



Analisis Penyimpangan Presuposisi Dalam Komik Strip Pepekompik Edisi Maret-April 2022

Yusril Ramli Murod¹, Dewi Herlina², Uah Maspuroh³

^{1,2,3}Universitas Singaperbangsa Karawang

Received: 06 Maret 2024

Revised: 22 Maret 2024

Accepted: 30 Maret 2024

Abstract

This study aims to provide an explanation of the violation of assumptions that have been formed in the reader's mind and what are the violations of the presuppositions contained in Pepekompik as a comic strip. The data of this research was obtained through listening method, with the advanced technique of speaking free of involvement, note-taking and recording techniques. The data taken focuses on the comic strip of Pepekompik in Facebook and Instagram. The method that is used in this study is a qualitative descriptive method. The type of presupposition that appears most often is lexical presupposition, while the least occurs is existential presupposition. Overall, the presuppositions that appear in the data are used by Pepekompik to violate the assumptions that have been formed in the reader's mind and by using the violations from the presuppositions to create a twist at the end of the story to bamboozled the reader's mind. This study can be recommended as a handout in anecdotal text learning because both of them share a common aspect, which is humor conveyed through written texts.

Keywords: *Presuppositions; Humor; Comic Strip; Anecdote.*

(*) Corresponding Author: 1710631080174@student.unsika.ac.id

How to Cite: Murod, Y. R., Herlina, D., & Maspuroh, U. (2024). Analisis Penyimpangan Presuposisi Dalam Komik Strip Pepekompik Edisi Maret-April 2022. <https://doi.org/10.5281/zenodo.11160503>.

PENDAHULUAN

Manusia sebagai makhluk sosial tidak terlepas dari kegiatan berkomunikasi baik menyampaikan dan menerima pesan dari dan kepada orang lain. Tindak komunikasi sering dijumpai salah persepsi ketika menanggapi lawan bicara. Hal tersebut terjadi karena kurang memperhatikan kondisi pengetahuan lawan bicara atau lawan bicara tidak memahami makna ucapan penutur yang disampaikan seperlunya. Dalam hal ini, bahasa memiliki peran penting untuk kelancaran komunikasi.

Komunikasi merupakan suatu proses penyampaian pesan yang berlangsung apabila antara penutur dan mitra tutur memiliki kesamaan makna tentang pesan yang dikomunikasikan. Agar komunikasi berjalan dengan efektif, penutur dan mitra tutur harus mengetahui maksud ujaran yang diucapkan oleh lawan bicara. Kesamaan makna antara penutur dan mitra tutur sangat bergantung pada konteks tuturannya. Artinya, makna sebuah tuturan akan berbeda. Untuk mempelajari dan memahami makna bahasa, dibutuhkan disiplin ilmu yang mampu menjabarkan bentuk bahasa dengan konteksnya, yaitu pragmatik.

Pragmatik merupakan bagian ilmu bahasa yang menyoroti tentang makna *language in use* "bahasa dalam penggunaannya" yang terikat oleh konteks (Wibowo, 2018). Salah satu bagian dari pragmatik yang mengkaji tuturan berdasarkan konteks adalah presuposisi. Presuposisi atau biasa disebut dengan praanggapan merupakan modal awal dalam setiap pembicaraan. (Rahardi, dkk:

2016) menjelaskan bahwa presuposisi percakapan merupakan salah satu ide yang sangat penting dalam pragmatik.

Presuposisi adalah sesuatu yang diasumsikan penutur sebagai kejadian sebelum menghasilkan suatu tuturan. Sebuah tuturan akan dikatakan mempraanggapi atau mempresuposisikan tuturan yang lainnya kalau kebenaran atau ketidakbenaran kalimat yang dipresuposisikan atau dipraanggapkannya mengakibatkan kebenaran atau ketidakbenaran kalimat yang mempraanggapi itu dapat ditentukan.

Kebenaran atau ketidakbenaran tuturan sering kali tidak dipatuhi atau dilanggar saat berkomunikasi sehingga menyebabkan kebenaran dari sebuah tuturan menjadi samar atau tidak jelas. Hal tersebut tidak dapat dihindari sebab dalam berkomunikasi sering sekali terjadi pelanggaran. Beberapa pelanggaran dilakukan dengan sengaja maupun tidak disengaja. Hal tersebut memiliki tujuan tertentu yang hendak dicapai oleh penuturnya untuk menciptakan efek humor.

