

HUMOR VERBAL DALAM ROASTING TIGA “CAPRES” PADA ACARA LAPOR PAK!: ANALISIS GTVH

Oleh

Sukma¹, Mulyadi²

^{1,2}Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Sumatera Utara, Jalan Abdul Hakim

¹surel: sukma@usu.ac.id

²surel: mulyadi@usu.ac.id

Abstract

This study aims to analyze verbal roasting humor in the show Roasting Tiga “Capres” on the program Laporan Pak! using a semantic humor approach with the General Theory of Verbal Humor (GTVH) by Attardo and Raskin. This research is significant because verbal roasting humor in political contexts has not been systematically analyzed from a linguistic perspective, and thus this study can reveal how language strategies and humor structures are employed to convey criticism, negotiate power, and influence public perception. This study is qualitative with a descriptive method, using observation and note-taking techniques, and data analysis following the Miles and Huberman procedures. The results show that 31 instances of verbal roasting humor were identified and analyzed using six Knowledge Resources (KRs), namely: SO (personal identity, competence, public image, power relations), LM (faulty analogy, belittling, figurative language, inversion, comparison), SI (situational context, including participants, activities, objects, and conditions that form the humor), TA (humor target centered on a specific figure), NS (dominance of dialogue form), and LA (word arrangement consistently using set-up and punch line to create humor). This study enriches the study of language by examining the strategies, structures, and functions of verbal humor in political interactions, while also providing new insights for the analysis of political communication.

Keywords: Verbal Humor, Political Roasting, GTVH, Semantic Humor, Political Discourse

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis humor verbal *roasting* pada acara *Roasting Tiga “Capres”* dalam program *Lapor Pak!* menggunakan pendekatan semantik humor dengan analisis *General Theory of Verbal Humor* (GTVH) menurut Attardo dan Raskin. Penelitian ini penting karena humor verbal *roasting* dalam konteks politik belum banyak dianalisis secara sistematis dari perspektif linguistik, sehingga studi ini dapat mengungkap bagaimana strategi bahasa dan struktur humor digunakan untuk menyampaikan kritik, menegosiasikan kekuasaan, dan memengaruhi persepsi publik. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode deskriptif, menggunakan teknik simak dan catat, serta analisis data melalui prosedur Miles dan Huberman. Hasil penelitian terdapat 31 data humor verbal *roasting* yang ditemukan, dianalisis menggunakan enam parameter *Knowledge Resources* (KRs), yaitu: SO (identitas personal, kompetensi, citra publik, relasi kuasa), LM (analogi salah, meremehkan, bahasa kiasan, memutar balik, membandingkan), SI (situasional meliputi partisipan, aktivitas, objek, dan kondisi latar humor), TA (target humor terpusat pada tokoh tertentu), NS (dominan bentuk dialog), dan LA (susunan kata selalu menempatkan *set-up* dan *punch line* untuk menciptakan efek humor). Penelitian ini memperkaya kajian bahasa dengan menjelaskan strategi, struktur, dan fungsi humor verbal dalam interaksi politis, sekaligus memberikan wawasan baru bagi analisis komunikasi politik.

Kata kunci: Humor Verbal, *Roasting* Politik, GTVH, Semantik Humor, Wacana Politik

A. PENDAHULUAN

Keberadaan humor di Indonesia sebagai sarana hiburan menjadi tren dan sangat penting dalam industri perfilman dan mengalami perkembangan dari masa ke masa (Harahap dkk. 2022, 25; Aliffiana 2020, 2). Hal ini terlihat dengan munculnya berbagai acara ragam televisi seperti *Extravaganza* (Trans TV), *Indonesia Lawak Klub* dan *Lapor Pak!* (Trans 7), *SUCI Barbar Show* (Kompas TV), *Koalisi Tawa* (iNews), *Main Hakim Sendiri* (NET), *Komedi Bikin Happy* (TVRI), yang menjadikan humor sebagai alat atau bahan dalam interaksinya. Hal ini juga menjadi fenomena menarik bagi banyak peneliti sebelumnya yang menjadikan humor dalam industri perfilman sebagai objek yang dibahas menggunakan pendekatan ilmu yang beragam (Nurbaidah dan Wijana 2023; Putri Argita Prasasti dkk. 2022; Achsani 2020; Ni'mah 2015).

Humor adalah suatu fenomena dimana seseorang akan tertawa ketika melihat (secara visual) atau mendengar sesuatu yang lucu, dapat berupa situasi, cerita, atau pemikiran yang muncul dalam kehidupan sehari-hari (V. Raskin 1985, 1; Wahyuni dan Hamzah 2019; Filani 2015; Ma dan Jiang 2013). Harahap (2022, 25) menyebutkan bahwa humor merupakan fenomena mental yang menimbulkan tawa dan juga berfungsi sebagai sarana hiburan dan penyampaian kritik sosial yang diekspresikan dengan gaya bahasa yang lucu, santai dan menggelitik pembaca atau pendengarnya.

Shade (1996, 2) membagi jenis humor menjadi empat yaitu humor verbal, humor audio, humor visual, dan humor figural. Tetapi, secara umum humor terbagi menjadi dua, yaitu humor verbal dan situasional. Humor verbal biasanya disampaikan melalui teknik retorik. Bisa dalam bentuk sarkasme, ejekan, ironi, permainan kata-kata, dan keterampilan retorika lainnya dalam konteks tertentu. Sedangkan, humor situasional dikaitkan dengan desain komik seperti peniruan dan penyamaran (Ma dan Jiang 2013, 2221).

Humor verbal menjadi jenis humor yang banyak dilakukan dalam acara perfilm-an karena melibatkan komunikasi verbal antara penghumor satu dengan yang lainnya. Salah satu bentuk humor yang banyak dilakukan saat ini yaitu penggunaan teknik *roasting*. *Roasting* merupakan sebuah humor atau lawakan yang disampaikan oleh komika melalui *stand-up comedy* yang bertujuan untuk menyindir atau mengolok-olok orang tertentu sebagai bahan lelucon, tetapi dengan mempelajari terlebih dahulu latar belakang seseorang yang akan di *roasting* (Indriani dkk. 2022, 121; Nugraha 2018; Islami 2022, 281). Humor dalam *roasting* saat ini dapat menjadi sarana kritik sosial terhadap suatu fenomena yang menyimpang di dalam masyarakat, bukan hanya sarana hiburan untuk melepaskan beban psikis melalui komedi (Wijana 2004, 3).

Di tengah berlangsungnya isu-isu politik dalam pemilihan presiden dan wakil rakyat pada pemilu Indonesia 2024, humor *roasting* menjadi salah satu teknik para penghumor dalam mengkritik para calon-calon eksekutif dan legislatif. Hal ini terlihat pada salah satu ragam acara televisi yaitu *Lapor Pak!* (TRANS7 OFFICIAL 2024) yang khusus menjadikan tema *roasting* dalam kontennya pada episode-episode tertentu. Dari

keseluruhan episode yang bertema *roasting*, peneliti memilih tema *roasting* terhadap debat tiga “capres”, hal ini dikarenakan calon presiden merupakan calon-calon yang akan memimpin negara Indonesia 5 tahun kedepannya. Dengan teknik *roasting* yang digunakan dalam acara ini, penonton bisa melihat bagaimana penguatan visi dan misi masing-masing calon bisa dinikmati dengan santai, disamping melihat acara debat umum capres yang sebenarnya.

