

**PENGALAMAN MENJADI *STAND-UP COMEDIAN* : SEBUAH
PENDEKATAN *INTERPRETATIVE PHENOMENOLOGICAL
ANALYSIS***

Olyvia Heranggi Kristy, Yohanis F. La Kahija

Fakultas Psikologi, Universitas Diponegoro

Jl. Prof. Soedarto, SH, Kampus Undip Tembalang, Semarang, Indonesia 50275

olyviaheranggikristy@gmail.com

Abstrak

Stand-up comedy adalah salah satu jenis seni komedi yang dibawakan secara monolog dan langsung di depan penonton. Orang yang melakukan *stand-up comedy* disebut sebagai *comic*. Biasanya *comic* memberikan pengamatan, pendapat, menceritakan pengalaman pribadi, dan mengutarakan keresahan, kenyataan, kehidupan sosial masyarakat, kemudian menyuguhkannya dengan jenaka. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan memahami pengalaman menjadi *stand-up comedian* yang telah melewati masa kompetisi *Stand-Up Comedy* Indonesia, yang bisa disebut sebagai *comic* nasional. Pendekatan kualitatif dengan metode fenomenologis, khususnya dengan analisis data *Interpretative Phenomenological Analysis* (IPA). Metode ini dipilih karena adanya kesesuaian dengan tujuan penelitian dengan prosedur yang rinci dalam menganalisis data. Pengumpulan data menggunakan wawancara mendalam semi-terstruktur pada tiga orang *comic* nasional. Pada penelitian ini ditemukan dua tema induk, yaitu: (1) makna menjadi *comic* dan (2) proses menjadi *comic*. Partisipan mengungkapkan keinginannya untuk menjadi *comic* nasional yang didasarkan oleh kebutuhan akan kasih sayang dan eksistensi diri. Pada penelitian ini juga ditemukan *self-regulated learning* dan aktualisasi diri.

Kata Kunci : *stand-up comedy*, *comic*, pengalaman, komedi

Abstract

Stand-up comedy is one type of art comedy that is performed monologically and directly in front of the audience. People who doing stand-up comedy are referred to as comic. Comics usually provide observations, opinions, share personal experiences, and express unrest, reality, social life of the community, then present it humorously. This study aims to explore and understand the experience of being a stand-up comedian who has passed the Stand-Up Comedy Indonesian competition, which can be called a national comic. Qualitative approach with phenomenological methods, especially with data analysis Interpretative

Phenomenological Analysis (IPA). This method was chosen because of the suitability of the research objectives with detailed procedures for analyzing data. Data collection used semi-structured in-depth interviews with three national comics. In this study two main themes were found, namely: (1) the meaning of being comic and (2) the process of becoming comic. Participants expressed their desire to become a national comic based on the need for love and self-existence. In this study also found self-regulated learning and self-actualization.

Keywords: stand-up comedy, comic, experience, comedy

PENDAHULUAN

Aktivitas kehidupan manusia selalu berorientasi akan kebahagiaan. Kebahagiaan merupakan pengalaman positif setiap individu yang dipengaruhi oleh kesehatan fisik dan mental manusia (Diener & Dean, 2007; Khalek, 2006). Menurut Seligman (2004), kebahagiaan merupakan emosi positif masa depan, masa lalu dan juga masa sekarang. Keadaan emosi yang positif manusia dapat diperoleh melalui humor dan tawa (Fredrickson, 2000). Humor dan tawa yang secara alami dilakukan manusia dalam rutinitas kehidupannya muncul secara spontan saat menjalin hubungan dengan orang lain melalui interaksi informal maupun formal bahkan dengan variasi humor yang berbeda-beda. (Martin & Kuiper, 1999).

Orang-orang yang sering membuat orang disekitarnya tertawa adalah orang yang memiliki *sense of humor* yang baik. Individu dengan *sense of humor* yang baik memiliki kualitas pribadi yang mampu mendukung pencapaian kesejahteraan psikologis (Lefcourt 2001; Martin, Puhlik-Doris, Larsen, Gray, & Weir, 2003). *Sense of humor* memungkinkan individu untuk mengatasi stres secara lebih efektif dengan membiarkannya mendapatkan pandangan dan jeda dari situasi stresnya, dapat lebih menguasai perasaan, dan penerimaan dalam menghadapi kesulitan (Martin, Kuiper, Olinger, & Dance, 1993). Beberapa contoh pengembangan bakat *sense of humor* yang baik seperti menjadi produsen humor profesional, penulis humor, kartunis, artis, dan *stand-up comedian*.

