

**WACANA HUMOR TERTULIS DALAM BAHASA INDONESIA:
SUATU WACANA REKREATIF**
(Written Humor Discourse in Indonesia: A Recreational Discourse)

Asri M. Nur Hidayah

Balai Bahasa Ujung Pandang
Jln. Sultan Alauddin Km 7/Tala Salapang Makassar
Telepon (0411)882401, Fax. (0411) 882403
Pos-el: asrim.nurhidayah@yahoo.co.id
Diterima: 4 Januari 2012; Disetujui: 19 Maret 2012

Abstract

This paper aims to describe the funny factors in humor discourse. Data is taken from a collection of humor writing sold at bookstores, published . Method used in this paper is descriptive method. This paper describes the data as it is being. Data collection technique is recording. Relevant data to this paper is recorded on cards and to be analyzed. The results in this paper are a language game, mixing code, and pragmatic deviation. These factors are classified as recreational aspects of humor discourse.

Keywords: *language game, mixing code, pragmatics*

Abstrak

Tulisan ini bertujuan mendeskripsikan faktor-faktor kelucuan dalam wacana humor. Data diambil dari kumpulan humor tertulis yang dijual di toko-toko buku yang terbit. Metode yang digunakan dalam penulisan ini adalah metode deskriptif. Tulisan ini mendeskripsikan data apa adanya. Teknik pengambilan data dengan teknik catat..Data yang relevan dengan tulisan ini dicatat pada kartu-kartu data lalu dianalisis. Hasil dalam tulisan ini ialah permainan bahasa, campur kode, dan penyimpangan pragmatik. Hal ini sebagai faktor-faktor kelucuan yang berfungsi sebagai aspek rekreatif dalam wacana humor.

Kata kunci: permainan bahasa, campur kode, pragmatik.

1. Pendahuluan

Jenis wacana dapat dibedakan atas wacana informatif, wacana interaktif, dan wacana persuasif, hal ini menurut Brewer & Lichtenstein (dalam Wijana, 2001: 221). Pembagian wacana tersebut berdasarkan fungsi bahasa sebagai alat untuk menginformasikan sesuatu, untuk berinteraksi dengan orang lain, dan untuk memengaruhi orang lain. Pembagian wacana jenis ini sederhana menurut Wijana karena masih terdapat jenis wacana lain yaitu wacana rekreatif (Wijana, 2001: 221). Wacana rekreatif berfungsi untuk menghibur orang lain seperti wacana humor dan wacana lagu. Wacana lagu dan wacana puisi juga tergolong wacana rekreatif (Adhani, 2004: 42). Hal ini disebabkan oleh penciptaan/penulisan humor, lagu, dan puisi memerlukan kreatifitas. Oleh karena itu, wacana humor, wacana puisi, dan wacana lagu termasuk dalam fungsi imajinatif bahasa, Halliday, 1976 (dalam Sumarlam dkk., 2003: 3).

Wacana lagu diciptakan memerlukan kreativitas dan kecerdasan linguistik. Kecerdasan linguistik memerlukan kemampuan merekayasa tata bahasa, bunyi bahasa, makna bahasa, dan penggunaan praktis bahasa, Dinno dkk, 2003 (dalam Wijono (2004: 153) untuk mendapatkan keindahan sebuah lagu. Wacana puisi memerlukan kata yang singkat dan padat yang memiliki persamaan bunyi (rima), mewakili makna yang lebih luas dan banyak sehingga perlu dicarikan konotasi, makna tambahan dan dibuat bergaya dengan bahasa figuratif. (Waluyo, 2002: 1).

Wacana Humor memerlukan manipulasi linguistik (Wijana 2003: 18) untuk menimbulkan kelucuan dalam sebuah wacana humor. Aspek humor/rekreatif dapat dilihat pada manipulasi linguistik. Manipulasi linguistik ini digunakan oleh pengarang/pencipta humor.

Humor adalah keadaan (dalam cerita dan sebagainya) yang menggelikan hati; kejenakaan; kelucuan (Sugono 2008:512). Humor menurut Endarmoko (2007: 240) 1.Banyolan, bebodoran (*Sunda*), dagelan, komedi, lawakan, lelucon, penggeli, seloroh; 2. Kejenakaan. Humor berfungsi sebagai alat penghibur. Humor bagaimanapun bentuk dan tampilannya harus mampu membuat orang tertawa, paling tidak

tersenyum. Selain itu, humor juga secara tidak langsung sebagai alat untuk mengkritik atau mengejek seseorang, sesuatu atau keadaan/situasi yang terjadi dalam suatu masyarakat atau negara. Hal ini sejalan dengan salah satu fungsi bahasa menurut Halliday (dalam Sumarlam, dkk (2003)

Paulson dalam (Oktavianus, 2006:50) memaparkan bahwa humor sangat bermanfaat dan menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia. Humor bermanfaat mengendorkan urat syaraf setelah beraktifitas sehari-hari sehingga manusia memerlukan humor (Hidayah, 2010:5). Hal ini dapat dilihat pada acara televisi yang mendapat rating yang bagus adalah acara yang berbau humor, seperti *Extravagansa* (Trans) dan *Opera Van Java* (Trans 7) karena banyaknya peminat/penonton acara tersebut. Selain itu, banyaknya kumpulan humor yang dijual di toko-toko buku yang cukup diminati oleh masyarakat.