Humor merupakan sebuah rangsangan verbal atau nonverbal yang secara spontan dapat mengakibatkan senyum dan tawa bagi orang yang mendengar atau melihatnya. (Berger, 2012: 17) mengatakan bahwa ada 45 teknik penciptaan humor yang dapat digolongkan dalam empat kategori, meliputi: bahasa atau *language (the humor is verbal)*, logika atau *logic (the humor is ideation)*, bentuk atau *identity (the humor is existensial)*, gerakan atau *action (the humor is physical)*. Teknik-teknik tersebut merupakan teknik yang biasa digunakan oleh pencipta humor untuk menciptakan kelucuan.

Humor tidak selalu berbentuk verbal tetapi humor juga bisa muncul dalam bentuk tekstual. Humor tekstual diciptakan oleh pengarang melalui interpretasi imajinasi yang dimunculkan dalam bentuk nyata, seperti pada komik yang bergenre humor. Salah satu komik bergenre humor yang dapat dijadikan objek penelitian adalah komik yang berjudul *Pepekomik*.

Menurut McCloud (2001: 20) komik adalah gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang terjukstaposisi dalam turutan tertentu, bertujuan untuk memberikan informasi dan atau mencapai tanggapan estetis dari pembaca. Terjukstaposisi artinya berdekatan, bersebelahan, istilah yang sulit dalam sekolah seni. Maksudnya ialah komik merupakan salah satu karya sastra visual yang mengandung kata-kata dan gambar-gambar di dalamnya.

Komik dibuat untuk menyampaikan suatu informasi yang terkadang sukar untuk digambarkan, bisa berupa hiburan, sindiran atau untuk menasihati seseorang dan bisa dibaca ketika sedang bersantai. Komik menjadi salah satu media penerapan ilmu desain komunikasi visual sebagai salah satu sarana mengkomunikasikan cerita, ilmu, kegiatan sehari-hari, bahkan pesan politik. Komik humor memiliki keunikan tersendiri dibandingkan dengan media tulisan lainnya. Beberapa keunikan tersebut antara lain:

Gabungan teks dan gambar: salah satu keunikan utama komik humor adalah penggabungan antara teks dan gambar. Komik menggunakan ilustrasi atau gambar untuk memvisualisasikan situasi atau adegan, sementara teks (dialog, narasi, atau kalimat-kalimat pendek) digunakan untuk menyampaikan pesan humor. Gabungan ini menciptakan dimensi visual yang dapat memperkuat efek humor dan memberikan aspek visual yang khas.

Pemanfaatan ekspresi wajah dan gestur: dalam komik humor, ekspresi wajah dan gestur karakter dapat memainkan peran penting dalam menciptakan humor.

Ekspresi lucu atau ekspresi wajah yang konyol, gerakan tubuh yang ekspresif, atau posisi karakter yang absurd dapat memberikan efek humor yang kuat. Ini memberikan dimensi visual yang tidak dapat direproduksi dalam media tulisan biasa.

Timing dan ritme visual: komik humor juga memanfaatkan *timing* dan ritme visual untuk menghasilkan efek humor. Penempatan panel, urutan gambar, dan penempatan teks dapat mengontrol ritme pembacaan dan membangun *suspense* yang bisa membuat lelucon atau situasi humor menjadi lebih efektif.

Kreativitas visual dalam humor: Komik humor memberikan kebebasan ekspresi kreatif dalam menciptakan lelucon dan situasi humor. Penggunaan ilustrasi, ekspresi wajah yang kreatif, pengaturan panel, dan penggunaan onomatope serta tata letak teks yang khas dapat memberikan daya tarik visual yang khas.

Simbolisme dan metafora visual: komik humor sering kali menggunakan simbolisme dan metafora visual untuk menyampaikan pesan humor. Hal ini memungkinkan penggunaan bahasa visual yang kreatif untuk menyampaikan konsep atau ide yang sulit diungkapkan secara langsung melalui kata-kata. Dalam kombinasi dengan teks, komik humor menggabungkan unsur-unsur visual dan tulisan dengan cara yang unik dan menghadirkan pengalaman yang khas dalam menyampaikan humor.