Keterampilan komedi yang baik diasah untuk kesuksesan karier sebagai *comic* yang dikembangkan sebagai sarana kompensasi untuk kerugian psikologis dan kesulitannya (Martin, 2007). Kebutuhan dan ketakutan *comic* mendukung keberhasilan individu-individu menjadi seorang yang humoris. Jadi, humor adalah bahasa protes *comic* untuk mengurangi kecemasan dan ekspresi agresif dalam dirinya sendiri. *Comic* mampu mengkonversi kemarahan mereka dari fisik verbal menjadi bentuk tindakan.

Di Indonesia, *stand-up comedy* berkembang pesat dalam kurun 5 tahun belakangan ini (diunduh dalam TabloidBintang, 2015). Pemicunya adalah program acara *stand-up comedy* di televisi seperti di Metro TV, seperti *Stand-Up Comedy Show* dan beberapa acara sejenis yang dilabeli berbeda yang menjadi kebutuhan hiburan bagi masyarakat. Komunitas *stand-up comedy* tumbuh di beberapa kota besar, bahkan menyebar di lingkungan kampus. Banyak orang-orang yang tertarik ingin jadi *comic* atau komika sebagai pelaku *stand-up comedy*. Namun masih banyak masyarakat Indonesia yang susah membedakan *stand-up comedy* dengan lawak. Menurut Papana (2015), *stand-up comedy* dan lawak itu berbeda, karena dalam persiapan materi humor, materi humor, teknik penyampaian, cara menampilkan diri, berbeda cara bisnisnya, dan berbeda hidupnya.

Fisher dan Fisher (Martin, 2007) melakukan penelitian mengenai *comic* dengan hasil berupa kecenderungan dalam dinamika awal keluarga, seperti perilaku baik dan jahat, ketidaklayakan, *self-deprecation*, tugas dan tanggung jawab, *concealment*, dan kekerdilan. *Comic* merupakan individu yang cenderung depresif karena menyembunyikan *dysphoria* mereka di balik topeng kegembiraan. Meskipun *comic* profesional mengalami depresi atau psikologis yang terganggu, itu tidak menunjukkan bahwa humor pada individu-individu berfungsi sebagai mekanisme pertahanan atau *coping* atas kesulitan pada awal kehidupan.

Kompas TV membuat acara kompetisi *stand-up comedy* dengan nama program *Stand-Up Comedy Indonesia* (SUCI). SUCI adalah ajang kontes *stand-up comedy* yang diikuti pelawak tunggal berbakat berdasarkan hasil audisi di beberapa kota besar di Indonesia. SUCI dianggap sebagai momentum *stand-up comedy* di Indonesia. *Stand-up comedy* semakin menarik minat masyarakat dan *comic* dengan adanya kontes *Stand-Up Comedy Academy* (SUCA) di Indosiar yang berformat *entertainment show*. Setelah keluar dari kompetisi SUCI, banyak *comic* mendapat tawaran pekerjaan dalam ber-*acting* seperti Kemal Pahlevi, Ernest Prakasa, dan Dodit Mulyanto. Bahkan, ada beberapa *comic* yang membuat rumah produksi untuk jadi penulis, sutradara, dan pemain utama film (diunduh dalam TabloidBintang, 2015).

Dengan keberhasilan para *comic* memasuki dan sukses di bidang industri hiburan televisi, ada yang beranggapan bahwa *stand-up comedy* seperti SUCI, *Stand-Up Comedy Show*, dan SUCA sebagai batu loncatan, *comic* kini sudah bisa dijadikan profesi yang menjanjikan. Honor *comic*-pun beragam sesuai penampilannya, 30 menit sampai 1 jam tampil ada yang mendapat honor lebih dari 20 juta rupiah. Honor tertinggi *comic* masih dipegang Pandji Pragiwaksono, Raditya Dika, Mongol Stres, yang mencapai puluhan juta (diunduh dalam TabloidBintang, 2015).

Comic pemula mencoba panggung *stand-up comedy* dengan *open mic*, yaitu ajang latihan yang diselenggarakan oleh setiap komunitas *stand-up comedy* supaya *comic-comic* menguji materi mereka didepan penonton. Menurut peraturan di komunitas *stand-up comedy* di kota Semarang, seseorang bisa dikatakan sebagai *comic* apabila telah melakukan *open mic* minimal sebanyak lima kali dan mengikuti *sharing* di komunitas sebanyak tiga kali. *Open mic* setiap komunitas biasanya berlokasi di *cafe-cafe* atau kampus yang berbeda-beda kebijakannya tiap kota atau daerah.