Humor juga selalu ada dalam media cetak. Humor yang terdapat dalam media cetak biasanya mengandung kritikan terhadap keadaan yang ada, seperti humor yang berbentuk karikatur *Om Pasikom* dalam media cetak Kompas. Kumpulan humor yang dijual di pasaran ada yang berupa kritikan ada juga yang berupa hiburan saja, seperti kumpulan humor SMS (*Sort Massage System*)

Dalam wacana humor terdapatnya bentuk kebahasaan tertentu yang tidak seharusnya hadir dalam kondisi wajar, seperti *hidup segan mati ojo nganti be...be....!* Teks humor ini menggunakan kode bahasa Indonesia dan bahasa Jawa. Artinya dalam bahasa Indonesia *hidup segan mati jangan sampai be...be..!* (Rahardi, 2007:62). Jenis lawakan/wacana humor di atas menggugat keadaan sosial ekonomi masyarakat Indonesia. Hal ini disebabkan oleh bangsa Indonesia sudah bertahun-tahun mengalami krisis ekonomi.

Wacana humor adalah ihwal kreatifitas berbahasa yang terwujud lewat bahasa jenaka dalam pemakaian keseharian masyarakat Indonesia (Rahardi, 2007:19). Lawakan memanfaatkan piranti permainan kata-kata untuk mengundang kelucuan atau kejenakaan semata, misalnya *Kabupaten Sleman, Sleman Rusdi, Rusdi Hartono pebulu tangkis, tangkisan anak tiri*.

Humor dapat diungkapkan melalui lisan, tulisan, dan gambar (karikatur). Humor ada yang

berbentuk humor sebaris, humor teka-teki, dan cerita humor. Di dalam humor selalu ada hal yang menyebabkan wacana humor menjadi lucu. Adapun masalah dalam tulisan ini adalah faktor-faktor apa saja yang menyebabkan kelucuan dalam wacana humor. Tulisan ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan faktor-faktor yang menyebabkan kelucuan dalam wacana humor.

2. Kerangka Teori

Wacana adalah satuan bahasa terlengkap; dalam hierarki gramatikal merupakan satuan gramatikal tertinggi atau terbesar (Kridalaksana, 2008:259). Selanjutnya, Yuwono dkk. (2005:92) berpendapat bahwa wacana merupakan bangun yang terbentuk dari hubungan semantis antarsatuan bahasa secara padu dan terikat secara konteks. Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa wacana adalah keseluruhan tutur yang merupakan satu kesatuan atau satuan bahasa yang terlengkap yang bersifat kohesif atau koheren yang terikat secara konteks, dalam bentuk lisan seperti pidato, ceramah, khotbah, dan dialog, atau dalam bentuk tertulis seperti cerpen, novel, buku, surat, lagu, iklan, humor, dan dokumen tertulis yang berfungsi dalam praktik sosial dan budaya (Hidayah, 2010:11).

Nilsen mengemukakan bahwa wacana humor (*speech play*) diciptakan melalui manipulasi pola-pola bunyi tersebut. Pada tataran berikutnya, Nida dalam (Oktaviano, 2006:51) mengemukakan bahwa sebagian besar *kata* suatu bahasa terbentuk dari gugus morfem yang digabungkan satu sama lain. Konstruksi morfologis kata suatu bahasa bervariasi seperti afiksasi berupa penambahan awalan, akhiran, sisipan, dan reduplikasi. Nilsen (1978) mengemukakan bahwa manipulasi konstruksi morfologis tersebut dimanfaatkan untuk menciptakan wacana humor. Manipulasi relasi antarkomponen kalimat yang dilakukan secara sengaja atau tidak sengaja akan menimbulkan efek lucu sehingga orang terpancing untuk tertawa.

