

## HUMOR DALAM FASE – FASE PENGAMBILAN KEPUTUSAN

Oleh:

Nantia Rena Dewi Munggaran dan Indriyati Kamil  
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Langlangbuana  
[nantiavenus@gmail.com](mailto:nantiavenus@gmail.com), [rindriya73@gmail.com](mailto:rindriya73@gmail.com)

### ABSTRAKSI

Komunikasi dalam proses pengambilan keputusan menjadi satu agenda penting, di mana prosesnya menjadi sesuatu yang menarik untuk diamati. Terdapat proses dan tahapan yang harus dilalui, setidaknya bagaimana hubungan antar pribadi dan humor dalam proses komunikasi pada suatu musyawarah kelompok dapat berpengaruh pada proses pengambilan keputusan yang terjadi. Hal tersebut misalnya bagaimana setiap anggota kelompok mengkomunikasikan ide, bagaimana mereka mengkomunikasikan ketidaksetujuan atau kesepakatan, serta bagaimana mereka mengkomunikasikan hasil keputusan dalam menentukan ide yang kemudian layak untuk dijadikan program kerja kelompok serta keputusan-keputusan lainnya. Tahapan pengambilan keputusan dalam sebuah kelompok meliputi; identifikasi masalah utama, menyusun alternatif, menganalisis alternatif, dan mengambil keputusan yang terbaik. Hal mendasar yang sangat mempengaruhi keakraban dalam suatu kelompok adalah humor. Humor yang cerdas adalah humor yang mengandung estetika serta logika yang tinggi sehingga dapat mencerminkan sosok insan intelektual yang baik.

**Kata Kunci:** Humor, Komunikasi Kelompok, dan Pengambilan Keputusan

### ABSTRACT

*Communication in the decision making process becomes an important agenda, where the process becomes something interesting to observe. There are processes and stages to go through, at least how interpersonal and humor relationships in the communication process at a group meeting can have an effect on the decision making process. This is how each group member communicates ideas, how they communicate disagreements or agreements, and how they communicate the results of decisions in determining ideas that are then eligible for group work and other decisions. Stages of decision making in a group include; Identifying key issues, developing alternatives, analyzing alternatives, and making the best decisions. The fundamental thing that greatly affects familiarity in a group is humor. Intelligent humor is humor that contains aesthetics and logic high so it can reflect the figure of a good intellectual man.*

**Keywords:** *Humor, Group Communication, and Decision Making*

## PENDAHULUAN

Mahasiswa sebagai generasi muda dikenal sebagai generasi yang suka humor, apabila mereka berkumpul atau bergerombol maka disana akan terdengar riuh rendah orang-orang yang sedang tertawa, artinya di sana sedang terjadi “kegembiraan”. Bahkan beberapa penelitian menyebutkan bahwa mahasiswa yang terlalu serius dalam menghadapi perkuliahan hingga penyusunan tugas akhir, tingkat *stress*-nya lebih tinggi dibandingkan dengan mahasiswa yang mempunyai *sense of humor* tinggi.

Memang dalam kehidupan manusia, humor merupakan salah satu wujud aktivitas yang tidak dapat diabaikan. Manfaat humor tidak saja sebagai wahana hiburan, tetapi berguna juga sebagai sarana pendidikan dan kritik sosial terhadap suatu ketimpangan yang akan, sedang, atau telah terjadi di tengah masyarakat. Humor pada hakikatnya merupakan salah satu cara manusia untuk meningkatkan kualitas hidupnya (Wilbur & Caprio, 1982).

Ditambahkan oleh Wilbur & Caprio dalam bukunya “*How to Enjoy Yourself*”, humor itu perlu bahkan penting untuk hidup. Begitu perlunya sampai mereka menyamakannya dengan kebutuhan oksigen bagi paru-paru manusia. Begitu pentingnya soal humor sehingga di negara-negara barat banyak pakar yang menulis disertasinya dengan topik seputar humor dan bahkan ada

jurnal ilmiah yang didedikasikan untuk membahas khusus persoalan ini.

