Suksma: Jurnal Psikologi Universitas Sanata Dharma
Vol. 5, No. 1, 27–35
P-ISSN: 1412-9426 E-ISSN: 2745-4185

Transformasi Komunitas *Stand Up Comedy* Jogja di Era Digital

Maria Magdalintan Kalvari Puspita Maraji's
Fakultas Psikologi, Universitas Gadjah Mada
https://doi.org/10.24071/suksma.v5i1.7667

Naskah Masuk 14 Oktober 2023 Naskah Diterima 15 Desember 2023 Naskah Dipublikasikan 31 Januari 2024

Abstract. This research aims to delve into the changes occurring within the stand-up comedy community in the face of the digital transformation that has permeated various aspects of life. Through in-depth interviews with comedians and observations on various social media platforms, this study demonstrates that digital technology has become a crucial space for the development of the stand-up comedy community. Additionally, utilizing a qualitative approach, the research explores the perspectives of performers and stand-up comedy practitioners on how digital technology affects interactive processes within this community. The findings highlight the need for alignment between the use of technology and the preservation of the essence of stand-up comedy as an art form. Key factors in ensuring the success of the stand-up comedy community in the digital era include building a strong collaborative network from within the community, aligning technology with stand-up comedy, and adapting to technological changes. This research hopes to contribute to a comprehensive understanding of the dynamics of the stand-up comedy community in the digital era while providing guidelines for comedians and community managers to maximize the potential of technology in enriching the expression of stand-up comedy as an art form.

Keywords: Stand-up comedy, comedians, digital technology, social media.

Pendahuluan

Humor merupakan manifestasi tak terpisahkan dari interaksi sosial manusia karena hal ini berkaitan dengan aspek komunikasi verbal yang melibatkan penggunaan struktur naratif sederhana (Galiñanes, 2000). Beberapa pakar berpendapat bahwa humor melibatkan proses kompleks di dalam otak yang menghasilkan respons tawa, dan dapat disengaja untuk mencapai tujuan komunikatif tertentu (Damanik & Mulyadi, 2020; Raskin, 1979). Oleh karena itu, humor dapat dianggap sebagai proses psikologis yang halus dan memiliki beragam bentuk tergantung pada kriteria dan konteksnya (Mulyadi et al., 2021). Indonesia sendiri memiliki sejarah komedi dalam tayangan televisi dan film yang dapat dibagi menjadi tiga periode; yaitu era 1960-1970an dengan fokus pada penguatan karakter dan ekspresi

Korespondensi Penulis
Maria Magdalintan Kalvari, Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta.
Email: mariamagdalintankalvaripuspitamarajis@mail.ugm.ac.id

lucu, terpengaruh oleh komedi ala Chaplin; era 1980-1990an ditandai oleh munculnya Warkop DKI dengan materi humor intelektual dan politik satir, didukung oleh latar belakang terpelajarnya anggota Warkop; era 2000-an menampilkan situasi komedi dengan nuansa seksualitas dan sedikit adegan kekerasan fisik, lebih longgar dibandingkan saat ini. Masa kini, acara komedi sangat populer dengan banyaknya tayangan menghibur di berbagai jam tayang, menunjukkan tingginya nilai jual dari komedi dalam industri hiburan, salah satunya adalah *stand up comedy* (Aritama, 2021). Dalam dunia hiburan Indonesia, terutama dalam bidang komedi, mayoritas pertunjukkan cenderung mengadopsi gaya lawakan yang mengutamakan unsur *slapstick* (gaya lelucon kasar contohnya dengan memukul atau menjatuhkan diri) dan unsur seksualitas (Triana, 2021). Namun dalam perkembangannya baru-baru ini, komedi Indonesia menghadirkan fenomena *stand up comedy* atau lawakan tunggal yang saat ini meraih popularitas di kalangan masyarakat. gaya lawakan *stand up comedy* terasa berbeda karena membahas isu-isu keseharian, sosial, dan politik (Cooper, 2019), hal-hal yang jarang diangkat dalam dunia hiburan, terutama di ranah komedi. Meskipun sebenarnya *stand up comedy* bukanlah hal baru, gaya lawakan ini bahkan diakui sebagai yang tertua, sering digunakan, fundamental, dan bentuk signifikan dari ekspresi humor (Mintz, 1985).