Selain itu, Leech (2002:19) mengemukakan bahwa bahasa dapat pula ditelusuri secara semantis. Bidang yang menjadi

garapannya adalah segala sesuatu yang terkait dengan makna bahasa. Hal ini juga dimanfaatkan dalam wacana humor berupa penyimpangan makna. Selanjutnya Levinson (dalam Oktaviano, 2006:51) mengemukakan bahwa bahasa juga dikaji dari aspek konteks pemakaiannya secara pragmatis. Manipulasi konteks pada pragmatik berpotensi menimbulkan efek lucu. Pada dasarnya, manipulasi konteks inilah yang dimanfaatkan untuk menciptakan wacana humor.

Ada tiga cara yang ditempuh untuk mempermainkan bahasa di dalam menciptakan wacana rekreatif atau sejenisnya, (Bergson, 1983:118). Ketiga cara itu adalah repetisi (pengulangan), inversi (pembalikan), dan interfensi resiprokal (usaha-usaha untuk memadukan nama-nama tempat dengan rekayasa padanannya atau terjemahan dalam bahasa Indonesia, contoh Bibir Pasifik menjadi bibir spesifik). Sejalan dengan hal itu Pradopo dkk. (1987) berpendapat bahwa tiga cara penciptaan humor yakni penyimpangan bunyi, penyimpangan makna, dan pembentukan kata baru. Salah satu penyebab terjadinya humor menurut Monroe (1951) (dalam Suganda (2005:8) adalah permainan kata, seperti kepanjangan Djarum Super (jarang di rumah suka pergi). Wijana (2001:223) berpendapat bahwa wacana bersandar pada permainan bahasa atau penyimpangan fungsi pragmatik atau informatif.

Sosiolinguistik dimanfaatkan juga dalam wacana humor seperti campur kode. Campur kode (1. interfrensi, 2. penggunaan dari satu bahasa ke bahasa lain untuk memperluas gaya bahasa atau ragam bahasa; termasuk di dalamnya pemakaian kata, klausa, idiom, sapaan, dsb, (Kridalaksana, 2008:40)).

Pagi duit, siang duit, malam DO IT (Joger-Bali, 1998)

Bentuk seperti *duit*, *duit*, dan *DO IT* memiliki komposisi bunyi yang sama dan dalam bahasa Indonesia dapat ditulis menjadi *duit* yang artinya 'uang'. Bila dihubungkan dengan konteks pemakaiannya, ujaran di atas dapat dipakai oleh orang tua yang sedang marah kepada anaknya karena selalu meminta uang.

Berdasarkan bentuk, wacana humor di

atas ditampilkan dengan kalimat sederhana, sedangkan kode bahasa yang digunakan adalah kode bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Makna yang terkandung di dalamnya secara pragmatis dapat berupa pengungkapan rasa kemarahan atau rasa kekesalan penutur terhadap lawan tuturnya. Fungsi wacana tersebut selain untuk keindahan bahasa itu sendiri, juga ekspresi diri dari penuturnya dan juga tidak tertutup kemungkinannya sebagai fungsi informasi (Oktavianus, 2006:168). Selain itu, Teori tentang pengetahuan tentang dunia dan konteks sangat dibutuhkan untuk memahami wacana humor.

3. Metode dan Teknik

Metode yang digunakan dalam penulisan ini adalah metode deskriptif. Tulisan ini mendeskripsikan data apa adanya. Teknik pengambilan data dengan teknik catat..Data yang relevan dengan tulisan ini dicatat pada kartu-kartu data lalu dianalisis.

Sumber data dalam tulisan ini adalah kumpulan humor yang dijual bebas di toko-toko buku. Sumber data penelitian adalah Mati Ketawa Ala Amerika (MKAA), oleh Paul Cuumins (2009), Kumpulan Humor di Saat Kritis (HPSK) oleh Sapuri, S.Pd (2008), Humor Penyejuk Jiwa (HPJ) oleh Jonar Situmorang (2009), dan Kumpulan Humor SMS 2 (KHS) oleh Ajeng Dianawati. (2010)

4. Pembahasan

Faktor-faktor penyebab kelucuan dalam wacana humor terbentuk dari permainan bahasa (pemainan kata termasuk plesetan, pembentukan kata baru, penyimpangan bunyi, penyimpangan makna), dan penyimpangan pragmatik (permainan konteks) serta pemanfaatan campur kode. Hal ini semua dilakukan untuk mendapatkan efek kelucuan dalam wacana humor.

4.1. Permainan Bahasa

Permainan bahasa meliputi permainan kata, penyimpangan bunyi, penyimpangan makna, pembentukan kata baru, inversi, repetisi, dan interfrensi resiprokal.

a. Permainan Kata

(1) Sufi

Malam itu, sehabis belajar, Sutar, Udin, dan Basit mengobrol di teras mushalla.

“Eh, Sit. kamu tidak tau persamaan Sutar dengan Gus Muin, “tanya Udin.