Penggunaan *roasting* sebagai bentuk humor menarik untuk dikaji dari perspektif semantik karena melibatkan konstruksi makna melalui oposisi, inkongruitas, dan strategi linguistik tertentu. Penelitian ini menggunakan General Theory of Verbal Humor (GTVH) (Attardo dan Raskin 1991; Attardo 2002, 2003, 2008) sebagai kerangka analisis karena teori ini menawarkan model yang lebih komprehensif dibandingkan teori semantik humor lainnya, seperti Semantic Script Theory of Humor (SSTH) (V. Raskin 1985) yang hanya berfokus pada oposisi skrip, serta Ontological Semantic Theory of Humor (OSTH) (Rayz 2020) yang lebih berorientasi pada pemodelan komputasional. GTVH memungkinkan analisis humor secara menyeluruh melalui enam *Knowledge Resources* sehingga mampu menjelaskan bagaimana humor *roasting* dibangun tidak hanya melalui pertentangan makna, tetapi juga melalui mekanisme logis, struktur naratif, pemilihan target, dan realisasi linguistik dalam konteks wacana politik.

GTVH merupakan pengembangan dari Semantics Script Theory of Humor (V. Raskin 1985). Attardo dan Raskin mengembangkan daftar parameter yang disebut sebagai *Knowledge Resources* (KR). KR merupakan daftar dari parameter-parameter yang memiliki kontribusi pada terciptanya humor verbal pada suatu teks atau ujaran. Teori ini bertujuan untuk menganalisis dan menjelaskan atau menjabarkan KR yang berkontribusi pada kelucuan humor verbal pada suatu teks. Pada GTVH terdapat 6 KR yang menjadi faktor dari sebuah humor verbal yaitu, *Script Opposition* (SO), *Logical Mechanism* (LM), *Situation* (SI), *Target* (TA), *Narrative Strategy* (NS), dan *Language* (LA) (Attardo dan Raskin 1991, 293-347; Krikmann 2006, 37–38).

Script Opposition merujuk pada pertentangan antara dua skrip atau makna yang berbeda, seperti normal vs. abnormal atau mungkin vs. tidak mungkin (V. Raskin 1985; Attardo 1994, 223). *Logical Mechanism*

menjelaskan mekanisme logis yang menghubungkan kedua skrip tersebut, seperti permainan kata, ironi, atau analogi yang tidak lazim. *Situation* merujuk pada konteks atau situasi yang menjadi latar humor, sedangkan *Target* merujuk pada individu atau kelompok yang menjadi sasaran humor. *Narrative Strategy* berkaitan dengan bentuk penyajian humor, seperti dialog atau narasi, dan *Language* berkaitan dengan pilihan kata, struktur kalimat, serta penggunaan *set-up* dan *punch line* dalam membangun humor (Attardo 1994, 222–25; Ruch dkk. 1993; Saude 2018).

Beberapa penelitian sebelumnya telah menggunakan teori GTVH untuk menganalisis humor verbal dalam berbagai konteks. Wananda (2021) meneliti humor verbal dalam serial animasi *Gravity Falls* dan menemukan bahwa humor dibangun melalui pertentangan skrip dan mekanisme logis tertentu. Firjatullah (2021) menganalisis humor verbal dalam klip Hololive berbahasa Inggris dan menunjukkan bahwa unsur *Language* dan *Logical Mechanism* berperan penting dalam menciptakan efek humor. Mulyadi dkk (2021) meneliti humor verbal dalam program *Stand Up Comedy Indonesia* dan menemukan bahwa *Target* dan *Narrative Strategy* menjadi unsur dominan dalam struktur humor. Selain itu, Kianbakht (2020) meneliti humor verbal dalam konteks budaya dan menunjukkan bahwa humor dipengaruhi oleh faktor linguistik dan budaya secara bersamaan.

Dari uraian tentang kajian pustaka di atas, disimpulkan bahwa penelitian-penelitian yang telah dilakukan belum ada yang membahas humor verbal dengan teknik *roasting* terkait isu politik. Hal ini membuat penelitian ini berbeda dari penelitian-penelitian sebelumnya. Penelitian ini sangat penting untuk dikaji sebagai upaya untuk mendukung penelitian yang telah ada dengan memberikan fokus khusus pada humor *roasting* dalam konteks politik, yang belum banyak dikaji sebelumnya serta memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang teknik-teknik humor verbal dan bagaimana elemen-elemen humor digunakan untuk menyampaikan kritik atau pandangan politik.

Rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana humor *roasting* Lapor Pak! disajikan dalam tinjauan analisis semantik humor GTVH. Untuk menjawab rumusan penelitian ini, digunakan jenis penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Data dalam penelitian ini adalah kata-

kata yang mengandung humor verbal yang diperoleh dari youtube Trans7 Official pada tanggal 15 Februari 2024 pada laman <https://www.youtube.com/watch?v=pNgCXbAJwKU&t=328s>(TRANS7 OFFICIAL 2024).

Video ini berdurasi lima belas menit tiga puluh detik dan telah ditonton sebanyak 692.000 penonton. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik simak dan catat (Sudaryanto 1993, 133). Dalam hal ini peneliti akan menyimak dan mentranskripsikan video dalam bentuk narasi. Selanjutnya mengamati kata-kata atau bagian-bagian yang mengandung humor dan dilanjutkan mencatat kata-kata tersebut pada kartu data. Setelah data diperoleh, selanjutnya data tersebut dianalisis menggunakan model Miles dkk (2014) dengan cara kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Dalam tahap kondensasi data peneliti menggunakan pendekatan teori semantik humor yang dikemukakan oleh Attardo dan Raskin (1991, 293–347) yaitu General Verbal of Theory Humor, seperti tabel di bawah ini.

Tabel 1

Bentuk kartu data

Data Nomor :		
Durasi		
Transkrip		
KR	SO	
	LM	
	SI	
	TA	
	NS	
	LA	

B. HUMOR VERBAL DALAM ROASTING TIGA “CAPRES” PADA ACARA LAPOR PAK!

Dari penelitian *Roasting* Tiga “Capres” pada acara Laporan Pak! ditemukan 31 data yang menunjukkan bentuk humor verbal *roasting*. Tuturan-tuturan tersebut dituturkan oleh beberapa tokoh yaitu ada Andre Taulany, Wendy Cagur, Andhika Pratama, Ayu Ting Ting, dan Hesti Purwadinata yang berperan sebagai *host*, kemudian ada 3 calon presiden (capres) palsu yang

berperan sebagai kandidat calon presiden RI 2024 dengan nomor kandidat 1 sampai 3, dan 3 orang pelawak yang berperan sebagai juru bicara (jubir) pada masing-masing calon presiden.



Gambar 1. Kandidat Capres 1 dan Juru Bicara Capres 1 (Kiri), Kandidat Capres 2 dan Juru Bicara Capres 2 (Tengah), dan Kandidat Capres 3 dan Juru Bicara Capres 3 (Kanan)

Dengan penerapan enam parameter *knowledge resource* berdasarkan teori semantik humor yaitu *General Theory of Verbal Humor* (GTVH) menjadikan penyajian humor *roasting* terkait isu politik yang awalnya bersifat kaku bisa disampaikan dengan santai tanpa menyinggung perasaan yang di-*roasting* sebagai target.

Berikut hasil yang diperoleh berdasarkan *knowledge resources*-nya.

1. *Script Opposition* (SO)

Script Opposition (SO) merupakan unsur fundamental dalam teori *General Theory of Verbal Humor* (GTVH), yang berfungsi sebagai pemicu utama terbentuknya humor melalui pertentangan antara dua skrip semantik yang saling tidak kompatibel (Raskin 1985; Attardo dan Raskin 1991, 293-347). Adapun bentuk-bentuk *Script Opposition* yang muncul pada acara *Roasting Tiga “Capres”* pada acara *Lapor Pak!* disajikan pada tabel 2.