Indonesia, sebagai negara yang menganut paham kolektivisme, cenderung memiliki kecenderungan untuk membentuk berbagai komunitas dalam masyarakatnya (Mangundjaya, 2013). "Komunitas" adalah istilah yang merujuk pada kelompok orang dengan karakteristik, minat, atau tujuan bersama, yang berinteraksi dalam suatu wilayah geografis atau jaringan sosial; dalam konteks pengembangan masyarakat di Indonesia, komunitas merupakan penduduk lokal yang bersatu untuk mengidentifikasi, menetapkan kebutuhan, tujuan, dan aset mereka, serta mengelola pengembangan sendiri, konsep pengembangan komunitas di Indonesia menekankan pada keadilan sosial, kesetaraan, hak asasi manusia, dan penentuan nasib sendiri melalui usaha bersama (Kenny et al., 2017). Sama halnya dengan komunitas *stand up comedy* Indonesia yang secara natural terbentuk karena budaya kolektivisme dan membawanya kepada julukan komunitas *stand up comedy* Indonesia. Sejarah *stand up comedy* di Indonesia dimulai pada era 1970-an dengan diperkenalkannya konsep lawak tunggal oleh pelawak seperti Srimulat dan Warkop DKI. Meskipun istilah "*stand up comedy*" belum umum, sejumlah pelawak seperti Gepeng, Dono, Kasino, dan Indro telah mengadopsi praktik lawak tunggal. Grup lawak mahasiswa Sersan Prambors, pada era 1980-an, juga kerap menampilkan aksi lawakan tunggal. Pada tahun 2011, popularitas *stand up comedy* meroket dengan terbentuknya Komunitas *Stand Up Comedy* Indonesia oleh Ernest Prakasa, Ryan Adriandhy, Raditya Dika, Pandji Pragiwaksono, dan Isman H. Suryaman. Munculnya berbagai kompetisi seperti SUCI, SUCA, dan Liga Komunitas turut melahirkan komika-komika terkenal serta membangkitkan industri hiburan di Indonesia. Sebelum terbentuknya komunitas tersebut, beberapa panggung stand up comedy sudah eksis di Jakarta, dengan salah satunya diprakarsai oleh Ramon Papana (Yahya, 2022).

Sebuah artikel menyatakan bahwa Ramon Papana dianggap sebagai pelopor *stand up comedy* di Indonesia sejak 1997, ketika ia memulai pertunjukan stand up di Jakarta, khususnya di *Comedy Cafe*.