Pepekomik adalah sebuah komik strip yang dibuat oleh Prasetia Pradana. Komik ini terdapat di dalam media sosial seperti *facebook* dan *instagram*. Isi cerita dalam komik ini sebenarnya tampak ringan dan sederhana. Namun di dalam cerita komik ini biasanya terdapat sebuah *twist* atau perubahan mendadak pada cerita yang terdapat pada plot atau *ending* cerita. Dari *twist* tersebut tidak sedikit para pembaca yang dibuat gagal paham oleh maksud dari cerita komik Pepekomik. Alhasil pembaca dituntut untuk berpikir sejenak untuk memahami maksud cerita sehingga mendapatkan humornya.

Cerita komik Pepekomik menunjukkan bentuk cerita dan gambar visual yang sederhana, serta dengan humor yang dapat mengecoh pembaca melalui permainan kata-kata atau *plesetan*. Hal itu membuat asumsi yang dibentuk di awal cerita kemudian dipatahkan di akhir cerita untuk memunculkan sebuah humor.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti melihat bahwa tanda-tanda yang terdapat dalam komik Pepekomik perlu untuk dikaji lebih lanjut untuk menganalisis jenis dan penyimpangan presuposisi yang terdapat dalam komik tersebut lalu mendeskripsikannya. Selain mendeskripsikan jenis dan penyimpangan pada komik Pepekomik, hasil penelitian ini akan direkomendasikan sebagai bahan ajar teks anekdot di sekolah.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu terkait dengan analisis pelanggaran presuposisi, komik dan penggunaannya sebagai media pembelajaran. Penelitian-penelitian tersebut di antaranya dilakukan oleh Siti Ainul Mardiyah dengan judul penelitian "*Pelanggaran Praanggapan dan Implikatur dalam Stand Up Comedy Indra Frimawan*" yang diterbitkan melalui JSIM: Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan pada tahun 2021. Penelitian yang berfokus mengenai bagaimana pelanggaran praanggapan membentuk benak publik lalu dilanggarkan untuk memunculkan *punch line* pada *stand up comedy* dengan pesan-pesan implisit yang mayoritas bersifat khusus. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Yudha Kurniawan yang berjudul "*Teknik Penciptaan Humor Dalam Komik Strip*

Tahilalats di Webtoon” yang diterbitkan melalui Jurnal Sastra Indonesia, Linguistik pada tahun 2018. Penelitian yang menjelaskan bagaimana teknik yang digunakan sebagai penciptaan humor serta pelanggaran prinsip kerja sama dalam komik Tahilalats. Dan penelitian yang berjudul “*Comic Strip Humour and Empathy as Methodological Instruments in Teaching*” yang dilakukan oleh Marinko Lazzarich yang mengkaji kemungkinan penerapan komik strip Alan Ford di sekolah dasar dan pengajaran sekolah menengah atas serta pengaruh wacana humor dalam efisiensi proses pendidikan. Pentingnya humor, sebagai salah satu unsur penting dalam menghasilkan karakteristik sesuai dengan keinginan guru diteliti dalam penelitian ini. Penelitian yang diterbitkan melalui Croatian Journal of Education: Hrvatski časopis za odgoj i obrazovanje pada tahun 2013. Pada ketiga penelitian di atas dijadikan sebagai bahan referensi mengenai pelanggaran presuposisi, komik strip, dan penggunaannya sebagai bahan ajar yang senada dengan judul penelitian ini yaitu “Analisis Penyimpangan Presuposisi dalam Komik Strip Pepekomi Edisi Maret-April 2022”.

METODE PENELITIAN

Menurut Sugiyono (2020: 3) menjelaskan bahwa metode penelitian merupakan suatu cara yang digunakan peneliti untuk mendapatkan data atau informasi secara valid yang kemudian dapat dianalisis dan diolah secara ilmiah. Pada penelitian ini metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Tujuan digunakannya metode deskriptif kualitatif untuk mendeskripsikan secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai pelanggaran presuposisi dalam komik strip Pepekomi edisi Maret-April 2022.