Kelompok 5 KKN mahasiswa Universitas Langlangbuana (selanjutnya disebut KKNM Unla) sebagai suatu kelompok bentukan baru dan merupakan gabungan mahasiswa dari berbagai prodi/fakultas, sehingga banyak di antara mereka yang belum mengenal satu dengan yang lainnya.

Saat pertama kali dikumpulkan dalam satu ruangan, mereka masih berkumpul dengan teman satu prodi/fakultas. Terlihat dari mata mereka, walaupun secara sembunyi-sembunyi, saling memperhatikan satu dengan yang lainnya. Namun sebagai makhluk sosial, manusia selalu mengadakan interaksi dengan lingkungan untuk memenuhi berbagai kebutuhannya. Setiap individu selalu berusaha mencapai hubungan yang harmonis dengan lingkungannya. Manusia juga dituntut untuk mampu mengatasi segala masalah yang timbul sebagai akibat dari interaksi dengan lingkungan sosial dan harus mampu menampilkan diri sesuai dengan norma atau aturan yang berlaku.

Begitu juga dengan kelompok KKNM Unla. Mereka sadar, bahwa selama 40 hari mereka akan ditempatkan dalam satu wilayah yang sama dan harus bekerja sama untuk membuat dan melaksanakan program kerja dalam kegiatan KKNM dengan

membawa bendera almamater yang harus mereka junjung tinggi.

Suasana mulai mencair saat hari keberangkatan ke lokasi KKNM. Apalagi sebagian di antara mereka, beberapa hari sebelumnya sudah mulai bekerja sama untuk mendapatkan pemondokan di sekitar desa tempat mereka ber-KKN nantinya. Celetukan-celetukan segar atau cerita-cerita humor mulai terdengar mengalir dan menambah keakraban di antara mereka. Hingga pada akhirnya terlihat tidak ada lagi batas-batas atau sekat pergaulan dalam kelompok ini. Malah, ketika dua hari kemudian, mereka sudah terlihat sangat akrab dan kompak.

Dari hasil pengamatan awal terlihat bahwa hal mendasar yang sangat mempengaruhi keakraban dalam kelompok ini adalah humor. Penelitian ini memfokuskan pada humor dalam fase-fase pengambilan keputusan pada awal kedatangan hingga menjelang pelaksanaan lokakarya awal kelompok 5 KKNM 2015 Universitas Langlangbuana di Desa Wangisagara Kecamatan Majalaya Kabupaten Bandung.

Sebagai pertanyaan penelitian dalam studi kasus terhadap humor dalam fase-fase pengambilan keputusan kelompok ini, diajukan beberapa jenis pertanyaan, dimana pertanyaan-pertanyaan ini diharapkan dapat menjawab secara komprehensif tentang

fokus penelitian yang telah diuraikan sebelumnya.

1. Bagaimana humor yang tercetus dalam fase aktivitas intelegensia ?
2. Bagaimana humor yang tercetus dalam fase aktivitas desain?
3. Bagaimana humor yang tercetus dalam fase aktivitas pemilihan?

## **TINJAUAN PUSTAKA**

### **Komunikasi Antar pribadi**

Komunikasi antar pribadi adalah komunikasi antara orang-orang secara tatap muka, yang memungkinkan setiap pesertanya menangkap reaksi orang lain secara langsung, baik verbal maupun nonverbal (Mulyana, 2003). Komunikasi antar pribadi adalah proses pengiriman dan penerimaan pesan-pesan antara dua orang atau diantara sekelompok kecil orang-orang dengan beberapa efek dan beberapa umpan balik seketika.

Komunikasi antar pribadi juga didefinisikan sebagai komunikasi yang terjadi diantara dua orang yang mempunyai hubungan yang terlihat jelas diantara mereka, misalnya percakapan seseorang ayah dengan anak, sepasang suami istri, guru dengan murid, dan lain sebagainya. Dalam definisi ini setiap komunikasi baru dipandang dan dijelaskan sebagai bahan-bahan yang terintegrasi dalam tindakan komunikasi antar pribadi (Devito, 1997).