Berawal dari komunitas *stand-up comedy*, para *comic-comic* belajar menjadi *stand-up comedian* yang populer di daerahnya atau biasa disebut *comic local* atau *local heroes* sampai menjadi *comic* di tingkat nasional. Memiliki karier menjadi *comic* nasional membutuhkan usaha dan kerja keras yang total. Karier menjadi *comic* telah dibuktikan oleh banyaknya *comic* nasional yang sekarang memiliki banyak tawaran pekerjaan di media televisi. Acho (dalam Hitsss, 2015) mengutarakan, banyaknya peluang pekerjaan selain *stand-up comedy* ketika lebih fokus pada satu bidang, yaitu menjadi aktor di film layar lebar. Menurut Soleh Solihun, menjadi *stand-up comedian* memiliki penghasilan yang menjanjikan (dalam PosKotaNews, 2012).

Berbeda dengan peristiwa dalam komunitas *Stand-Up Comedy* Kota Semarang, dua *comic* lokal kota Semarang berhasil mendapatkan *Golden Ticket* untuk mewakili Semarang di kompetisi *Stand-Up Comedy Indonesia* (SUCI) *season 6* Kompas TV setelah menyingkirkan ratusan peserta audisi dari Jawa Tengah, DIY, dan sekitarnya.

Namun, tidak satupun dari dua *comic* Kota Semarang lolos dalam kompetisi *Stand-Up Comedy* Indonesia (SUCI) *season 6*, hal ini dibuktikan dalam Eman Junot Blog (diunduh pada 5 Desember 2018) yang menuliskan data peserta yang lolos dalam kompetisi.

Berdasarkan berbagai uraian paragraf di atas, dapat disimpulkan bahwa profesi *stand-up comedian* mulai banyak diminati di Indonesia seiring berkembangnya komunitas *stand-up comedy* yang muncul. Namun, dalam komunitas *Stand-Up Comedy* Kota Semarang belum ada *comic* lokal yang berhasil menjadi *comic* nasional yang dikenal banyak orang. Dalam proses awal kehidupan *comic* yang panjang dan motivasi menjadi *comic* juga menjadi keresahan peneliti, dan akan berkembang menjadi keingintahuan bagaimana proses awal menjadi *comic* lokal, kemudian lolos audisi SUCI hingga memiliki karir sebagai *comic* nasional bahkan mengembangkan karirnya dalam industri hiburan di televisi. Penelitian kualitatif mengenai pengalaman menjadi *stand-up comedian* atau *comic* nasional menjadi sebuah ketertarikan dan minat dari peneliti mengetahui pengalaman menjadi *comic* lokal hingga ke tingkat nasional. Penelitian tentang *comic* di Indonesia masih sangat minim. Permasalahan beserta latar belakang yang telah diuraikan paragraf-paragraf di atas terkait dengan fenomena *stand-up comedy* di zaman sekarang merupakan bagian dari motivasi bagi peneliti dalam penyusunan penelitian mengenai “Pengalaman menjadi *Stand-Up Comedian*”.

METODE

Metode penelitian yang dipilih untuk diterapkan dalam penelitian ini adalah *Interpretative Phenomenological Analysis* (IPA) yang berasal dari pengembangan penelitian fenomenologi yang sistematis untuk memahami makna dari pengalaman serta berusaha untuk menyelami pengalaman individu dengan caranya sendiri (Smith, Flower, & Larkin, 2009). Penelitian menggunakan teknik *sampling purposive* karena subjek dapat ditentukan berdasarkan kriteria tertentu sesuai dengan masalah dan tujuan penelitian (Smith, dkk., 2009). Subjek penelitian berdasarkan sampel teoretis yang sesuai dengan tujuan penelitian adalah seorang yang menjadi *comic* nasional dan bersedia untuk menjadi subjek penelitian dengan menandatangani *informed consent* yang telah disediakan oleh peneliti. Penelitian ini menggunakan metode wawancara semi terstruktur dengan tujuan mempermudah proses penggalan data yang secara mendalam untuk memahami suatu fenomena (Herdiansyah, 2012).

Dalam proses interpretasi dilakukan beberapa tahap sesuai dengan prosedur metode analisis IPA. Pertama memindahkan hasil wawancara dalam bentuk tulisan. Transkrip wawancara dilakukan setelah proses wawancara selesai dengan mencantumkan identitas subjek. Kemudian, peneliti memberikan komentar-komentar eksploratif untuk memunculkan tema. Setelah muncul bermacam-macam tema dari masing-masing subjek, peneliti melanjutkan ke tahap untuk menemukan tema super-ordinat. Tema super-ordinat adalah kumpulan dari beragam tema yang tergabung dalam satu konteks pada subjek yang sama. Tahap terakhir yang dilakukan adalah menemukan tema induk.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk memahami pengalaman partisipan sebagai *comic* nasional. Profesi *comic* sudah banyak diminati banyak orang, bahkan setiap kota

memiliki komunitas *stand-up comedy* yang memberdayakan anggotanya menjadi *comic* lokal hingga menjadi *comic* nasional. Partisipan yang terlibat dalam penelitian ini merupakan *comic* nasional yang sudah melewati masa kompetisi *Stand-Up Comedy* Indonesia *season* 4 dan 5 dalam program acara di Kompas TV dan bekerja dalam industri hiburan di televisi.