Subjek dalam penelitian ini adalah komik humor berjudul Pepekomi, sedangkan objeknya adalah jenis penyimpangan presuposisi yang dihasilkan dari komik Pepekomi edisi Maret-April 2022. Komik tersebut akan dianalisis menggunakan analisis pelanggaran terhadap presuposisi Yule yang terbagi menjadi enam jenis praanggapan yaitu: praanggapan eksistensial, praanggapan faktif, praanggapan leksikal, praanggapan nonfaktif, praanggapan struktural, dan praanggapan konterfaktual.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Praanggapan

Praanggapan (*presupposition*) telah diasosiasikan dengan pemakaian bentuk kata, frasa, dan struktur. Praanggapan (*presupposition*) berasal dari kata *to pre-suppose*, yang dalam bahasa Inggris berarti *to suppose beforehand* (menduga sebelumnya), dalam arti sebelum pembicara atau penulis mengujarkan sesuatu yang sudah memiliki dugaan sebelumnya tentang lawan bicara atau hal yang dibicarakan (Yule, 2014: 46). Praanggapan merupakan pengetahuan yang melatarbelakangi penutur dalam melakukan tindakan yang memiliki makna dan dapat diterima kebenarannya oleh mitra tuturnya. Jadi, ketika seseorang menuturkan suatu kalimat, mitra tutur akan secara otomatis menerima atau membentuk sebuah asumsi di kepalanya yang berkaitan dengan tuturan yang ia terima.

Hasil

a) Praanggapan Eksistensial

Yaitu praanggapan yang bukan hanya menunjukkan kepemilikan sesuatu, tetapi juga keberadaan atau eksistensi dari sesuatu tersebut. Pada komik strip Pepek, praanggapan eksistensial digunakan untuk memunculkan asumsi dalam benak pembaca bahwasanya apa yang dituturkan adalah sebuah hal yang memang ada di dunia ini. Namun, setelah asumsi tersebut terbentuk, kemudian komikus menggagalkan asumsi itu dengan kata atau frasa berikutnya yang ia gunakan sebagai *twist* pada akhir panel komik. Contohnya pada data (1).



Percakapan:

Temannya Ron : “Ron, ngaduburit kuy!!”
 Ron : “Gas lah gabut juga aku!” (sembari bermain *handphone*)
 Ron : “Eh? Gimana? Gimana?”
 Temannya Ron : (tersenyum seringai)
 Ron : “HAJIGURRRR” (sembari terpental ke udara)

Konteks percakapan di atas mengenai temannya Ron hendak mengajak Ron untuk “ngabuburit”, Ron yang sedang tidak fokus karena sedang bermain *handphone* langsung mengiyakan melalui pernyataan “Gas lah gabut juga aku”. Namun setelah Ron menyadari kalau temannya mengajak dirinya bukan untuk ngabuburit melainkan “ngaduburit” ia pun panik dengan berkata “Eh? Gimana? Gimana?” Dengan senyum seringai temannya pun melanjutkan ajakannya karena sebelumnya Ron sudah menyetujui hal tersebut dan benar saja hal tersebut benar adanya yang ditampilkan pada panel empat. Pelanggaran eksistensial terjadi karena pada bulan puasa terdapat istilah menunggu azan magrib, biasanya dibarengi dengan mencari takjil untuk menu berbuka puasa yaitu ngabuburit. Tidak fokusnya Ron pada panel pertama membuat temannya seolah-olah mengajak dirinya untuk ngabuburit. Ternyata yang dimaksud adalah ngaduburit yang memiliki arti berada pantat yang jelas-jelas hal tersebut tidak ada, yang ada justru ngabuburit. Namun

pada panel empat ternyata hal tersebut benar adanya dengan menampilkan mereka berdua beradu pantat serta Ron yang terpental ke udara.

b) Presuposisi Leksikal

Praanggapan leksikal merupakan penggunaan sebuah kalimat yang digunakan untuk menunjukkan bahwa sebuah kegiatan atau suatu hal pernah terjadi. Praanggapan leksikal digunakan oleh Pepe untuk menyampaikan sebuah kejadian atau peristiwa tertentu yang pernah terjadi, baik yang dia alami sendiri, maupun orang lain. Biasanya, Pepe menggunakan permainan bahasa, seperti dualisme makna, ambiguitas, atau sinonim untuk mematahkan asumsi publik yang sudah terbentuk melalui praanggapan leksikal yang ia sampaikan. Contohnya pada data berikut.