Pentingnya suatu komunikasi antar pribadi ialah karena prosesnya

memungkinkan berlangsung secara dialogis. Dialog adalah bentuk komunikasi antar pribadi yang menunjukkan terjadinya interaksi.

Mereka yang terlibat dalam komunikasi bentuk ini berfungsi ganda, masing-masing menjadi pembicara dan pendengar secara bergantian. Dalam proses komunikasi dialogis nampak adanya upaya dari para pelaku komunikasi untuk terjadinya pergantian bersama (*mutual understanding*) dan empati. Dari proses ini terjadi rasa saling menghormati bukan disebabkan status sosial melainkan didasarkan pada anggapan bahwa masing-masing adalah manusia yang berhak dan wajib, pantas dan wajar dihargai dan dihormati sebagai manusia.

### **Komunikasi Kelompok**

Kelompok adalah sekumpulan orang yang mempunyai tujuan bersama yang berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan bersama, mengenal satu sama lainnya, dan memandang mereka sebagai bagian dari kelompok tersebut (Mulyana, 2003). Kelompok ini misalnya adalah keluarga, kelompok diskusi, kelompok pemecahan masalah, atau suatu komite yang tengah berapat untuk mengambil suatu keputusan.

Dalam komunikasi kelompok, juga melibatkan komunikasi antar pribadi. Karena itu kebanyakan teori komunikasi antar pribadi berlaku juga bagi komunikasi kelompok. Komunikasi

kelompok adalah komunikasi yang berlangsung antara beberapa orang dalam suatu kelompok “kecil” seperti dalam rapat, pertemuan, konferensi dan sebagainya (Arifin, 1984).

Michael Burgoon dalam Wiryanto (2005) mendefinisikan komunikasi kelompok sebagai interaksi secara tatap muka antara tiga orang atau lebih, dengan tujuan yang telah diketahui, seperti berbagi informasi, menjaga diri, pemecahan masalah, yang mana anggota-anggotanya dapat mengingat karakteristik pribadi anggota-anggota yang lain secara tepat.

Kedua definisi komunikasi kelompok di atas mempunyai kesamaan, yakni adanya komunikasi tatap muka, peserta komunikasi lebih dari dua orang, dan memiliki susunan rencana kerja tertentu untuk mencapai tujuan kelompok.

Curtis, *et al*, (2005) menyatakan komunikasi kelompok terjadi ketika tiga orang atau lebih bertatap muka, biasanya di bawah pengarahannya seorang pemimpin untuk mencapai tujuan atau sasaran bersama dan mempengaruhi satu sama lain. Lebih mendalam Curtis, *et al*, (2005) menjabarkan sifat-sifat komunikasi kelompok sebagai berikut:

1. Kelompok berkomunikasi melalui tatap muka;
2. Kelompok memiliki sedikit partisipan;
3. Kelompok bekerja di bawah arahan seseorang pemimpin;

4. Kelompok membagi tujuan atau sasaran bersama;
5. Anggota kelompok memiliki pengaruh atas satu sama lain.

### **Humor**

Sejumlah peneliti telah merumuskan definisi humor yang berbeda-beda, tetapi memiliki poin-poin penting yang serupa.

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 (Rahmanadji, 2007).

Sedangkan Provine (2000) berpendapat bahwa humor adalah sesuatu yang sangat berkaitan dengan respon tertawa. Yang dimaksud di sini adalah bahwa humor adalah sesuatu yang merangsang seseorang untuk tertawa namun bukan berupa rangsangan fisik yang nyata melainkan merangsang perasaan seseorang. Dari beberapa definisi tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa definisi humor

adalah sesuatu yang memunculkan tawa pada individu karena adanya rangsangan dari dalam (bukan rangsangan fisik) yang dimunculkan dari apa yang dilakukan atau dikatakan orang lain.