Tema Induk	Tema Super-ordinat
Makna menjadi <i>comic</i>	Kebutuhan akan kasih sayang
	Eksistensi diri
	Harapan pada diri
	Kebutuhan memiliki penghasilan
Proses menjadi <i>comic</i>	Imitasi
	Pembelajaran menjadi <i>comic</i>
	Dukungan orang terdekat

Pembahasan pada penelitian ini berfokus pada dua tema induk, yaitu: (1) Makna menjadi *comic*; dan (2) Proses menjadi *comic*. Berdasarkan hasil wawancara dan analisis data penelitian, ditemukan adanya makna menjadi *comic* yang diyakini sebagai pencapaian keinginan untuk merealisasikan harapan hidup dari ketiga partisipan. Makna menjadi *comic* disini meliputi latar belakang berupa kebutuhan akan kasih sayang, manifestasi pemenuhan motif berupa eksistensi diri, harapan pada diri, dan pemenuhan tujuan lain setelah menjadi *comic* nasional, yaitu kebutuhan memiliki penghasilan.

Menurut Maslow (Hariandja, 2002) ada 5 kebutuhan dasar manusia dalam teori motivasi yang membentuk hirarki kebutuhan, yaitu kebutuhan fisiologis, kebutuhan keamanan, kebutuhan sosial, kebutuhan akan penghargaan, dan kebutuhan aktualisasi diri sebagai kebutuhan dan pencapaian tertinggi individu. Pada jenjang ketiga, ada kebutuhan sosial yang mencakup kebutuhan akan rasa memiliki-dimiliki, saling percaya, cinta, kasih sayang akan menjadi motivator penting bagi perilaku. Pada umumnya, individu haus akan relasi yang penuh arti dan penuh kasih dengan orang lain. Pada partisipan A menghendaki semua orang menyukai dirinya. Bagi partisipan J, kelekatan emosional dengan penonton adalah hal yang dibutuhkannya. Sedangkan bagi partisipan H, ia menyampaikan akan kebutuhan memiliki relasi pertemanan yang banyak.

Pada hirarki kebutuhan sosial, masing-masing individu ada yang sudah merasa cukup terpuaskan untuk disayangi dan menyayangi orang-orang disekitarnya, dan ada pula yang tidak cukup terpuaskan. Untuk memenuhi kebutuhan sosial tersebut, individu membutuhkan pengakuan dari orang lain untuk membantu meningkatkan harga dirinya pada kebutuhan akan penghargaan. Bagi partisipan A dengan jelas menyampaikan bentuk eksistensi dirinya dalam bentuk kemampuan bidang verbal. Ia sangat menikmati ketika mendapat banyak perhatian dari orang-orang disekitarnya. Partisipan J menyampaikan bentuk eksistensi dirinya adalah *stand-up comedy*. Dalam

bidang ini ini *stand-up comedy* adalah hobi yang mendatangkan banyak hadiah tambahan dan memberinya kebahagiaan. Ketika ia membuat orang tertawa dan bahagia, partisipan J juga ikut merasakan kebahagiaan. Bagi partisipan H, bentuk ekistensinya adalah dengan menjadi *comic*, karena bisa menyalurkan keinginannya untuk tampil di atas panggung dan diperhatikan banyak orang.

Diri ideal ini berbeda untuk setiap individu. Apapun harapan setiap individu, semuanya membangkitkan kekuatan yang mendorong menuju masa depan dan memandu kegiatan individu dalam perjalanan hidupnya. Diri lucu, yang sudah bergabung menjadi anggota komunitas dapat disebut sebagai *comic* lokal. Partisipan A mengakui harapan diri yang diinginkannya adalah menjadi *comic* yang lucu yang mampu memuaskan harapan penonton sehingga ia disukai dan dicintai semua orang. Harapan tersebut partisipan inginkan untuk memenuhi gambaran diri yang sukses sama seperti saudara-saudaranya dengan menjadi *comic* profesional atau *comic* nasional.

Berbeda dengan partisipan J, ia memiliki pandangan bahwa ketika melakukan sesuatu dengan ketulusan hati maka akan mendapat banyak bonus sebagai hadiahnya. Pandangan tersebut menjadi pedoman partisipan J dalam memenuhi harapan diri yang menghendaki profesi *comic* sampai selama hidupnya. Diri yang tulus menyukai *stand-up comedy* diharapkan ada pada diri partisipan H, namun kenyataan ia belum mendapat kesempatan masuk audisi SUCI, akan tetap membuatnya konsisten menekuni profesi *comic*. Partisipan H memiliki pandangan untuk menjaga tingkah lakunya sebagai seorang *comic*. Ia beranggapan bahwa profesi *comic* yang merupakan pekerjaan bidang layanan jasa harus menjaga tingkah laku agar tetap disukai dan digunakan jasanya oleh orang lain. Harapan pada masa depannya berupa keinginan untuk tetap menjadi *comic* hingga tua serta memiliki banyak materi, membuat pertunjukkan *stand-up comedy* tunggal, membuat DVD rekaman pertunjukkan, dan mewujudkan cita-citanya untuk menjadi penulis buku.