Tabel 2

Script Opposition pada acara *Roasting* Tiga “Capres” pada acara *Lapor Pak!*

No	<i>Script Opposition</i>	Total
1.	Bayi vs Dewasa	3
2.	Fiksi dan Non Fiksi	1
3.	Taping vs Live	1
4.	Mawar dan Kacamata	1
5.	Wakil Presiden vs Pemain Bola	1
6.	Capek vs Tidak Capek	1
7.	Mirip vs Tidak Mirip	1
8.	Benar vs Salah	2
9.	Joget vs Nyawer	1
10.	Gratis vs Bayar	1
11.	Pengangguran vs Pekerja	1
12.	Militer vs Green screen	1
13.	Kementerian vs Media Sosial	1
14.	Susu vs acara balapan	1
15.	Sopan vs Tidak Sopan	1
16.	Bapak vs Ibu	1
17.	Ibu-ibu muda vs laki-laki tua	1
18.	Gagasan vs Jaket	1
19.	Cut vs Uncut	1
20.	Adu Debat vs Adu Tong Setan	1
21.	Cak (Orang) vs Cah (Makanan)	1
22.	Sehat vs Tidak Sehat	1
23.	Makan Sendiri vs Makan Disuapin	1
24.	Orang vs Logo	1
25.	Lemah vs Kuat	1
26.	Eksklusif vs Tidak Eksklusif	1
27.	Barang vs Orang	1
28.	Silat vs Joget	1

Berdasarkan Tabel 2, ditemukan 28 bentuk SO dalam humor *roasting* pada acara *Lapor Pak!*. Oposisi tersebut menunjukkan adanya pertentangan makna yang menjadi dasar munculnya efek humor.

SO yang ditemukan menunjukkan bahwa humor *roasting* dibangun melalui berbagai bentuk kontras makna yang berkaitan dengan identitas personal, kompetensi, citra publik, serta relasi kuasa. Oposisi-oposisi ini memperlihatkan bagaimana humor *roasting* dibangun melalui kontras antara dua skrip yang tidak sejalan, sehingga menghasilkan inkongruitas yang memicu kelucuan sekaligus menyampaikan kritik secara implisit terhadap figur yang menjadi target humor.

Salah satu bentuk oposisi yang muncul berkaitan dengan identitas dan karakter personal, seperti “bayi vs dewasa”, “ibu-ibu muda vs laki-laki tua”, dan “orang vs logo”. Oposisi ini menghadirkan kontras antara identitas yang secara normatif diasosiasikan dengan otoritas dan kedewasaan, dengan identitas lain yang diasosiasikan dengan kelemahan, ketergantungan, atau ketidaksesuaian.

- | | |
|----------------|---|
| (1) Wendi | : Baik silahkan (menunjuk arah jubir 2) |
| Jubir Capres 2 | : Saya dulu |
| Wendi | : Silahkan bayinya disuntik dulu (penonton tertawa) |
| Andika | : Main suntik-suntik aja, timbang dulu dong (penonton tertawa) (TRANS7 OFFICIAL 2024, 00.02.49-00.03.00). |

Pada data (1), oposisi skrip yang muncul adalah “bayi vs pemimpin dewasa.” Ujaran “*Silahkan bayinya disuntik dulu*” memunculkan skrip bayi, yang berkaitan dengan anak yang belum lama lahir (2026a), belum matang, dan tindakan seperti disuntik atau ditimbang. Skrip ini kemudian dipertentangkan dengan skrip calon presiden, yang secara umum dipahami sebagai orang dewasa dengan kapasitas kepemimpinan yang matang. Penilaian publik terhadap calon presiden umumnya mencakup evaluasi kompetensi, karakter kepemimpinan, dan kredibilitas, yang menunjukkan ekspektasi sosial terhadap kematangan dan kewibawaan figur calon tersebut (Bagit dan Mesra 2025, 23). Pertentangan antara dua skrip yang tidak sejalan ini membentuk *Script Opposition* dalam kerangka GTVH (Attardo 1994, 223) dan menjadi dasar munculnya efek humor.

Selain itu, SO juga muncul dalam bentuk kontras yang berkaitan dengan kompetensi dan kapasitas, seperti “benar vs salah”, “sehat vs tidak sehat”, “pengangguran vs pekerja”, dan “lemah vs kuat”. Oposisi-oposisi ini menghadirkan pertentangan antara kondisi yang diasosiasikan dengan

kemampuan, kesiapan, dan legitimasi sosial, dengan kondisi yang menunjukkan keterbatasan atau ketidaksesuaian.

- (2) Wendi : *Mohon maaf kayaknya fix deh ini jubirnya ketukardeh.*
Andika : *Mungkin pikirannya bukan salah, tapi, dikoreksi aja sama ibu. Ibunyakan jam terbangnya tinggi pak Sur* (Penonton tertawa)
(TRANS7 OFFICIAL 2024, 00.08.48-00.09.00)

Pada data (2), SO yang muncul adalah “benar vs salah.” Ujaran “*mohon maaf kayaknya fix deh ini jubirnya ketukardeh*” mengarah pada dugaan kesalahan, yang kemudian diperkuat oleh pernyataan “*mungkin pikirannya bukan salah tapi, dikoreksi aja sama ibu*”. Kata “ibu” merujuk pada Megawati Soekarnoputri sebagai pimpinan partai, yang diasosiasikan dengan pengalaman dan otoritas “*jam terbangnya tinggi*”. Dengan demikian, satu pihak ditempatkan dalam skrip salah (membutuhkan koreksi), sementara pihak lain ditempatkan dalam skrip benar (memiliki otoritas untuk membetulkan). Pertentangan dua skrip ini menciptakan inkongruitas yang menjadi dasar humor, sekaligus merepresentasikan relasi hierarkis antara figur politik dan otoritas partai dalam konteks wacana tersebut.

Selanjutnya, SO juga terlihat pada citra simbolik yang dikonstruksi secara publik dan realitas yang direpresentasikan melalui humor, seperti pada oposisi “militer vs green screen”, “kementerian vs media sosial”, dan “gagasan vs jaket”. Oposisi ini menunjukkan pertentangan antara citra yang diasosiasikan dengan otoritas, kekuasaan, atau keseriusan, dengan representasi lain yang bersifat simbolik, artifisial, atau tidak sejalan dengan citra tersebut.

- (3) Jubir Capres 2 : *kalau ini pak, di antara beliau-beliau bertiga cuman Pak Wowo yang cocok jadi presiden karena dia background-nya militer kalau yang lain paling background-nya green screen* (penonton tertawa) (TRANS7 OFFICIAL 2024, 00.04.20-00.04.29)

Pada data (3), *Script Opposition* yang muncul adalah “militer vs green screen.” Ujaran “*cuman Pak Wowo yang cocok jadi presiden karena dia background-nya militer*” mengaktifkan skrip pertama, yaitu militer ‘orang yang bersenjata dan siap bertempur yaitu orang-orang yang sudah terlatih untuk menghadapi tantangan atau ancaman’ (Salam

2004, 18) yang secara semantik berkaitan dengan kekuatan, disiplin, dan otoritas kepemimpinan. Skrip ini kemudian dipertentangkan dengan skrip kedua, yaitu *green screen*, yang merujuk pada latar buatan atau simulasi visual yang tidak nyata. Pertentangan ini menempatkan satu figur dalam kerangka pengalaman nyata dan otoritatif, sementara figur lain direpresentasikan melalui kerangka visual yang bersifat artifisial. Peralihan dari skrip militer ke skrip *green screen* menciptakan inkongruitas karena membandingkan latar belakang kepemimpinan yang nyata dengan representasi yang bersifat simulatif. Dalam kerangka GTVH, oposisi antara dua skrip yang tidak sepadan ini membentuk dasar humor sekaligus merepresentasikan perbedaan citra kepemimpinan melalui kontras antara pengalaman nyata dan representasi simbolik.