©2024 Maraji's

Pada tahun 2012, ia menerbitkan buku "Kitab Suci: Kiat Tahap Awal Belajar *Stand up comedy* Indonesia". *Stand up comedy* di Indonesia mengalami perkembangan pesat, yang tercermin dalam munculnya berbagai komunitas. Kompas TV tertarik untuk menyiarkan *stand up comedy* secara nasional, sehingga pada tahun 2011, pertunjukan *Stand up comedy* Indonesia (SUCI) pertama kali diadakan dalam format kompetisi. (Tirta, 2022). Saat ini, *stand up comedy* mengalami transformasi besar dalam beberapa tahun terakhir, berkat kemunculan era digital. Dengan munculnya platform media sosial, layanan streaming, dan konten online, para komika kini memiliki lebih banyak jalan untuk memamerkan bakat mereka, mencapai audiens yang lebih luas, dan berinteraksi dengan penggemar. Perubahan paradigma ini membawa tantangan dan peluang bagi industri komedi, mengubah cara komika membuat, mendistribusikan, dan terhubung dengan audiens mereka (Kurniati, 2019). Saat ini, pertunjukan stand-up comedy di Indonesia sebagian besar disiarkan di televisi nasional dan juga telah menarik banyak penonton di situs berbagi video seperti YouTube. Popularitasnya menarik perhatian signifikan dan mendorong berdirinya banyak komunitas stand-up comedy, tidak hanya di beberapa kota besar seperti Jakarta atau Surabaya tetapi juga di beberapa kota termasuk Yogyakarta. Komunitas-komunitas ini secara rutin melakukan pertunjukan stand-up comedy dengan ciri khas lokal mereka sendiri. Mereka membentuk komunitas berdasarkan asal atau budaya mereka serta kesamaan kehidupan sosial (Badara, 2018). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendalami bagaimana komunitas *stand up comedy* menanggapi perubahan yang disebabkan oleh transformasi digital yang telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan kontribusi yang signifikan dalam memahami secara mendalam dinamika komunitas *stand up comedy* di era digital. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan panduan kepada komika dan pengelola komunitas dalam memanfaatkan teknologi secara maksimal untuk memperkaya ekspresi seni *stand up comedy*.

Metode Penelitian

Untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan, desain penelitian yang dipilih adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif dipilih sebagai desain penelitian karena penelitian kualitatif dapat memberikan gambaran menyeluruh dan lengkap pada konteks yang diteliti (King, 2007) dan juga karena penelitian kualitatif digunakan sebagai metode untuk mengeksplorasi dan memahami makna di berbagai individu dan kelompok (Creswell, 2016). Tujuan penelitian kualitatif adalah memberikan gambaran yang menyeluruh dan sebenarnya mengenai peristiwa yang dialami oleh seseorang sebagaimana keadaannya (Willig, 2013). Data dari penelitian ini diperoleh dengan metode wawancara *in-depht* pada 3 orang informan. Wawancara merupakan salah satu metode pengambilan data yang digunakan dalam penelitian kualitatif. Pertanyaan yang akan diajukan kepada informan berbentuk wawancara semi terstruktur, dengan peneliti membuat sebuah panduan tentang topik penelitian ini dengan hal itu peneliti dapat lebih mengeksplorasi data sesuai dengan jawaban yang disampaikan oleh

©2024 Maraji's

informan. Metode wawancara akan menghasilkan data dengan makna dari fenomena penelitian (Creswell, 2016). Selain itu, metode wawancara ini memungkinkan peneliti mendapatkan pemahaman serta pengetahuan baru dari apa yang disampaikan oleh informan (Willig, 2013). Kriteria informan dari penelitian ini adalah komika yang sudah bergabung dengan komunitas *stand up comedy* sekurang-kurangnya 1 tahun. Penelitian ini menggunakan analisis tematik dengan tujuan mengidentifikasi pola (tema-tema) dalam data yang dikumpulkan. Analisis ini memiliki langkah-langkah (Braun & Clarke, 2006) yaitu; membiasakan diri dengan data caranya adalah mentranskrip data tersebut kemudian membaca dan membaca ulang data, mencatat ide awal. Selanjutnya, membuat struktur kode awal dari seluruh kumpulan data yang nantinya dari kode-kode awal tersebut dapat digunakan untuk menyusun data yang lebih sistematis dan relevan dengan setiap kode. Kemudian mencari tema-tema dan meninjau tema-tema yang telah ditemukan. Selanjutnya data dianalisis bersama yang kemudian dapat dibuat dalam bentuk laporan.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menggunakan wawancara sebagai teknik pengumpulan data. Sebelum memulai proses wawancara, peneliti selalu berupaya membangun hubungan yang baik dengan para informan untuk menciptakan lingkungan yang nyaman. Langkah awal ini mencakup percakapan santai mengenai keadaan informan, kegiatan sebelum wawancara, dan obrolan ringan lainnya. Jenis wawancara yang digunakan adalah semi-terstruktur, di mana peneliti menggunakan panduan wawancara sebagai panduan dan acuan waktu. Dengan pendekatan ini, peneliti memiliki fleksibilitas untuk melakukan penjelasan lebih mendalam terhadap data. Selain itu, peneliti juga meminta izin dari informan untuk merekam proses wawancara menggunakan ponsel sebagai alat bantu. Rekaman ini berfungsi sebagai sarana untuk memastikan akurasi dan keakuratan data yang diperoleh. Setelah mendapatkan rekaman, peneliti akan melakukan analisis terhadap data tersebut. Pelaksanaan penelitian dimulai dengan peneliti bertemu dengan para informan untuk melakukan wawancara. Pertemuan dengan para informan dilakukan di sebuah kafe Jogja.