Proses belajar menjadi *comic* nasional yang dilalui ketiga partisipan, diawali dengan perilaku meniru atau imitasi. Perilaku imitasi atau peniruan merupakan sebuah pembelajaran sosial (*social learning*), menurut Rotters (Susanto, 2013), kemungkinan bahwa suatu pola perilaku tertentu akan terjadi tergantung pada harapan setiap individu menyangkut hasil kemana perilakunya mengarah dan nilai perbuatan itu terhadap persepsinya, serta yang di maksudkannya. Penelitian ini menunjukkan adanya pembentukan perilaku baru dari setiap partisipan yang mencoba mengenal *stand-up comedy* dan kemudian mempraktekkannya saat *open-mic* di komunitas mereka. Harapan dari perilaku imitasi *stand-up comedy* adalah untuk mendapatkan konsekuensi yang sama, yaitu pada partisipan A dan H konsekuensi yang diharapkan berupa kelucuan pada diri, ditambah keinginan partisipan H untuk tampil dan diperhatikan banyak orang. Sedangkan partisipan J melakukan perilaku meniru *stand-up comedy* karena memiliki harapan konsekuensi berupa perasaan keren, kebebasan berbicara didepan banyak orang dan diri yang lucu.

Perilaku imitasi (Santrock, 2007) yang dilakukan ketiga partisipan, hal ini merupakan hasil dari proses *modeling* dalam konsep pembelajaran sosial. Ketiga partisipan mendapat stimulus model dari video yang ditonton melalui *youtube*. Pembelajaran sosial merupakan akibat reaksi yang timbul sebagai hasil interaksi antara faktor dalam diri (skema kognitif individu) dan faktor lingkungan melalui *conditioning*. *Conditioning* dapat berupa pemberian *reward* dan *punishment* yang akan membuat individu akan berfikir dan memutuskan perilaku sosial mana yang perlu dilakukan.

Belajar menjadi *comic* bagi partisipan A diawali dengan penerimaan *reward* berupa pengalaman yang membahagiakan saat melakukan meniru perilaku lucu dalam acara *open-mic* kedua komunitas *Stand-Up Comedy* Kota Salatiga. Dari *reward* tersebut, partisipan A merasa termotivasi karena menemukan kesamaan perilaku dengan model berupa kegiatan pertunjukan *stand-up comedy* yang lucu, yang memperkuat keputusan untuk menekuninya.

Menurut Winnie (Santrock, 2007), *self-regulated learning* adalah kemampuan untuk memunculkan dan memonitor pikiran, perasaan, dan perilaku sendiri untuk mencapai sebuah tujuan. Salah satu yang dapat mempengaruhi *self-regulated learning* adalah faktor efikasi diri dan faktor lingkungan, berupa dukungan sosial dari keluarga dan orang terdekat. Selama perjalanan meniru melakukan pertunjukan *stand-up comedy*, partisipan A telah melalui banyak tawa dan juga *boom* yang menjadi *reward* dan *punishment* baginya. Terjadi kebingungan keputusan untuk menekuni *stand-up comedy* saat ada sebagian anggota komunitas yang memberi *reward* berupa anggapan partisipan layak untuk diajak pertunjukkan di luar komunitas dan disisi lain ada anggota yang memberikan *punishment* berupa respon ketidak yakinan akan kompetensi partisipan. Efikasi diri partisipan A yang tinggi membuahkan keputusan agar tetap yakin akan pilihan partisipan untuk terus belajar *stand-up comedy* di komunitas.

Efikasi diri menurut Alwisol (2005) dapat diperoleh, diubah, ditingkatkan, atau diturunkan melalui salah satu atau kombinasi empat sumber, yakni pengalaman menguasai suatu prestasi (*performance accomplishment*), pengalaman vikarius (*vicarious experiences*), persuasi sosial (*social persuasion*) dan pembangkitan emosi (*emotional or physiological states*). Efikasi diri yang tinggi mempengaruhi *self-regulated learning* dalam mengolah dan mengelola secara efektif pengalaman belajarnya sendiri didalam berbagai cara sehingga mencapai hasil belajar yang optimal. Partisipan A mengakui tipe komedinya berupa pencarian kelucuan yang ada di sekitarnya. Cara partisipan mencari adalah menikmati proses bersosialisasi melalui berkomunikasi dua arah dengan teman-temannya. Penguat yang diterima partisipan berupa persuasi sosial dan pengalaman vikarius melalui dukungan *mas Obot* sebagai mentor dan model di komunitas. Partisipan meraih prestasi berupa kejuaraan di lomba BKKBN di Jakarta yang menjadi *reward* berupa kepopuleran di kampus. Selanjutnya, kejuaraan di kompetisi *Stand-Up Comedy* Indonesia *season 6* dalam empat besar. Prestasi unik lain menurut partisipan berupa keanggotaan di grup WhatsApp bersama artis *youtube* Young Lex.

