawah ini.

- a. Pacarita adalah sebuah pertunjukan komedi tunggal atau *one man show*.

Seorang pelaku pacarita hanya berdiri sendiri dan membawakan sebuah guyonan atau jokes yang sudah tersebar di masyarakat. Berbeda dengan *stand up comedy* yang menuntut pelakunya membawakan materi orisinal dari keresahan komika (sebutan seorang *stand up comedian*) itu sendiri.

- b. Humor adalah humor kesanggupan individu dalam merasakan dan memberikan respon yang bersifat komedi dalam lingkungan sekitar dan diri sendiri kemampuan individu untuk memahami, mengungkapkan, atau membuat humor, dan digunakan sebagai bentuk katarsis atau menyelesaikan berbagai masalah yang dialami, sehingga dapat memandang dirinya lebih realistik.
- c. Pola adalah struktur teks atau bahasa yang digunakan oleh *pacarita* di radio GAMASI FM.
- d. Respon adalah tanggapan pendengar terhadap cerita yang diungkapkan oleh *pacarita* di radio GAMASI FM.