Menurut Sudarmo (2004) humor dipilah-pilah menjadi tiga belas jenis humor berdasarkan jurus yang dipakai para pencipta humor. Jurus para pencipta humor bisa saja berlainan atau sama, namun tiap pencipta humor biasanya berupaya mencapai stilisasi yang khas dan pas untuknya. Jenis-jenis humor adalah:

#### **1. Guyon Parikena**

Isi humor bersifat nakal dan menyindir tapi tidak tajam bahkan cenderung sopan. Humor ini biasanya dilakukan oleh bawahan kepada atasan atau orang yang lebih tua atau yang lebih dihormati. Sering juga dilakukan kepada pihak lain yang belum akrab. Humor model ini ada yang menyimpulkan sebagai lelucon persuasif.

#### **2. Satire**

Humor bersifat menyindir atau mengkritik yang lebih dominan muatan ejekannya. Melakukan humor jenis ini bila tak pandai memainkannya bisa sangat menyinggung, membebani, dan tidak menyenangkan.

#### **3. Sinisme**

Humor yang cenderung memandang rendah pihak lain, tidak ada yang benar atau kebaikan apa pun dari

pihak lain. Pelaku humor ini selalu meragukan sifat-sifat baik yang ada pada lawannya. Humor jenis ini lebih sering digunakan pada situasi konfrontatif dan targetnya membuat lawan atau pihak lain cemar.

#### **4. Pelesetan**

Isi humor ini adalah memelesetkan segala sesuatu yang sudah mapan atau populer. Sebuah humor yang cukup mengundang surprise karena kehadirannya tidak terduga. Humor yang seringkali disebut parodi ini dapat juga digunakan sebagai alat untuk lepas dari kesumpekan keadaan.

#### **5. Slapstick**

Humor yang bersifat banal atau kasar. Seperti kepala dipukul dengan tongkat, pantat diselomot setrika, orang terjengkang, mulut dimasuki granat. Humor jenis ini sangat efektif untuk memancing tawa masyarakat dengan latar belakang pendidikan, sosial, dan ekonomi tertentu. Beberapa film kartun anak-anak seperti, Tom and Jerry banyak menampilkan humor jenis ini.

#### **6. Olah Logika**

Humor bergaya analisis yang banyak digemari oleh kalangan terdidik. Contohnya, seorang presiden yang baru saja dilantik berkata; “Perjalananku masih panjang dan banyak yang harus saya selesaikan.” Kemudian salah satu asistennya menawarkan;

“Bagaimana kalau saya siapkan Limo?” Presiden menjawab; “Buat apa?” “Perjalanan panjang kalau ditempuh dengan Limo akan lebih cepat,” jawab asisten.

#### **7. Analogi**

Isinya memberikan nuansa tentang dunia Anuland (Antah Berantah) untuk mencapai persamaan-persamaan dengan kondisi atau situasi yang ingin dibidik.

#### **8. Unggul-pecundang**

Humor yang muncul dari perasaan diri unggul karena melihat pihak lain yang cacat, salah, bodoh dan malang. Penggemar humor ini tega tertawa terpingkal-pingkal melihat orang pincang, tangan buntung, orang buta, terbelakang, sial, malang.

#### **9. Surealisme**

Lengkapnya *magic and surrealism*, humor bernuansa dunia nirlogika. Isi humornya melompat dari makna-makna yang sudah disepakati.

#### **10. Kelam**

Humor yang berisi tentang sadisme, kengerian, kebrutalan dan malapetaka. Isinya tentang pemerkosaan, bunuh diri, orang yang dipenggal kepalanya, dan sejenisnya.

#### **11. Olah Estetika**

Humor jenis ini lebih banyak muncul di panggung pertunjukan, pameran atau paket audio visual. Isi humornya tidak begitu berbobot

namun pengemasannya sangat mengesankan dan mengejutkan.