Selama masa kompetisi *Stand-Up Comedy* Indonesia *season 6*, partisipan meluangkan waktunya untuk membaca setiap komentar penampilannya dalam video *youtube*. Tujuannya adalah melihat *reward* dan *punishment* yang ia terima. Berdasarkan *self-regulated learning* yang dimiliki partisipan respon penonton yang menyukai dan tidak menyukai penampilannya merupakan nilai untuk partisipan sebagai pembelajaran untuk penampilan kedepannya.

Pada partisipan J, persuasi sosial dari senior di komunitas *Stand-Up Comedy* Kota Medan menambah tingginya efikasi diri partisipan. *Reward* yang diterima partisipan di awal pengalaman menjadi *comic* berupa dukungan kehadiran teman-teman partisipan saat melakukan *open-mic*. Pembangkitan emosi oleh senior di komunitas yang mempercayai pertunjukkan *stand-up comedy* partisipan untuk menghibur suatu kegiatan. *Reward* yang diterima partisipan berupa uang yang dihasilkan setelah melakukan pertunjukkan. Disaat penonton memberi *reward* berupa perhatian dan tawa

selama pertunjukkan berlangsung, partisipan merasa bahagia. Kebahagiaannya ini menjadi pengalaman menguasai prestasi bagi partisipan J. Dan *reward* yang terus menerus partisipan J terima membentuk efikasi diri yang tinggi, sehingga ia memutuskan untuk menekuni kesenangannya dalam *stand-up comedy*. Efikasi diri yang semakin meningkat karena pembangkitan emosi partisipan J saat melakukan pertunjukkan di acara televisi yang ditonton oleh produser televisi tersebut. Kembali ia mendapat *reward* berupa kenaikan jumlah tawaran pekerjaan dan penghasilannya setelah mengisi acara di televisi.

Pengalaman vikarius partisipan J kembali muncul dengan terpilihnya ia sebagai salah satu *comic* yang mewakili komunitas dalam kompetisi Liga Komunitas *Stand-Up Comedy*. Partisipan J merasa mendapat *reward* berupa kesempatan tampil di televisi KompasTv dalam LKS meskipun tidak masuk dalam kompetisi *Stand-Up Comedy Indonesia season 3*. Komunitas Kota Medan yang beranggotakan salah satu dirinya menjadi juara satu merupakan pengalaman performansi sebagai penguat efikasi dirinya lagi. Kegagalan dalam audisi kompetisi *Stand-Up Comedy Indonesia season 4* tahun 2014 menjadi *punishment* bagi partisipan. Pengalaman kegagalan dalam penguasaan prestasi membuat efikasi diri partisipan yang menurun dan hingga membuat keputusan untuk tidak mengikuti audisi *season* berikutnya. Tidak lama setelah pengalaman tersebut, partisipan menerima pembangkitan emosi berupa tawaran pekerjaan menjadi pemain sinetron yang semua pemerannya adalah *comic*. Sedikit efikasi diri partisipan naik, sehingga pada audisi kompetisi *Stand-Up Comedy Indonesia season 6*, partisipan mencoba kembali. Partisipan mendapat *reward* berupa kesempatan lolos dalam audisi.

Selama masa kompetisi, partisipan J baru menyadari penggunaan yang teknik *stand-up comedy* yang benar melalui persuasi sosial dan pengalaman vikarius oleh mentor-mentor barunya. Seiring bertambah tingginya efikasi diri partisipan J, *self-regulated learning* partisipan juga berkembang, hal ini terbukti dengan keyakinan bahwa setiap malam kompetisi merupakan final sehingga mampu menumbuhkan keinginan dan usaha partisipan untuk membuat materi dan penampilan terbaik, sehingga *reward* yang diterima berupa juara satu.

Efikasi diri yang rendah pada partisipan H mempengaruhi pilihannya untuk melakukan perilaku meniru di acara *open-mic* UNY. Pilihan ini dikarenakan pemahaman partisipan yang menganggap *open-mic* di komunitas Kota Yogyakarta lebih memiliki banyak tekanan dibandingkan dengan *open-mic* di komunitas UNY. Saat mencoba *open-mic* pertama kali, partisipan merasa menerima pembangkitan emosi yang dirasanya sama memuaskan seperti saat melakukan pertunjukan teater. Selain itu partisipan merasa akan lebih bahagia saat melakukan *open-mic* karena intensitas tampil di panggung yang bisa lebih sering dibandingkan pertunjukkan di panggung teater.