Selain itu, beberapa oposisi juga berkaitan dengan relasi otoritas dan struktur sosial, seperti “bapak vs ibu” dan “wakil presiden vs pemain bola”. Oposisi ini menghadirkan kontras antara posisi atau peran yang secara sosial diasosiasikan dengan otoritas tertentu, dengan peran lain yang berada di luar kerangka tersebut. Kontras ini menciptakan efek humor melalui pergeseran ekspektasi terhadap peran sosial yang lazim, sehingga menghasilkan interpretasi yang tidak terduga. Dalam hal ini, humor *roasting* memanfaatkan oposisi semantik untuk membangun representasi yang bersifat evaluatif, sekaligus mencerminkan dinamika relasi sosial yang melatarbelakangi produksi humor.

- (4) Jubir Capres 3 : *Jarang-jarang loh beliau mau ke lapor Pak, biasanya kan lapor Bu* (penonton tertawa)
(TRANS7 OFFICIAL 2024, 00.05.55-00.05.58).

Ujaran “Lapor Pak” dan “Lapor Bu” menghadirkan dua skrip berbeda yang membentuk humor melalui *Script Opposition* dalam kerangka GTVH. Skrip pertama, “Lapor Pak”, muncul dalam konteks acara televisi hiburan, di mana sapaan “Pak” biasanya diasosiasikan dengan laki-laki dan otoritas sosial yang konvensional. Skrip kedua, “Lapor Bu”, merujuk pada ketua partai yang perempuan, sehingga menandai posisi kuasa formal dan struktural dalam partai politik.

Kelucuan muncul ketika penonton, yang awalnya melihat interaksi sebagai hiburan santai (skrip Pak), tiba-tiba diarahkan ke konteks politik internal partai (skrip Bu). Humor ini muncul dari ketidakselarasan makna

sekaligus ketegangan kuasa gender, di mana laki-laki (Capres 3), yang secara tradisional dianggap dominan, harus tunduk pada perempuan yang memegang otoritas politik. Permainan kata “Pak” dan “Bu” menyingkap interaksi antara kuasa laki-laki yang terbatas dan kuasa perempuan yang otoritatif, sehingga norma patriarkal terganggu.

Menurut Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa (2026b), patriarki adalah perilaku yang mengutamakan laki-laki daripada perempuan, sementara Bressler (2007, 168) menyebutnya sebagai sistem sosial yang menempatkan laki-laki sebagai pemegang kekuasaan tertinggi, termasuk dalam politik, otoritas moral, dan hak sosial. Humor dalam konteks ini muncul dari benturan antara norma tradisional dan realitas kuasa perempuan yang nyata.

2. Logical Mechanism (LM)

LM dalam kerangka *General Theory of Verbal Humor* (GTVH) merujuk pada mekanisme kognitif dan linguistik yang menyebabkan terjadinya reinterpretasi terhadap oposisi skrip sehingga menghasilkan efek humor (Attardo & Raskin 1991, 293-347; Attardo 2002). *Logical Mechanism* berfungsi sebagai jembatan antara *Script Opposition* dan interpretasi humor oleh audiens, dengan menyediakan kerangka logis yang menghubungkan dua skrip yang bertentangan.

Adapun bentuk-bentuk *Logical Mechanism* yang digunakan pada acara roasting tiga “capres” pada acara *Lapor Pak!* disajikan pada tabel 3.

Tabel 3

Logical Mechanism pada acara *Roasting Tiga “Capres”* pada acara *Lapor Pak!*

No	Logical Mechanism	Total
1.	Analogi salah	11
2.	Meremehkan	12
3.	Bahasa Kiasan	3
4.	Memutar Balik	3
5.	Membandingkan	2

Analogi salah ditemukan dalam 11 data dengan menghubungkan dua entitas yang secara logis tidak sepadan sehingga menimbulkan inkongruitas semantik. Dalam beberapa data, kandidat dianalogikan

dengan entitas non-politis seperti bayi, objek tertentu, atau simbol visual. Hubungan yang tidak proporsional antara skrip “pemimpin politik”, yang secara normatif diasosiasikan dengan otoritas dan kapasitas, dengan skrip lain yang diasosiasikan dengan kelemahan atau ketergantungan, menciptakan efek humor melalui pelanggaran ekspektasi logis. Sesuai dengan pandangan Attardo (1994, 222–25), analogi yang tidak sepadan memaksa audiens melakukan reinterpretasi terhadap relasi makna yang dibangun, sehingga menghasilkan humor sekaligus membuka ruang evaluasi implisit terhadap figur yang menjadi target. Berikut salah satu analisis dari 11 data *logical mechanism* dalam bentuk analogi salah.

- (5) Andika :*para pendukung kalian bertiga ini ada yang mengaku ada orang yang mengeluarkan kalimat yang provokatif gitu. Jadi kami harus periksa satu persatu enggak bisa bersamaan. Jadi kira-kira siapa yang bersedia untuk diperiksa pertama.*
 Jubir Capres2 dan Capres3: *Saya dong.*
 Jubir Capres 2 :*Ini, ini, kasihan loh bayi saya* (menunjuk kepada capres 2 dan penonton tertawa)
 (TRANS7 OFFICIAL 2024, 00.00.31-00.00.49).

Penyebutan “bayi” merujuk pada citra publik Prabowo yang selama masa kampanye sering diasosiasikan dengan istilah “gemoy,” yaitu lucu dan menggemaskan. Ujaran ini mengaktifkan skrip bayi, yang berkaitan dengan kelucuan, kepolosan, dan ketergantungan, lalu dipertentangkan dengan skrip calon presiden, yang diasosiasikan dengan otoritas, kematangan, dan kapasitas kepemimpinan. Analogi ini bersifat tidak literal karena figur Prabowo sebagai calon presiden dianalogikan dengan bayi berdasarkan citra simbolik “gemoy,” bukan kondisi sebenarnya (Sumsari dkk. 2024).

Selain analogi salah, mekanisme yang paling dominan adalah meremehkan, yang ditemukan dalam 12 data. Mekanisme ini bekerja dengan merepresentasikan target dalam posisi yang lebih rendah, kurang kompeten, atau kurang berwibawa dibandingkan citra normatifnya. Dalam konteks *roasting* politik, tindakan meremehkan tidak muncul sebagai serangan langsung, melainkan dikemas dalam bentuk humor sehingga dapat diterima secara sosial. Dynel (2009, 1293–95) menjelaskan bahwa agresi simbolik dalam humor sering kali dilegitimasi oleh konteks

komedik, sehingga kritik dapat disampaikan tanpa menimbulkan resistensi yang kuat. Dalam kerangka GTVH, mekanisme ini memungkinkan audiens menerima evaluasi negatif terhadap figur publik karena disampaikan melalui struktur humor yang bersifat tidak langsung (Attardo dan Raskin 1991, 293–347). Berikut salah satu analisis dari 12 data *logical mechanism* dalam bentuk meremehkan.

- (6) Jubir Capres 1 :*Tapi dari semua capres cuman capres ini yang bawa misi perubahan. Tapi Pak, yang mesti dirubah wakil bapak, blunder mulu kayak pemain MU* (penonton tertawa) (TRANS7 OFFICIAL 2024, 00.01.57-00.02.11).

Pada ujaran (6), jubir Capres 1 mengatakan bahwa capresnya membawa misi perubahan, tetapi kemudian menyatakan bahwa yang justru perlu diubah adalah wakilnya sendiri karena sering blunder. Kelucuan muncul dari kontras antara citra positif “misi perubahan” dan gambaran negatif tentang wakilnya. Perbandingan dengan pemain Manchester United digunakan untuk menggambarkan sosok yang sering melakukan kesalahan. Dalam kerangka GTVH, hal ini menunjukkan *Script Opposition* antara pemimpin yang kompeten dan sosok yang tidak kompeten. Humor ini juga mengandung unsur meremehkan karena wakil capres direpresentasikan sebagai figur yang sering gagal, sehingga wibawa dan kemampuannya diturunkan secara simbolik melalui analogi yang lucu.