Percakapan:

Penasihat Raja: “Hukuman untuk pemberontak ini adalah kurungan 25 tahun”

Pemberontak : “Kasihani saya, Yang Mulia mohon kurangi hukuman saya”

Raja : “Hukumannya dipotong saja”

Penasihat Raja: “Tapi, Yang Mulia...”

Raja : “Tidak apa-apa”

Pemberontak : “Terima kasih banyak, Yang Mulia”

Pemberontak : (Keringat dingin karena hukumannya ternyata dipotong dengan alat pasung)

Konteks percakapan di atas mengenai seorang pemberontak yang dihukum oleh penasihat kerajaan untuk dikurung selama 25 tahun, namun ia meminta belas kasih sang raja untuk dikurangi hukumannya. Sang raja pun meminta kepada penasihat agar hukumannya dipotong saja, kemudian berterima kasihlah pemberontak

tersebut. Namun asumsi pembaca dipatahkan ketika di panel empat melihat sang pemberontak dipotong oleh alat pancung karena yang dimaksud sang raja ketika ia berkata “Hukumannya dipotong saja” bukanlah pemotongan durasi kurungan si pemberontak, melainkan hukuman untuk si pemberontak agar dipotong dengan alat pasung. Ambiguitas pada kalimat “Hukumannya dipotong saja” di panel kedua menjadi pelanggaran presuposisi leksikal dalam menciptakan *twist* di akhir panel.

c) Presuposisi Struktural

Praanggapan yang berasosiasi pada kata atau frasa tertentu dalam sebuah kalimat. Pada wacana komik strip Pepekompik, praanggapan ini dapat dilihat dari contoh komik berikut.



Percakapan:

Ibu : “Yaelah bocah maen game mulu, ntar keluargamu mau kamu kasih makan apa, ha?”

Anak : “Iya iya”

(Kembali pulang setelah keluar dari rumah)

(Memberikan uang hasil dagangan)

Ayah : “Eh, udah pulang. Wah, kita bisa makan enak nih, Mah”

Konteks percakapan di atas mengenai seorang Ibu yang sedang memarahi anaknya karena terlalu sering bermain gim, hal tersebut diungkapkan melalui pernyataan “*Yaelah bocah maen game mulu, ntar keluargamu mau kamu kasih makan apa, ha?*”. Pernyataan tersebut membangun asumsi pembaca bahwa bagaimana masa depan anak tersebut kalau terlalu banyak bermain gim dibanding belajar, terutama kelak ketika ia mempunyai keluarga dan harus menafkahi keluarganya. Hal itu diakibatkan oleh pernyataan sang Ibu kepada anaknya pada panel pertama. Kemudian anak itu pun menuruti perintah ibunya dengan asumsi

bahwa anak tersebut akan belajar agar mempunyai masa depan yang baik. Namun, pada panel empat semua asumsi pembaca dipatahkan melalui pernyataan sang Ayah “*Eh, sudah pulang. Wah, kita bisa makan enak ini, Mah*”. Melalui pernyataan sang Ibu “*ntar keluargamu mau kamu kasih makan apa, ha?*” tidak mempersoalkan tentang masa depan sang anak seperti asumsi yang sudah terbangun sebelumnya, melainkan keluarga sang anak pada saat ini.

PEMBAHASAN

Hasil dari analisis penyimpangan presuposisi komik terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dapat direkomendasikan sebagai bahan ajar materi teks anekdot disesuaikan dengan kompetensi dasar dan kompetensi inti. Sesuai dengan kurikulum 2013, materi pokok teks anekdot terdapat pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) tepatnya kelas X semester satu. Hal tersebut dapat dilihat dari KD 3.6 dan 4.6 tentang menganalisis dan membahas unsur teks anekdot.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa umumnya praanggapan sering digunakan oleh masyarakat dalam berkomunikasi, praanggapan yang diberikan terkadang dilanggar agar dapat menimbulkan humor dalam percakapan serta memberikan makna yang tersirat dan tersurat. Pada proses kegiatan menulis teks anekdot diperlukan pemahaman terhadap konteks dan makna tersirat yang disampaikan dari tiap tuturan. Dalam penulisan teks anekdot, siswa dapat memahami praanggapan sebelum menulis teks anekdot serta siswa diharapkan dapat memahami makna tulisan secara tersirat maupun tersurat, dengan begitu siswa akan mudah dalam membuat teks anekdot tersebut seperti di dalam komik.