Semakin berkembangnya *self-regulated learning* partisipan H yang berkembang, ia menjuarai kompetisi, sehingga pengalaman performansi ini memperkuat efikasi dirinya. *Reward* yang didapat berupa penerimaan komunitas kota Yogyakarta menjadikannya anggota baru. Saat belajar dalam komunitas, partisipan mendapat persuasi sosial dari anggota komunitas lainnya berupa referensi buku *stand-up comedy* dalam upaya mempelajari cara menulis materi. Kegagalan dalam audisi kompetisi *Stand-Up Comedy Indonesia season 2* dan *3* menjadi *punishment* bagi partisipan H. Ini merupakan bukti bahwa *self-regulated learning* partisipan H masih rendah. Tahun berikutnya, partisipan H mulai menerima *reward* dari kejuaraan lomba tingkat lokal

yang membuat efikasi dirinya meningkat. Pengalaman performansi partisipan H dalam kompetisi LKS dan mengisi program acara di MetroTv membuat efikasi diri semakin meningkat. Namun saat audisi kompetisi *Stand-Up Comedy Indonesia season 4* di Kota Yogyakarta, ia gagal. Peristiwa ini membuat efikasi diri partisipan H menjadi turun drastis, hingga membuahkan kepercayaan bahwa ia akan baik-baik saja jika tidak menjadi *comic* nasional melalui kompetisi *Stand-Up Comedy Indonesia season 4*, karena ia akan tetap melakukan *stand-up comedy*. Disaat yang bersamaan partisipan sedang bekerja di Jakarta, kemudian dia mendapat penguatan berupa pengalaman vikarius yang mendukungnya melakukan audisi lagi di kota Jakarta.

Hasil dari audisi kompetisi *Stand-Up Comedy Indonesia season 4* merupakan *reward* untuk partisipan H. Penguatan lain dari teman-teman dan senior di komunitas dalam membantu melatih cara menulis materi merupakan persuasi sosial yang kuat. Ditambah lagi penguatan dari mentor-mentor selama masa kompetisi menjadi pengalaman vikarius yang menaikkan efikasi diri partisipan H.

Kepuasan hidup yang tinggi akan didukung juga oleh kebersyukuran yang tinggi pula (Pratama, Giri, & Sartika, 2015). Kebersyukuran (Emmons, 2004) merupakan bentuk perilaku dari emosi positif dan bertolak belakang dengan perilaku cemas, cemburu, marah serta bentuk perilaku negatif lainnya. Pengalaman perilaku seseorang ketika menerima sesuatu yang berharga dengan suka rela, dan merupakan ungkapan perasaan seseorang yang menerima perlakuan baik dari orang lain juga merupakan pengertian kebersyukuran (McColough, 2004). perubahan atas pengalaman tersebut dapat merubah seseorang menjadi lebih baik, bijaksana, dan menciptakan keharmonisan antara dirinya dengan lingkungan (Emmons, 2007).

Partisipan A menerima pemberian piala dari teman-temannya berupa piala juara satu meskipun ia keluar sebagai juara empat. Ia menangis cukup lama karena rasa syukur memiliki teman-teman yang baik terhadapnya. Selain itu, kebersyukuran atas dukungan ibu yang selalu percaya akan setiap keputusan hidup partisipan A, doa, dan bantuan finansial. Berbeda cerita dengan partisipan J, kebersyukurannya berupa dukungan teman komunitas yang mempercayai dirinya mengikuti kompetisi LKS dan kemudian mendapat juara satu mewakili Kota Medan dan juara satu dalam kompetisi *Stand-Up Comedy Indonesia season 6*. Pada partisipan H, kebersyukuran diri atas dukungan dari teman komunitas hingga ia lolos audisi kompetisi *Stand-Up Comedy Indonesia season 4* dan saat mengingat kembali pekerjaan yang ia miliki sekarang adalah hal yang disukai sekaligus *passion*-nya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan tinjauan pustaka, dapat disimpulkan bahwa setiap *comic* nasional yang telah menempuh kompetisi *Stand-Up Comedy Indonesia* dan memiliki proses belajar tersendiri dalam pengalamannya menjadi *comic*. Pembelajaran menjadi *comic* yang berbeda pada setiap partisipan dikarenakan individu mengalami peristiwa yang berbeda-beda ketika menjadi *comic* lokal hingga menjadi *comic* nasional. Secara garis besar, *comic* mewujudkan aktualisasi diri dan mendapatkan manfaat penghasilan dari profesinya, juga dalam perkembangan pembelajaran menjadi *comic*, terdapat perilaku imitasi sebagai tujuan awal dan *self-regulated learning* dalam proses menjadi *comic* nasional.