Bahasa kiasan juga ditemukan dalam 3 data sebagai mekanisme reinterpretasi semantik. Melalui metafora atau asosiasi simbolik, makna literal dialihkan menjadi makna implisit yang bersifat evaluatif. Berikut salah satu analisis dari 3 data *logical mechanism* dalam bentuk bahasa kiasan.

- (7) Jubir Capres 1 :*Tapi bapak taukan ini acara TV ni, bukan tiktok. Takutnya nanti sepanjang acara nungguin gift mawar. Tapi tenang pak, nanti saya kasih gift kacamata. Soalnya bapak sama wakilkan masih suka beda pandangan* (penonton tertawa) (TRANS7 OFFICIAL 2024, 00.01.38-00.01.53).

Pada data (7), humor muncul ketika jubir mengatakan ini acara TV, bukan TikTok, lalu menyebut akan memberi “gift kaca mata”. Secara harfiah, kaca mata adalah alat bantu melihat, tetapi dalam konteks ini menjadi sindiran bahwa capres dan wakilnya masih sering berbeda pandangan. Kelucuan terjadi karena ada pergeseran makna dari benda nyata ke makna kiasan tentang perbedaan visi. Ujaran ini juga mengandung unsur meremehkan, karena pasangan tersebut digambarkan tidak kompak dan belum satu arah, sehingga wibawa dan kesolidan mereka sebagai calon pemimpin dipertanyakan secara humoris.

Mekanisme memutar balik ditemukan dalam 3 data dan bekerja dengan membalik ekspektasi normatif yang telah dibangun sebelumnya. Konsep atau citra yang pada awalnya diasosiasikan secara positif dihadirkan kembali dalam kerangka yang berbeda sehingga menghasilkan makna yang bertentangan. Menurut Raskin (1985, 333), humor muncul ketika interpretasi awal digantikan oleh interpretasi alternatif yang tidak terduga. Dalam konteks *roasting* politik, pembalikan ini sering kali mengubah citra positif menjadi bahan kelucuan yang bersifat evaluatif. Berikut salah satu analisis dari 3 data *logical mechanism* dalam bentuk memutar balik.

- | | |
|-----------------------------|---|
| (8) Wendi
Jubir Capres 1 | :Kenapa harus nomor urut satu?
: Ya, sebelumnya saya mewakili jubir pak manis, ini saya salut loh. Tumben pak manis mau di acara taping, biasayakan live-live tiktok (penonton tertawa) (TRANS7 OFFICIAL 2024, 00.01.20-00.01.34). |
|-----------------------------|---|

Pada data (8), jubir mengatakan, “Tumben pak manis mau di acara taping, biasanya kan live-live TikTok.” Awalnya, hadir di acara televisi *taping* dianggap hal biasa bagi tokoh politik. Namun, ekspektasi itu dibalik dengan menyiratkan bahwa tokoh tersebut lebih sering tampil di TikTok live yang terkesan santai dan kurang formal. Perbandingan ini menimbulkan kelucuan karena citra serius sebagai figur politik diputar menjadi kesan lebih cocok di media sosial. Di sini, pembalikan juga mengandung unsur meremehkan, karena aktivitas di media sosial seperti TikTok, Facebook, Youtube diposisikan lebih rendah dibanding forum televisi resmi (Johnson dan Kaye 2014, 957) sehingga wibawa tokoh tersebut secara halus diturunkan melalui humor.

Selain analogi dan meremehkan, mekanisme membandingkan juga ditemukan dalam 2 data. Mekanisme ini bekerja dengan mengontraskan target dengan figur lain sehingga evaluasi muncul secara implisit melalui perbedaan aktivitas, peran, atau citra yang ditampilkan. Berikut salah satu analisis dari 2 data *logical mechanism* dalam bentuk membandingkan.

- (9) Jubir Capres 2 :*Dan cuman beliau yang aktif di menteri pertahanan yang lain nih aktif di tiktok Bapak Banjar aktif di Twitter. Dengar-dengar mereka aktif di YouTube, makanya enggak heran kalau mereka berdua mau colabs. Kalau Pak Manis sama Pak Banjar colabs ,tahu enggak kontennya apa? Desak Wowo* (penonton tertawa) (TRANS7 OFFICIAL 2024, 00.04.34-00.04.52).

Mekanisme membandingkan terlihat ketika jubir Capres 2 menyatakan bahwa figur yang diwakilinya aktif sebagai Menteri Pertahanan, sedangkan figur lain digambarkan aktif di TikTok, Twitter, dan YouTube. Perbandingan ini menghadirkan dua skrip yang berlawanan, yaitu aktivitas kenegaraan yang serius dan aktivitas media sosial yang bersifat hiburan. Kontras ini menimbulkan humor sekaligus menyampaikan evaluasi implisit bahwa Capres 2 lebih fokus pada tugas negara, sementara yang lain lebih fokus pada media sosial. Ungkapan “Desak Wowo” memperkuat efek humor karena memparodikan kolaborasi konten kreator. Mekanisme ini juga mengandung unsur meremehkan, karena aktivitas media sosial diposisikan lebih rendah dibanding peran sebagai Menteri Pertahanan, sehingga citra figur lain diturunkan secara simbolik melalui perbandingan tersebut.

3. *Situation* (SI)

Situation (SI) dalam kerangka *General Theory of Verbal Humor* (GTVH) merujuk pada konteks situasional yang meliputi partisipan, aktivitas, objek, dan kondisi yang menjadi latar terbentuknya humor (Attardo & Raskin 1991, 293-347; Attardo 1994, 222-225). *Situation* berfungsi sebagai kerangka referensial yang memungkinkan audiens memahami *Script Opposition* dan *Logical Mechanism* dalam konteks yang relevan. Tanpa konteks situasional yang jelas, inkongruitas yang menjadi dasar humor tidak dapat diinterpretasikan secara optimal.

Adapun bentuk-bentuk SI yang digunakan pada acara *Roasting* Tiga “Capres” pada acara Lapor Pak! disajikan pada tabel 4.

Tabel 4

Situation pada acara *Roasting* Tiga “Capres” pada acara Lapor Pak!

No	Situation	Total
1.	Pemilihan urutan berbicara	2
2.	Capres 1 yang bersedia datang ke acara TV	1
3.	Pemberian gift atau hadiah	1
4.	Pengenalan misi capres 1	1
5.	Capres 1 berjalan ke JIS	1
6.	Capres 2 yang dianalogikan seperti seorang bayi karena gemoy	1
7.	Capres 2 yang dianalogikan mirip tokoh udin nganga	1
8.	Menunggu giliran berbicara	1
9.	Capres 2 yang suka berjoget	1
10.	Program makan siang gratis	1
11.	Kisah hidup pengangguran	1
12.	Latar belakang Capres	1
13.	Kegiatan-kegiatan capres pada masa pencalonan	1
14.	Pembahasan terkait susu	1
15.	Sikap sopan capres 3 kepada ibu partai	2
16.	Capres 3 memiliki wakil presiden dengan gender laki-laki	1
17.	Capres 3 memakai jaket yang tren	1
18.	Capres 3 yang videonya pernah di cut	1
19.	Capres 2 meskipun gemoy, tetapi sudah tua	1
20.	Hidangan makanan yang dibawa oleh Ayu	1
21.	Capres 2 tidak boleh makan gorengan	1
22.	Capres 3 yang harus disuapin ibu	1

23.	Capres 3 dan partainya yang mirip dengan logo CFC	1
24.	Jubir yang menjatuhkan capresnya	1
25.	Capres 2 yang diam saja	2
26.	Pembacaan pantun oleh Capres 2	1
27.	Jubir Capres 2 mendorong kursi capres 2	1
28.	Capres 2 mempraktikkan gaya silat	1

Berdasarkan tabel 4, ditemukan 28 data dalam bentuk *Situation* yang melatarbelakangi kemunculan *humor roasting*. Situasi tersebut mencakup konteks interaksi di dalam acara, seperti pemilihan urutan berbicara, pembacaan pantun, respons antarjubir, serta dinamika percakapan antara kandidat dan partisipan lain. Konteks interaksional ini menjadi bagian dari struktur humor karena di dalamnya terjadi pelanggaran terhadap ekspektasi komunikasi formal, yang kemudian menghasilkan efek kelucuan. Dalam kerangka GTVH, *Situation* berfungsi sebagai kerangka referensial yang mengikat oposisi skrip dengan konteks peristiwa yang konkret (Attardo dan Raskin 1991, 293–347).