©2024 Maraji's

Tabel 1.
Karakteristik Demografi Informan

No	Keterangan	Informan B	Informan F	Informan H	Informan A	Informan J	Informan D
1	Usia	25 tahun	23 tahun	28 tahun	20 tahun	21 tahun	25 tahun
2	Jenis Kelamin	Laki-laki	Laki-laki	Laki-laki	Laki-laki	Laki-laki	Laki-laki
3	Pendidikan terakhir	S1	S1	S1	SMK	SMA	S1
4	Pekerjaan	Videografer	Freelancer	Entertainer	Karyawan	Mahasiswa	Karyawan
5	Suku	Tionghoa	Jawa	Jawa	Jawa	Batak	Jawa

Tema-tema

Dalam wawancara dengan para informan, peneliti menemukan tiga tema besar yaitu jaringan kolaboratif dalam komunitas *stand up comedy* yang menjabarkan mengenai pengalaman, perasaan dan pikiran para komika tentang komunitas mereka sendiri saat ini, keselarasan teknologi dengan *stand up comedy* yang menguraikan bahwa teknologi yang dianggap sebagai tantangan tidak selamanya akan menjadi penghambat namun bisa diartikan sebagai jalan untuk lebih maju ke depan, dan kemampuan adaptasi digital para komika yang saat ini juga terus diusahakan.

Tema I : jaringan kolaboratif dalam komunitas *stand up comedy*. Keunikan dari komunitas *stand up comedy* Indonesia ini terletak pada kebebasan para komika untuk membentuk komunitas *stand up comedy* di regional atau daerah mereka masing-masing contohnya di Jogja. Komunitas *stand up comedy* Jogja terbentuk pada tahun 2011 yang adalah sebuah komunitas yang mewadahi keinginan belajar serta minat karir individu di dunia komedi. Untuk menjadi bagian dari komunitas, seseorang harus mengikuti *open mic* sebanyak 6 kali dan memenuhi syarat yang ditetapkan oleh Presiden *stand up* Indo untuk seluruh komunitas *stand up comedy*. Yang menarik, dalam komunitas ini adalah segala urusan di komunitas ini akan *dirembug* bersama oleh anggota yang aktif, menciptakan atmosfer kolaboratif dan inklusif di dunia *stand up comedy*. Komunitas *stand up comedy* Jogja sendiri terbentuk dari minat bersama beberapa komika yang sering mengadakan *open mic freedom of nggambleh* di Djendelo Kafe. Tujuan utama dibentuknya komunitas ini adalah untuk mempererat kekompakan dan mempermudah komunikasi antar sesama komika di dalam maupun di luar komunitas. Pada awalnya, komunitas *stand up comedy* Jogja berdiri sendiri tanpa campur tangan dari *Stand Up Indo* dan menjadi komunitas *stand up comedy* kedua setelah Jakarta. Kemudian, *Stand Up Indo* turut memayungi berbagai *stand up comedy* di Indonesia dengan tujuan menjaga relasi antar komika dan memperkuat solidaritas komunitas *stand up comedy*. Fleksibilitas menjadi salah satu ciri khas, di mana tidak ada kewajiban tetap untuk menghadiri kegiatan komunitas. Para anggota saling mendukung dan memberikan masukan pada materi yang