Beriringan dengan pengalaman menjadi *comic* nasional, ketiga partisipan mencapai aktualiasi dirinya dengan berprofesi sebagai *comic* yang merupakan pekerjaan utama sekaligus batu loncatan bagi ketiga partisipan untuk mewujudkan pengharapan lain

akan dirinya di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Acho, M. (2015). *Muhadkly Acho, Berhenti Ngantor Demi Stand-Up Comedy*. Diakses dari <http://hits.com/muhadkly-acho-berhenti-ngantor-demi-stand-comedy/> pada 8 juni 2016.
- Alwisol. (2005). *Psikologi Kepribadian*. Malang: UMM Press.
- Diener, R. Biswas & Dean, B. (2007). *Positive Psychology Coaching: Putting the Science of Happiness to Work for Your Clients*. New York: John Wiley & Sons.
- Emmons, R. A. (2004). *And introduction the psychology of gratitude*. New York: Oxford University Press.
- Emmons, R. A. (2007). *Thaks: how the new science of gratitude can make you happier*. Boston: Houghton Mifflin Company.
- Fredrickson, B. L. (2000). *Cultivating positive emotions to optimize health and well-being. Prevention and Treatment*.
- Hariandja. (2002). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Grasindo.
- Herdiansyah, Haris. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif Untuk Ilmu-Ilmu Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Jamhari, Endang. (2015). *Stand-Up Comedy di Indonesia Ternyata Profesi yang Menjanjikan*. Diakses dari <https://www.tabloidbintang.com/extra/lensa/read/29274/standup-comedy-di-indonesia-ternyata-profesi-yang-menjanjikan> pada 20 Desember 2018.
- Junot, Eman Blog. (2016). *Ini dia Peserta dan para juara suci 1 sampai suci 6 Kompas tv*. Diakses dari <http://www.emanjunot.com/2016/11/ini-dia-peserta-dan-para-juara-suci-1-sampai-dengan-suci-6-lengkap.html> pada tanggal 20 Desember 2018.
- Khalik, A. M. (2006). *Measuring happiness with a single-item scale. Social Behavior and Personality: An international journal*.
- Lefcourt, H. M. (2001). *The Plenum series in social/clinical psychology. Humor: The psychology of living buoyantly*. Dordrecht, Netherlands: Kluwer Academic Publishers.
- Martin R. A., (2007). *The Psychology of Humor: An Integrative Approach*. San Francisco, CA: Elsevier.
- Martin, R. A., & Kuiper, N. A. (1999). *Daily occurrence of laughter: Relationship with age, gender, and Type A personality. Humor: International Journal of Humor Research*.
- Martin, R. A., Kuiper, N. A., Olinger, L. J., & Dance, K. A. (1993). *Humor, coping stress, self-concept, and psychological well-being. Humor: International Journal of Humor Research*.
- Martin, R. A., Puhlik-Doris, P., Larsen, G., Gray, J., & Weir, K. (2003). *Individual differences in uses of humor and their relation to psychological well-being: Development of the Humor Styles Questionnaire. Journal of Research in Personality*.
- McCullough, M.E. (2004). *The psychology of gratitude*. New York: Oxford University Press.
- Papana, Ramon. (2012). *Kitab Suci: Kiat Tahap Awal Belajar Stand-Up Comedy*

Indonesia. Jakarta: Media Kita.

Pratama, Andy. Giri, N. P., Sartika, Siska. (2015). Kebersyukuran Dan Kepuasan Hidup Pada Tukang Ojek. *Jurnal Psikologi* Vol. 8 No. 1.

Santrock, J. W. (2007). *Lifespan Development (9th ed.)*. Jakarta: Penerbit Erlangga.

Seligman, M. E. P. (2004). *Authentic Happiness; Menciptakan Kebahagiaan dengan Psikologi Positif*. Terjemahan. Bandung: PT Mizan Pustaka.

Smith, J. A., Flowers, P., & Larkin, M. (2009). *Interpretative Phenomenological Analysis*. London: SAGE.

Solihun, Soleh. (2012). Soleh Solihun Jadi *Comic* Terinspirasi Zainuddin MZ . Diakses dari <http://poskotanews.com/2012/06/12/soleh-solihun-jadi-comic-terinspirasi-zainuddin-mz/> pada 8 juni 2016.

Susanto, E. H. (2013). *Fenomena Perilaku Imitasi Harlem Shake Melalui New Media (Youtube) Di Jakarta*. Diakses dari www.researchgate.net Diakses Pada 21 November 2018.