Situasi lain yang ditemukan berkaitan dengan atribut simbolik kandidat, seperti penggunaan jaket, logo, program politik, atau relasi dengan figur otoritas lain. Atribut simbolik ini mengarahkan pada *image* religius, berbudaya, nasionalis, formalitas dan intelektualitas kandidat yang mengikat humor pada realitas politik yang dikenal audiens (Hernawan dan Syarief 2021, 43). Selain itu, tindakan performatif kandidat, seperti berjoget, membaca pantun, atau memperagakan gerakan tertentu di atas panggung, turut menjadi bagian dari *Situation* yang membentuk struktur humor.

- (10) Jubir Capres 2 : *tapi sebelum itu pantun dulu dong Pak satu pak.*
Capres 2 : *oke. ikan pari dalam lautan*
Penonton : *cakep*
Capres 2 : *ikan gurami gampang didapatin*
Penonton : *cakep*
Capres 2 : *walau kami tinggal tinggal berjauhan (memegang tangan capres 1 dan 3), silaturahmi tetap terjalin.*
Penonton : *iiyaaaaa (penonton bertepuk tangan)*
Jubir Capres 1 : *pak, itu sudah dikeluarin di lima youtube. Jadi enggak*

Andika eksklusif. (Penonton tertawa)
 : jadi konsisten dimana-mana.
 (TRANS7 OFFICIAL 2024, 00.09.29-00.09.53 SI
 Pembacaan pantun oleh Capres 2)

Pada data (10) terlihat saat Capres 2 membacakan pantun dan mendapat respons positif dari penonton. Situasi awal dibangun sebagai momen hangat dan penuh keakraban ketika ia bahkan menggandeng tangan capres lain. Namun, ekspektasi itu langsung dipatahkan oleh jubir Capres 1 yang menyatakan bahwa pantun tersebut sudah diunggah di lima YouTube sehingga tidak eksklusif. Kontras antara suasana akrab dan klaim tidak orisinal inilah yang memunculkan humor. Dalam konteks ini, *Situation* pembacaan pantun menjadi kerangka yang memungkinkan terjadinya pembalikan makna sekaligus meremehkan, karena momen yang semula tampak spesial justru digambarkan sebagai sesuatu yang biasa dan berulang.

4. Target (TA)

Analisis target ujaran menunjukkan bahwa serangan atau representasi dalam data tidak didistribusikan secara merata kepada semua aktor, melainkan terpusat pada tokoh tertentu. Berdasarkan hasil analisis, terdapat lima kategori target, yaitu Capres 1, Capres 2, Capres 3, gabungan ketiga capres, dan penonton.

Tabel 5		
Target pada acara <i>Roasting</i> Tiga “Capres” pada acara <i>Lapor Pak!</i>		
No	Target	Total
1.	Capres 1	6
2.	Capres 2	13
3.	Capres 3	8
4.	Capres 1, Capres 2, dan Capres 3	2
5.	Penonton	2

Analisis terhadap *Target* menunjukkan bahwa humor *roasting* dalam acara *Lapor Pak!* tidak diarahkan secara merata kepada seluruh partisipan, tetapi lebih banyak terfokus pada figur tertentu. Pada tabel 5 menunjukkan

bahwa setiap figur memiliki tingkat keterpaparan yang berbeda dalam wacana humor yang dibangun.

Capres 2 menjadi target yang paling dominan dengan jumlah kemunculan sebanyak 13 data. Frekuensi ini menunjukkan bahwa sebagian besar humor diarahkan kepada Capres 2, baik melalui analogi, perbandingan, maupun bentuk representasi simbolik lainnya. Dalam konteks GTVH, *Target* merujuk pada individu atau kelompok yang menjadi objek humor, sehingga dominasi Capres 2 menunjukkan bahwa figur ini paling sering dijadikan pusat oposisi skrip dan mekanisme logis dalam pembentukan humor (Attardo dan Raskin 1991, 293-347). Tingginya intensitas ini memperlihatkan bahwa representasi humor secara konsisten dikaitkan dengan karakteristik, tindakan, maupun atribut yang melekat pada Capres 2 dalam konteks acara tersebut.

Capres 3 menempati posisi berikutnya dengan total 8 data, yang menunjukkan bahwa figur ini juga menjadi objek humor yang cukup signifikan. Representasi terhadap Capres 3 muncul melalui rujukan pada identitas personal, atribut simbolik, serta relasinya dengan figur lain. Sementara itu, Capres 1 muncul sebagai target dalam 6 data, yang menunjukkan bahwa figur ini tetap menjadi bagian dari konstruksi humor, meskipun dengan frekuensi yang lebih rendah dibandingkan dua kandidat lainnya. Perbedaan jumlah ini mencerminkan variasi intensitas representasi yang diarahkan kepada masing-masing figur dalam wacana *roasting*.

Selain target individual, terdapat juga humor yang diarahkan kepada ketiga capres secara bersamaan sebanyak 2 data. Target kolektif ini menunjukkan bahwa humor tidak hanya berfokus pada individu tertentu, tetapi juga pada posisi mereka sebagai kelompok kandidat dalam satu konteks yang sama. Di sisi lain, penonton juga muncul sebagai target dalam 2 data, yang menunjukkan bahwa audiens turut menjadi bagian dari struktur humor. Dalam konteks ini, penonton tidak hanya berperan sebagai penerima humor, tetapi juga sebagai objek representasi yang memperkuat interaksi sosial dalam acara tersebut.

5. *Narrative Strategy* (NS)

Analisis terhadap *Narrative Strategy* menunjukkan bahwa penyampaian humor dalam acara *Roasting* Tiga “Capres” di Lapor Pak! didominasi oleh bentuk dialog dibandingkan narasi sederhana. Berikut bentuk-bentuk *Narrative Strategy* yang digunakan pada acara *Roasting* Tiga “Capres” pada acara Lapor Pak disajikan pada tabel 6.

Tabel 6

<i>Narrative Strategy</i> pada acara <i>Roasting</i> Tiga “Capres” pada acara Lapor Pak!		
No	<i>Narrative Strategy</i>	Total
1.	Dialog	20
2.	Simpel Narasi	11

Dominasi bentuk dialog memperlihatkan bahwa humor dibangun melalui interaksi verbal yang menyerupai percakapan nyata, sehingga menghadirkan respons spontan, sanggahan, dan improvisasi yang memperkuat efek kelucuan. Melalui dialog, kritik atau evaluasi terhadap target disampaikan secara tidak langsung sebagai bagian dari interaksi antartokoh. Hal ini membuat representasi terhadap figur politik tampak lebih alami dan tidak bersifat deklaratif.

- (11) Wendi :*Pak, saya ada stok susu formula, mau nggak?*(penonton tertawa). *Takutnya lagi pengen minum. Aman?*
- Jubir Capres 2 :*Aman, aman*
- Andika :*Gua terakhir minum itu tumpah-tumpah*
- Wendi :*Kenapa emang?*
- Andika :*soalnya pas minum itu, uwenggg.*
- Wendi :*Itu Formula, kenceng*
(TRANS7 OFFICIAL 2024, 00.05.22-00.05.37).