## **12. Eksperimental**

Humor yang berupaya menggeliat dari ruang-ruang yang sudah ada. Cabang seni seperti teater, musik, tari, lukis, lelucon, dalam berbagai ekspresinya pasti pernah bereksperimentasi untuk menampilkan sesuatu yang baru dan lebih menarik.

## **13. Apologisme**

Jurus jenis ini bukan untuk melucu, tetapi justru untuk berlindung di balik lelucon. Jurus ini digunakan upaya pembenaran dari apa yang telah dilontarkan karena ketidakberdayaan untuk mempertanggungjawabkan lontaran yang ternyata tidak memiliki dasar atau argumen. Biasanya berkilah,” Ah, itu cuma bercanda,” untuk menetralkan karena biasanya terasa berat untuk mengakui kesalahan.

## **METODOLOGI**

Penelitian mengenai humor sebagai proses komunikasi kelompok dalam pengambilan keputusan ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan pendekatan penelitian studi kasus.

Pendekatan ini dipilih agar dapat memahami dan menjelaskan secara detail mengenai pengambilan keputusan, yang pada prosesnya

memiliki kompleksitas serta keunikan tersendiri. Selain itu juga metode ini bertujuan untuk menjelaskan dengan sedalam-dalamnya informasi melalui pengumpulan data yang diperoleh dari hasil pertanyaan “bagaimana” dan “mengapa”.

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yaitu observasi langsung kelapangan. Penelitian ini ingin menggambarkan secara jelas proses komunikasi kelompok dalam pengambilan keputusan. Beberapa bentuk observasi yang dapat digunakan dalam penelitian kualitatif, yaitu observasi partisipasi, observasi tidak terstruktur dan observasi kelompok tidak terstruktur (Bungin, 2007).

## **PEMBAHASAN**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, jenis-jenis humor yang ditemukan dalam fase-fase pengambilan keputusan, hanya ditemukan 7 dari 13 jenis humor (Sudarmo, 2004), yaitu Guyon Parikena, Satire, Sinisme, Plesetan, Analogi, Olah Logika, dan Apologisme. Sedangkan jenis humor Slapstick, Unggul-Pecundang, Surealisme, Kelam, Olah Estetika, dan Eksperimental tidak ditemukan.

### **Fase Aktivitas Desain**

Kegiatan yang mengemukakan konsep berdasar aktivitas intelegensia untuk mencapai tujuan. Aktivitas desain meliputi penemuan cara-cara/metode

pemecahan masalah, mengembangkan metode pemecahan masalah, dan menganalisis tindakan yang dilakukan untuk memecahkan masalah.

Dalam fase ini terdapat empat jenis humor tambahan yang tercetus, yaitu jenis Sinisme, Plesetan, Analogi, dan Olah Logika, di samping jenis humor Guyon Parikena dan Satire. Namun dalam fase ini tidak terdapat jenis humor Apologisme.

### **Fase Aktivitas Pemilihan**

Fase ini adalah proses memilih satu dari sekian banyak alternatif dalam pengambilan keputusan yang ada. Pemilihan ini berdasar atas kriteria yang telah ditetapkan. Jenis-jenis humor yang tercetus dalam fase ini antara lain Guyon Parikena, Satire, Sinisme, Analogi, Olah Logika, dan Apologisme.

Dari ketujuh jenis humor yang ditemukan, Guyon Parikena merupakan jenis humor yang paling banyak ditemukan. Di antara humor-humor yang bersifat menyindir, humor jenis ini merupakan sindiran yang sangat halus, sehingga siapa pun yang disindir tidak akan merasa tersinggung. Sebetulnya, humor ini biasanya ditujukan untuk menyindir seseorang yang secara hirarki atau umurnya lebih tinggi.

Disamping Guyon Parikena, jenis Satire yang merupakan sindiran yang lebih terbuka juga relatif sering muncul. Walaupun ada beberapa kali humor jenis Sinisme muncul, namun sangat

sedikit. Artinya mereka dapat lebih menguasai diri untuk mengeluarkan humor yang sifatnya halus dalam suatu pertemuan untuk membuat suatu keputusan.