©2024 Maraji's

dibuat satu sama lain, dengan berbagai pengalaman pribadi yang dijadikan inspirasi untuk materi *stand up* mereka. Evaluasi rutin dilakukan setelah kegiatan *open mic* setiap hari Jumat, di mana setiap anggota memiliki kebebasan untuk berpartisipasi dan memberikan masukan untuk kemajuan komunitas. Selain itu, di setiap hari Selasa para komika Jogja akan berkumpul di suatu kafe untuk *sharing-sharing* materi yang akan mereka bawakan ketika open mic di hari Jumat selanjutnya. Hal ini menjadi sebuah rutinitas terus menerus yang membuat para anggotanya merasa saling memiliki dan merasa menambah jalinan relasi di luar lingkup awalnya. Kemudian dalam hal *sharing* materi anggota senior memainkan peran penting dalam memberikan bimbingan dan masukan kepada anggota yang dinilai lebih junior, meskipun latar belakang dan *genre* humor masing-masing anggota berbeda-beda. Mayoritas anggota adalah mahasiswa laki-laki, dengan setiap komika memiliki *genre*nya sendiri, namun prinsip yang dipegang bersama adalah bahwa *stand up* comedy adalah tempat untuk menjadi "lucu" yang selain itu juga adalah tempat untuk menumbuhkan kepercayaan diri dan meningkatkan kemampuan berbicara. Dalam komunitas ini, setiap anggota memiliki kesadaran pribadi ketika berpartisipasi pada event-event besar. Selain itu, beberapa komika juga menyatakan bahwa selain bertemu dengan relasi baru, komunitas *stand up comedy* ini juga menjadi salah satu tempat yang memberikan masukan tambahan karena beberapa kali para komika akan diundang dalam acara lain atau pun dengan berpartisipasi menjadi crew dalam event-event besar milik *Stand Up Comedy* Indo.

Tema II : keselarasan teknologi dengan *stand up comedy*. Pada masa sekarang, saat dunia digital mulai merajai sebut saja beberapa media sosial dan platform video lainnya, hal ini telah mengubah cara komika *stand up* berinteraksi dengan penonton secara signifikan. Kini, para komika dapat berkomunikasi dengan penggemar secara langsung, membagikan cuplikan materi, dan mendapatkan umpan balik secara instan dalam media sosial. Semua ini memperluas jangkauan para komika secara global dan memungkinkan untuk membangun komunitas penggemar yang lebih besar. Namun, tentu ada tantangan tersendiri dalam hal ini. Konsistensi dalam menghasilkan konten berkualitas tinggi di tengah persaingan yang semakin ketat menjadi fokus utama. Selain itu, memahami dan beradaptasi dengan algoritma platform digital juga sangat penting. Bahkan para informan menyatakan bahwa ada beberapa komika yang sebenarnya secara *stand up* mereka tidak lucu, namun konten-konten di media sosial membuat nama mereka naik. Para komika pun beranggapan bahwa seni konten di media sosial tetaplah berbeda dengan seni *stand up comedy* secara langsung. Namun, era digital juga membawa peluang besar bagi para komika. Dengan memanfaatkan berbagai platform seperti YouTube dan TikTok, komika dapat mencapai audiens yang lebih luas dan berinteraksi dengan mereka melalui komentar dan pesan langsung meskipun mereka tidak bisa melakukan evaluasi atas materi secara langsung dengan audiens, namun koneksi digital yang terjalin bisa sangat membantu mereka untuk memperbaiki diri dan membangun koneksi yang lebih dalam. Hal ini dapat dibuktikan saat wabah Covid-19 merebak dan saat adanya larangan untuk keluar dari rumah. Media sosial dan platform video lainnya membuat para audiens tetap bisa menikmati tayangan *stand up comedy* dari rumah dan mendapatkan hiburan dari situ, secara tidak langsung *stand up comedy* juga menjadi salah satu "penolong" dari penatnya karantina di rumah. Selain

©2024 Maraji's

itu, jaman sekarang ini di media sosial juga tersebar banyak lomba *stand up* untuk para komika. Jadi para komika pun bisa meningkatkan *engagement* mereka di media sosial agar bisa digunakan sebagai portfolio dalam dunia entertaiment. Maka dari itu, edukasi tentang teknologi digital perlu ditingkatkan bagi semua orang khususnya komika dalam hal ini untuk semakin dapat bersaing di industri digital.