Hasil analisis penyimpangan presuposisi dalam komik strip Pepekomic edisi Maret-April 2022 dapat direkomendasikan atau dimanfaatkan sebagai bahan ajar pada pembelajaran teks anekdot di sekolah yaitu bahan ajar berupa *handout* sehingga siswa mampu menentukan ciri-ciri teks anekdot, mampu menentukan struktur teks anekdot, mampu menentukan kaidah kebahasaan teks anekdot dan mampu menyusun teks anekdot serta mempresentasikan hasilnya secara lisan maupun tulisan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian analisis penyimpangan presuposisi dalam komik strip pepekomic edisi Maret-April 2022 ditemukan beberapa hasil kesimpulan sebagai berikut. Penyimpangan presuposisi berfokus pada landasan teori Yule yang terbagi menjadi enam jenis kategori presuposisi yaitu eksistensial, struktural, leksikal, faktif, nonfaktif, dan konterfaktual dalam komik strip Pepekomic edisi Maret-April 2022. Dari 29 komik ditemukan tiga penyimpangan dari enam jenis presuposisi yaitu penyimpangan eksistensial, struktural, dan leksikal. Dari 29 komik strip ditemukan dua komik strip yang termasuk penyimpangan presuposisi eksistensial, 22 komik termasuk penyimpangan presuposisi leksikal, dan tujuh komik strip yang termasuk penyimpangan presuposisi struktural. Dari enam jenis presuposisi yang dijabarkan oleh Yule hanya terdapat tiga jenis penyimpangan presuposisi yang terdapat dalam komik strip Pepekomic, hal tersebut dapat terjadi karena tendensi komikus yang berfokus pada permainan kata atau *plesetan*.

Dikutip dari laman web hot.detik.com yang diunggah oleh Tia Agnes pada hari Selasa, 05 Oktober 2021 pada pukul 15:27 WIB, Komikus PepekomiK bernama Pepe mengungkapkan bahwasanya PepekomiK lebih fokus ke permainan permainan kata-kata atau *plesetan* tapi membuat pembaca harus berpikir untuk mengerti maksud ceritanya. Hal tersebut didukung oleh hasil penelitian yang menemukan mayoritas penyimpangan terjadi pada presuposisi leksikal yaitu sebanyak 22 komik strip dari total 29 komik strip edisi bulan Maret-April 2022.

DAFTAR PUSTAKA

- Berger, A. A. (2012). *An Anathomy of Humor*. United States of America: Transaction Publishers.
- Lazzarich, M. (2013). *Comic Strip Humour and Empathy as Methodological Instruments in Teaching*. *Croatian Journal of Education: Hrvatski časopis za odgoj i obrazovanje*, 15(1), 153-190.
- Mardliyah, S. A. (2021). *Pelanggaran Praanggapan dan Implikatur Dalam Stand Up Comedy Indra Frimawan*. *Jurnal Syntax Imperatif: Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 2(06), 405-415.
- McCloud, S. (2001). *Memahami Komik*. Jakarta: Penerbit KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).
- McCloud, S. (2007). *Membuat Komik*. Jakarta: Penerbit KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).
- McCloud, S. (2008). *Mencipta Ulang Komik*. Jakarta: Penerbit KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).
- Tia, A. (2021). *Pepe Komik Eksis di Instagram, Bermula dari Iseng Bikin Video Sketsa*. Diakses pada 14 Juli 2022, dari <https://hot.detik.com/spotlight/d-5753806/pepe-komik-eksis-di-instagram-bermula-dari-iseng-bikin-video-sketsa>.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&B*. Bandung: Alfabeta.
- Wibowo, S. (2018). *Etnopragmatik Bingkai Budaya Jawa pada Tuturan Kiayi Jawa*. Purwodadi: CV. Sama Untung.
- Yudha, K. (2018). *Teknik Penciptaan Humor Dalam Komik Strip Tahilalats Di Webtoon*. In Doctoral Dissertation. Universitas Diponegoro.
- Yule, G. (2014). *Pragmatik*. (Indah Fajar Wahyuni, Terjemahan). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.