Pada data (11), struktur *roasting* dibangun melalui percakapan yang berlangsung secara bertahap mulai dari pertanyaan, respons, hingga penjelasan terbentuk skrip formula yang kemudian dikaitkan dengan figur Capres 2. Struktur dialog ini memperkuat efek komedik karena audiens menyaksikan humor berkembang secara interaktif, sekaligus membangun representasi evaluatif terhadap target melalui percakapan, bukan melalui pernyataan langsung.

Sementara itu, narasi sederhana digunakan untuk menyampaikan situasi atau tindakan secara langsung tanpa melibatkan simulasi percakapan. Bentuk ini berfungsi memberikan konteks terhadap peristiwa yang sedang dijadikan bahan humor, seperti menjelaskan latar tindakan atau menggambarkan kondisi tertentu sebelum *punch line* disampaikan.

- (12) Jubir Capres 2 :*Tapi sebelumnya kenalin dulu Pak, saya jubir Beliau. Saya tangan kanan Pak wowo. Jadi kalau beliau joget saya nyawer* (penonton tertawa) (TRANS7 OFFICIAL 2024, 00.03.34-00.03.38).

Pada data (12), humor muncul melalui narasi sederhana dari jubir Capres 2 yang menyatakan dirinya sebagai “tangan kanan Pak Wowo” dan menambahkan, “kalau beliau joget saya nyawer.” Ujaran ini bersifat pernyataan tunggal, bukan dialog, sehingga efek komedik dibangun dari isi narasi itu sendiri. Narasi sederhana ini menciptakan asosiasi simbolik antara loyalitas jubir dan perilaku figur Capres 2, sehingga humor muncul secara langsung tanpa perlu interaksi panjang. Meskipun intensitas dramatikanya lebih rendah dibanding dialog, cara ini tetap efektif menimbulkan kelucuan melalui citra yang dibangun secara jelas dan ringan.

6. *Language (LA)*

Susunan kata pada humor *Roasting* Tiga “Capres” pada acara *Lapor Pak !* selalu menempatkan *set up* dan *punch line* untuk menciptakan humor. Analisis terhadap *Language (LA)* menunjukkan bahwa seluruh data humor *roasting* dalam acara *Lapor Pak!* memiliki dua komponen utama, yaitu *set-up* dan *punch line*. Dari total 31 data yang dianalisis, seluruhnya memuat kedua unsur tersebut. Temuan ini menunjukkan bahwa humor dibangun melalui struktur linguistik yang konsisten, di mana setiap tuturan diawali dengan pengantar dan diakhiri dengan bagian yang memicu efek humor.

- (13) Andika :*Yang mencuri perhatian saya tuh, pak Wowo. Kalau habis ngomong kayak habis pencak silat.*
Jubir Capres 2 : *Kenapa pak?*
Andika :*Gini tangannya* (mempraktikkan salah satu gaya silat).
Jubir 2 : *dia duduknya aja kuda-kuda.*
Capres2 :*kalau silat, saya juga bisa* (lalu capres 2 mempraktikkan

Penonton silatnya dan diiringi sorakan penonton)
 : *Oke gas, oke gas* (sambil tertawa) (TRANS7 OFFICIAL
 2024, 00.10.08-00.10.22).

Data (13) menunjukkan adanya struktur *set-up* dan *punch line* yang membentuk efek humor. *Set-up* dimulai dari ujaran Andika yang menyatakan bahwa “Pak Wowo kalau habis ngomong kayak habis pencak silat,” kemudian diperkuat dengan demonstrasi gerakan silat dan respons jubir serta Capres 2 yang ikut mempraktikkan gerakan tersebut. Bagian ini membangun kerangka interpretasi bahwa gaya tubuh Capres 2 diasosiasikan dengan pencak silat. *Punch line* muncul ketika penonton merespons dengan ujaran “oke gas, oke gas” sambil tertawa. Respons ini berfungsi sebagai penanda bahwa tindakan tersebut dipahami sebagai sesuatu yang lucu, karena terjadi pergeseran dari konteks formal figur calon presiden ke perilaku yang diasosiasikan dengan atraksi silat. Dengan demikian, struktur linguistik humor terbentuk melalui pengantar yang membangun asosiasi tertentu, diikuti oleh respon yang menegaskan inkongruitas tersebut sebagai sumber kelucuan.

C. SIMPULAN

Humor verbal dalam bentuk *roasting* pada acara *Lapor Pak!* berfungsi tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana kritik sosial dan politik terhadap calon presiden pada pemilu 2024. Humor yang muncul melalui pertentangan skrip (*Script Opposition*), mekanisme logis (*Logical Mechanism*), situasi (*Situation*), target (*Target*), strategi narasi (*Narrative Strategy*), dan bahasa (*Language*) selalu terkait dengan citra, kompetensi, dan relasi kuasa calon presiden pada pemilu 2024. Dominasi target tertentu dan penggunaan dialog sebagai strategi utama menunjukkan bagaimana humor disusun agar kritik politik dapat diterima secara santai tanpa menimbulkan konflik langsung. Dengan demikian, humor verbal *roasting* tidak hanya membangun tawa, tetapi juga menyampaikan pesan evaluatif dan kritis terkait wacana politik dan relasi kekuasaan.

Penelitian ini memberikan kontribusi pada kajian humor verbal dengan menekankan pentingnya konteks politik dalam pembentukan humor. Meskipun kerangka GTVH efektif sebagai alat analisis, temuan menunjukkan bahwa humor politik memiliki karakteristik tersendiri

dibanding humor netral, karena selalu mengandung kritik, penilaian sosial, dan referensi politik yang nyata bagi audiens. Dengan kata lain, humor *roasting* pada wacana politik menggabungkan kelucuan dengan fungsi evaluatif dan kritis, sehingga analisisnya harus memperhatikan konteks politik, target, dan relasi kuasa yang melatarbelakangi produksi humor tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Achsani, Ferdian. 2020. "Bahasa Humor dalam Acara Bocah Ngapa(k) Ya Trans 7." *GENTA BAHTERA: Jurnal Ilmiah Kebahasaan dan Kesastraan* 5 (2): 165–79. <https://doi.org/10.47269/gb.v5i2.83>.
- Aliffiana, Nur. 2020. "Representasi Identitas Generasi Milenial Melalui Humor Dalam Bentuk Animasi Di Media Sosial (Analisis Semiotik Visual Animasi Di Instagram Tahilalats, Komik.Zero Dan Komik Grontol)." S1, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. <https://etd.umy.ac.id/id/eprint/234/>.
- Attardo, Salvatore. 1994. *Linguistic Theories of Humor*. Mouton de Gruyter.
- Attardo, Salvatore. 2002. "Translation and Humour: An Approach Based on the General Theory of Verbal Humour (GTVH)." *The Translator* 8 (2): 173–94. <https://doi.org/10.1080/13556509.2002.10799131>.
- Attardo, Salvatore. 2003. "Introduction: The Pragmatics of Humor." *Journal of Pragmatics* 35 (9): 1287–94. [https://doi.org/10.1016/S0378-2166\(02\)00178-9](https://doi.org/10.1016/S0378-2166(02)00178-9).
- Attardo, Salvatore. 2008. "A Primer for the Linguistics of Humour." Dalam *The Primer of Humor Research*, disunting oleh Victor Raskin. De Gruyter Mouton.
- Attardo, Salvatore, dan Victor Raskin. 1991. "Script Theory Revis(it)ed: Joke Similarity and Joke Representation Model." *Humor: International Journal of Humor Research* (Germany) 4 (3–4): 293–347. <https://doi.org/10.1515/humr.1991.4.3-4.293>.

- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. 2026a. "s.v. 'bayi.'" Dalam *KBBI Daring*. Diakses 8 Februari 2026. <https://kbbi.kemendikdasmen.go.id/entri/bayi>.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. 2026b. "s.v. 'patriarki.'" Dalam *KBBI Daring*. Diakses 8 Februari 2026. <https://kbbi.kemendikdasmen.go.id/entri/patriarki>.
- Bagit, Juanito, dan Romi Mesra. 2025. "Pandangan Masyarakat terhadap Calon Presiden dalam Pemilihan Presiden Tahun 2024." *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (JELAS)* 2 (1): 23–33. <https://doi.org/10.64924/zzzsh665>.
- Bressler, Charles E. 2007. *Literary Criticism: An Introduction to Theory and Practice*. 4. ed. Pearson, Prentice Hall.
- Dynel, Marta. 2009. "Beyond a Joke: Types of Conversational Humour." *Language and Linguistics Compass* 3 (5): 1284–99. <https://doi.org/10.1111/j.1749-818X.2009.00152.x>.
- Filani, Ibukun. 2015. "Discourse Types in Stand-up Comedy Performances: An Example of Nigerian Stand-up Comedy." *European Journal of Humour Research* 3 (1): 41–60. <https://doi.org/10.7592/EJHR2015.3.1.filani>.
- Firjatullah, Muhammad Maulidya, La Sunra, dan Riola Haya Nur. 2021. "Verbal Humor in Hololive English Selected Clips Best of Hololive En - October." *ELITERATE: Journal of English Linguistics and Literature Studies* 1 (1): 1–11. <https://doi.org/10.26858/eliterate.v1i1.33531>.
- Harahap, Muhammad Haekal, Mulyadi, dan Alemina Br. Perangin-angin. 2022. "Humor Verbal pada Komik Setrip 'Tahilalats' Karya Nurfadli Mursyid." *Multiverse: Open Multidisciplinary Journal* 1 (2): 25–31. <https://doi.org/10.57251/multiverse.v1i2.575>.
- Hernawan, Abbyzar Raffi, dan Achmad Syarief. 2021. "Semantika Produk Kacamata Dan Hubungannya Dengan Pencitraan Kader Politik." *Productum: Jurnal Desain Produk (Pengetahuan dan Perancangan Produk)* 4 (1): 43–52. <https://doi.org/10.24821/productum.v4i1.4053>.

- Indriani, Eka, Syairal Fahmy Dalimunthe, dan Muhammad Surip. 2022. "Analisis Wacana pada Roasting Kiki Syahputri Terhadap Erick Thohir Menggunakan Teori Norman Fairclough." *BAHAS* 33 (2): 120. <https://doi.org/10.24114/bhs.v33i2.35589>.
- Islami, Bunga Nur. 2022. "Pengaruh Komika: Kiky Saputri Roasting Isu Politik dan Pejabat Politik Indonesia di Sosial Media." *De Cive : Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan* 2 (7): 281–89. <https://doi.org/10.56393/decive.v2i7.1673>.
- Johnson, Thomas J., dan Barbara K. Kaye. 2014. "Credibility of Social Network Sites for Political Information Among Politically Interested Internet Users." *Journal of Computer-Mediated Communication* 19 (4): 957–74. <https://doi.org/10.1111/jcc4.12084>.
- Kianbakht, Sajjad. 2020. "Towards a Comprehensive Theory of Culturally Constructed Humour." *The European Journal of Humour Research* 8 (2): 1–24. <https://doi.org/10.7592/EJHR2020.8.2.Kianbakht>.
- Krikmann, Arvo. 2006. "Contemporary Linguistic Theories of Humour." *Folklore: Electronic Journal of Folklore* 33: 27–58. <https://doi.org/10.7592/FEJF2006.33.kriku>.
- Ma, Zejun, dan Man Jiang. 2013. "Interpretation of Verbal Humor in the Sitcom The Big Bang Theory from the Perspective of Adaptation-relevance Theory." *Theory and Practice in Language Studies* 3 (12): 2220–26. <https://doi.org/10.4304/tpls.3.12.2220-2226>.
- Miles, Matthew B., A. Michael Huberman, dan Johnny Saldaña. 2014. *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. SAGE Publications, Inc.
- Mulyadi, Mulyadi, Muhammad Yusuf, dan Rumnasari K. Siregar. 2021. "Verbal Humor in Selected Indonesian Stand up Comedian's Discourse: Semantic Analysis Using GVTH." *Cogent Arts & Humanities* 8 (1): 1943927. <https://doi.org/10.1080/23311983.2021.1943927>.
- Ni'mah, Ulfatun. 2015. "Presuposisi dalam Acara Humor ILK (Indonesia Lawak Klub) di Trans 7 dan Kaitannya dengan Pembelajaran

- Bahasa di SMA dalam Kurikulum 2013.” Skripsi, Universitas Mataram. <https://eprints.unram.ac.id/9666/>.
- Nugraha (detikhot). 2018. “Roasting di Stand Up Comedy Bukan Menghina tapi Apresiasi.” Maret 4. <https://hot.detik.com/celeb/d-3950890/roasting-di-stand-up-comedy-bukan-menghina-tapi-apresiasi>.
- Nurbaidah, Siti, dan I. Dewa Putu Wijana. 2023. “Functions of Humor in Classic Arabic Literature.” *Lugatuna : Jurnal Prodi PBA* 2 (2). <https://doi.org/10.31764/ljpb.v2i2.16999>.
- Putri Argita Prasasti, Arzha Ali Rahmat, Puti Sekar Arginingrum, Yanuar Bagas Arwansyah, dan Asep Purwo Yudi Utomo. 2022. “Analisis Pinsip Kerja Sama dalam Acara Komedi Stand Up Comedy Season 2.” *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora* 2 (2): 129–40. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v2i2.491>.
- Raskin, V. 1985. *Semantic Mechanisms of Humor*. D. Reidel Publishing Company.
- Ruch, Willibald, Salvatore Attardo, dan Victor Raskin. 1993. *Toward an Empirical Verification of the General Theory of Verbal Humor*. *HUMOR*. 6 (2): 123–36. <https://doi.org/10.1515/humr.1993.6.2.123>.
- Salam, Moch Faisal. 2004. *Peradilan Militer di Indonesia*. Mandar Maju.
- Saude, Christian Jarnæs. 2018. “Application of the General Theory of Verbal Humor to texts in The Onion.” Universitas Oslo. <https://www.semanticscholar.org/paper/Application-of-the-General-Theory-of-Verbal-Humor-Saude/2e0caec8ea185e4de1239bcf77b649c74f35d2ed>.
- Shade, Richard A. 1996. *License to Laugh: Humor in the Classroom*. Greenwood Publishing.
- Sudaryanto. 1993. *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa (Pengantar Penelitian Wahana Kebudayaan Secara Linguistik)*. Duta Wacana University Press.

- Sumsari, Dewi, I. Izomiddin, dan Erik Darmawan. 2024. "Analisis Citra Politik Gemoy Capres Prabowo Subianto Menjelang Pilpres 2024." *Jurnal Studi Ilmu Politik* 3 (4): 231–42. <https://doi.org/10.19109/jsipol.v3i4.24550>.
- TRANS7 OFFICIAL, dir. 2024. *Roasting Tiga Capres*. Laporan Pak! TRANS7 OFFICIAL. 15:31. <https://www.youtube.com/watch?v=pNgCXbAJwKU>.
- Wahyuni, Febby, dan Hamzah Hamzah. 2019. "An Analysis of Verbal Humor Found in Sitcom Tetangga Masa Gitu." *English Language and Literature* 8 (3). <https://doi.org/10.24036/ell.v8i3.105522>.
- Wananda, Silvia Nurfajri Aprilla, Rahmadsyah Rangkuti, dan Muhammad Yusuf. 2021. "A Linguistic Analysis of Verbal Humor Found in the Transcription of Animated TV Series Gravity Falls." *VELES Voices of English Language Education Society* 5 (2): 143–55. <https://doi.org/10.29408/veles.v5i2.3976>.
- Wijana, I. Dewa Putu. 2004. *Kartun: Studi tentang Permainan Bahasa*. Ombak.