Mengingat di kalangan mahasiswa saat ini sering muncul humor-humor plesetan, tadinya peneliti berasumsi humor ini akan sering muncul dalam fase-fase pengambilan keputusan, namun humor jenis ini hanya muncul dalam satu konteks saja, itu pun di awal pertemuan. Karenanya, walaupun hanya sekali muncul, namun humor ini dapat menjadi sarana untuk mencairkan suasana di mana pertama kali mereka dikumpulkan dalam satu tempat dan harus bekerja sama untuk jangka waktu yang relatif lama, 40 hari.

Begitu juga dengan jenis humor Olah Logika, kemunculannya sangat jarang tercetus. Padahal sebagai orang yang berpendidikan relatif tinggi dibandingkan masyarakat pada umumnya, seharusnya dapat memproduksi suatu humor yang menggunakan daya pikir mereka.

Begitu juga jenis humor Analogi, kemunculannya hanya beberapa kali saja, walaupun lebih sering dibandingkan dengan jenis Olah Logika. Sedangkan kemunculan humor jenis Apologisme dapat menjadi “penetralisir” suasana humor dalam suatu pertemuan untuk kembali menjadi suasana serius, membuat suatu



keputusan, atau untuk mengakhiri suatu pertemuan.

## **KESIMPULAN**

1. Jenis humor yang muncul dalam Fase Aktivitas *Intellegensia* adalah Guyon Parikena, Satire, dan Apologisme. Satire merupakan jenis humor yang paling sering muncul dalam fase ini. Pencetus yang mendominasi munculnya humor ini ada dua orang yaitu Rn dan Nis.
2. Jenis humor yang muncul dalam Fase Aktivitas Desain adalah Guyon Parikena, Satire, Sinisme, Pelesetan, Analogi, dan Olah Logika. Dalam fase ini jenis humor yang muncul hampir sama banyaknya, artinya tidak ada dominasi salah satu jenis humor tertentu dalam fase ini. Humor mulai banyak diungkapkan oleh anggota-anggota kelompok lainnya, walaupun yang mendominasi munculnya humor itu adalah B sebagai ketua kelompok.
3. Jenis humor yang muncul dalam Fase Aktivitas Pemilihan adalah Guyon Parikena, Satire, Sinisme, Analogi, Olah Logika, dan Apologisme. Pada fase ini lebih banyak muncul jenis humor Guyon Parikena dan Satire. Secara umum pencetus humor masih tetap didominasi oleh B, namun beberapa anggota lainnya seperti Rin, banyak mengimbangi kekocakan sang ketua kelompok.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Arifin, Anwar, (1984), *Strategi Komunikasi: Suatu Pengantar Ringkas*, Armico, Bandung.
- Bungin, Burhan. (2007). *Metode Penelitian Kualitatif*, Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Curtis, Dan B., Floyd, James J., & Winsor, Jerry L., (2005), *Komunikasi Bisnis dan Profesional*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Devito, Joseph, (1997), *Komunikasi Antar Manusia*, Profesional Book, Jakarta.
- Mulyana, Deddy. (2003). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remja Rosdakarya, Bandung.
- Provine, R. R. (2000). *Laughter: A scientific investigation*, Viking, New York.
- Rahmanadji. (2007). *Sejarah, teori, jenis, dan fungsi humor*, Fakultas Sastra Universitas Muhammadiyah, Jakarta.
- Sudarmo, Darminto M, (2004), *Anatomi Lelucon di Indonesia*, Penerbit Buku Kompas, Jakarta.
- Wilbur, L. Perry & Frank S. Caprio, M.D., (1982), *How to Enjoy Yourself: the Antidote Book for Unhappiness and Depression*, Prentice Hall. New Jersey,
- Wiryanto, (2005), *Pengantar Ilmu Komunikasi*, Gramedia Widiasarana Indonesia. Jakarta.