Tema III : kemampuan adaptasi digital para komika. Selanjutnya, teknologi dan media digital juga memainkan peran besar dalam persiapan dan penyajian materi *stand-up*. Fleksibilitas yang ditawarkan memungkinkan komika untuk lebih eksploratif dalam menciptakan dan menguji materi baru. Para komika dapat merekam dan meninjau pertunjukan, menganalisis respons penonton, dan melakukan perbaikan dengan lebih efisien karena video bisa ditinjau secara berulang kali sebelum akhirnya diunggah dan ditonton oleh audiens. Lebih dari itu, teknologi memungkinkan komika untuk menyajikan materi dengan cara yang lebih dinamis, memanfaatkan multimedia dan presentasi visual untuk memperkaya pengalaman penonton. Melihat ke masa depan, komika melihat komunitas *stand-up comedy* di era digital memiliki potensi besar untuk terus tumbuh dan berkembang. Variasi konten dan gaya komedi akan terus bertambah, mencerminkan kreativitas para komika. Inovasi dan pemanfaatan teknologi akan menjadi kunci untuk terus menarik perhatian penonton. Para komika pun berharap bahwa komunitas ini akan terus memperluas dampak positifnya di dunia hiburan, memberikan hiburan yang berkualitas dan menginspirasi orang-orang di seluruh dunia. Selain itu para komunitas *stand up comedy* juga dapat dijadikan sebagai salah satu komunitas atau kelompok yang saling suportif satu sama lain di tengah gempuran perubahan digital yang ada. Terbukti dengan cerita dari salah satu informan yang mengatakan awalnya dia tidak mengerti bagaimana cara memanfaatkan media sosial, namun ia diajarkan oleh komika lain dan kemudian sampai sekarang ia memanfaatkan media sosialnya sebagai sarana untuk menyimpan portfolionya sebagai komika.

Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa perjalanan komunitas *stand up comedy* menunjukkan betapa pentingnya interaksi antara komika untuk membangun komunitas yang kuat. Diawali dari minat bersama dalam *open mic*, komunitas ini berhasil mempererat hubungan di antara anggotanya. Evaluasi rutin dan fleksibilitas dalam partisipasi menjadi kunci dalam mempertahankan kesatuan komunitas ini. Dari sudut pandang teknologi, media sosial dan platform video memainkan peran besar dalam memungkinkan komika untuk berinteraksi dengan penonton lebih luas dan menyajikan materi dengan lebih dinamis. Melihat ke depan, komika mengakui bahwa inovasi dan pemanfaatan teknologi akan menjadi kunci untuk terus memikat perhatian penonton. Para komika berharap bahwa komunitas stand-up comedy akan terus tumbuh dan memberikan dampak positif di dunia hiburan. Dengan demikian, edukasi tentang teknologi digital perlu ditingkatkan untuk memungkinkan para komika bersaing di industri digital dengan lebih baik. Saran untuk peneliti selanjutnya yang ingin meneliti

©2024 Maraji's

mengenai komunitas *stand up comedy* adalah dapat melakukan penelitian melalui sudut pandang audiens karena audiens juga merupakan komponen penting dalam komunitas tersebut, selain itu bisa juga dilakukan dengan metode campuran antara kuantitatif dan kualitatif agar memperoleh hasil yang lebih signifikan. Kemudian saran untuk para komika adalah mulai membuat pelatihan rutin mengenai pengenalan media sosial sebagai salah satu platform untuk *open mic* dan juga bisa untuk mulai membuka grup atau wadah secara daring bagi teman-teman yang ingin belajar membuat materi *stand up comedy.*

Ucapan terima kasih : Kepada Tuhan Yesus, para informan yang terlibat (mas B, mas F, dan mas H, mas A, mas D, mas J), serta komunitas *stand up comedy* Jogja

Daftar Acuan

Aritama, R. (2021, Juni 6). *Industri komedi dan stand up comedy di Indonesia: bagaimana perkembangannya? | kumparan.com.* Kumparan. *Retrieved from:* https://kumparan.com/rifky-aritama/industri-komedi-dan-stand-up-comedy-di-indonesia-bagaimana-perkembangannya-1vs3gVVNh1A

Badara, A. (2018). Stand-up comedy humor discourse in local perspective in indonesia. *International Journal of Applied Linguistics and English Literature*, *7*(7), 222. https://doi.org/10.7575/aiac.ijalel.v.7n.7p.222

Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, *3*(2), 77–101. https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa

Cooper, S. K. (2019). What's so funny? Audiences of women's stand-up comedy and layered referential viewing: Exploring identity and power. *The Communication Review*, *22*(2), 91–116. https://doi.org/10.1080/10714421.2019.1599666

Creswell, John. W. (2016). *Research design pendekatan metode kualititatif, kuantitatif, dan campuran*. Pustaka Belajar.

Damanik, S. F., & Mulyadi, M. (2020). Indonesian humorous status in social media: An application of script-based semantic theory of humour. *Studies in English Language and Education*, *7*(2), 657–671. https://doi.org/10.24815/siele.v7i2.17237

Galiñanes, C. L. (2000). *Relevance theory, humour, and the narrative structure of humorous novéis.* Revista Alicantina de Estudios Ingleses.

Kenny, S., Hasan, A., & Fanany, I. (2017). Community development in Indonesia. *Community Development Journal*, *52*(1), 107–124. https://doi.org/10.1093/cdj/bsw059

King, N. (2007). Phenomenological psychology: theory, research and method. *Qualitative Research in Organizations and Management: An International Journal*, *2*(2), 161–163. https://doi.org/10.1108/17465640710778548

©2024 Maraji's

Kurniati, I. A. (2019). Stand up comedy, retorika generasi milenial. *EKSPRESI DAN PERSEPSI : JURNAL ILMU KOMUNIKASI*, *2*(2), 29–43. https://doi.org/10.33822/jep.v1i02.955

Mangundjaya, W. L. H. (2013). *Is there cultural change in the national cultures of indonesia?*

Mintz, L. E. (1985). Standup comedy as social and cultural mediation. *American Quarterly*, *37*(1), 71. https://doi.org/10.2307/2712763

Mulyadi, M., Yusuf, M., & Siregar, R. K. (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

Raskin, V. (1979). Semantic mechanisms of humor. *Annual Meeting of the Berkeley Linguistics Society*, 325–335. https://doi.org/10.3765/bls.v5i0.2164

Tirta, T. (2022, September 9). *Kisah stand up comedy dan para komika awal.* tirto.id. *Retrieved from:* https://tirto.id/kisah-stand-up-comedy-dan-para-komika-awal-gvTR

Triana, N. (2021). Komika stand up comedy dalam perspektif industri budaya (studi kasus pandji pragiwaksono). *Jurnal Studi Komunikasi (Indonesian Journal of Communications Studies)*, *5*(1), 165. https://doi.org/10.25139/jsk.v5i1.2952

Willig, C. (2013). *Introducing qualitative research in psychology (3rd ed)*. McGraw-Hill Open University Press.

Yahya, R. A. (2022, Januari 1). *Sejarah stand up comedy dunia & indonesia serta tokoh pendirinya*. tirto.id. *Retrieved from:* https://tirto.id/sejarah-stand-up-comedy-dunia-indonesia-serta-tokoh-pendirinya-gvK1

©2024 Maraji's