*“Maksud lo, Sutar teman goblok kita ini?”
Tanya Basit. sambil menunjukkan tangannya ke arah Sutar.*

“Iya, apa ya kira-kira persamaannya?”

“Ga, aku ga terima gus Muin dibandingkan dengan Sutar, jauh gitu loh! :Ketis Basit.

Mendengar percakapan kedua temannya itu, Sutar tersenyum dia tak berkomentar.

“Pasti ada yang bisa lah Sit, kamu jangan terlalu sirik gitu donk ke teman kita, “kata Udin sambil cekikikan.

“Tubuh Gus Muin besar, Sutar kecil, Gus rajin, pintar sementara Sutar pemalas dan kendo pikirane (baca:bodoh)” pikir Basit.

“Wah ga ada Din!” Tegasnya.

“Ada, kedua-duanya sufi,” jawab Udin.

“Sufi, Sutar sufi? Ga salah lo?” Tanya Basit dengan nada mengejek.

“Memang sih, Gus Muin benar-benar sufi, tapi Sutar sufi apaan?! Lanjutnya.

“Ya memang betul Gus Muin Sufi, tapi menurutku Sutar juga sufi, tapi dengan makna yang berbeda, jawab Udin.

“Sufi: Suka Film India, betulkan Tar, soalnya kamu seneng sekali nonton India, bahkan kamu sering nangiskan”? Kata Udin tersenyum yang direpson dengan tertawa oleh kedua temannya. (HDSK:41)

Partisipan dalam wacana di atas adalah santri di pesantren yang bernama Sutar, Udin, Basit. Mereka bercerita dengan situasi santai. Latar cerita di pesantren. Sutar gemar nonton film India disingkat menjadi sufi (suka film India) oleh Udin. Sufi menurut (Sugono, 2008) berarti ahli tasawuf. Kata sufi dipermainkan berupa bentuk kepanjangan *sufi* yaitu suka film India .Hal ini dilakukan untuk memberikan efek kelucuan pada wacana humor di atas.

b. Penyimpangan Bunyi

2)Try : Bola apa yg seksi?

Jwb : BOLAban dada (KSH:102)

Kata *belahan* menjadi *bolahan*.Vokal *e*

diganti dengan vokal *o*. Penggantian vokal *e* menjadi vokal *o* menyebabkan penyimpangan bunyi. Bunyi vokal *e* yang tepat untuk kata belahan diubah menjadi vokal *o* menjadi bolahan. Hal ini bertujuan untuk efek kelucuan dalam wacana di atas.

- (3) Tny : Sapi apa yg warnanya biru?
Jwb : Sapi yg b'warna biru adl "SAPIDOL BIRU"(KSH:94)

Kata *Spidol* menjadi *sapidol*. Dalam kehidupan nyata sapi tidak ada berwarna biru. *Spidol* adalah salah satu alat untuk menulis, *spidol* berwarna-warni. *Spidol* di tambah bunyi vokal *a* menjadi *sapidol* menyebabkan penyimpangan bunyi. Hal ini dibuat untuk memberikan efek kelucuan pada wacana di atas.

- (4) Tny : Danau apa yang paling lucu?
Jwb : Danau, Kasinau, Indrau!!! (KSH2:86)

Danau, Kasinau, Indrau adalah penyimpangan bunyi dari nama personil grup lawak Warkop (komunitas grup lawak di Indonesia). Nama lengkap personilnya Dono, Kasino, Indro. Ketiga nama personilnya berakhir dengan bunyi vokal *o* yang diubah menjadi bunyi diftong *au* sehingga terjadi penyimpangan bunyi menjadi Danau, Kasinau, dan Indrau.

c. Penyimpangan Makna

- (5) Tny : Loly apa yang paling munaaniiee??...?
Jwb : LOLYatin aja gw. (KSH:89)

LolyYatin aja gw atau *lo liatin aja gue* dalam bahasa Melayu Betawi, sedangkan dalam bahasa Indonesia *Kamu lihat saja saya*. Loly adalah jenis permen. Permen rasanya manis. Penyimpangan makna terjadi karena petanyaannya mengenai rasa *loly*/permen yang paling manis, sedangkan jawabannya *lo liatin aja gue*. Penyimpangan makna ini menyebabkan ketakterdugaan mengenai jawaban pertanyaan tersebut sehingga menimbulkan kelucuan.

- (6) Tny : Monyet apa yang selalu bikin sebel?
Jwb : Monyetel TV ga blh, Monyetel radio ga

blh (KHS2:102)

Ketidaksinkronan pertanyaan dan jawaban menyebabkan terjadi penyimpangan makna. Pertanyaan mengenai Monyet yang bertingkah laku seperti manusia yang bisa membuat sebel, jawaban orang lain terjadi *Monyetel* diambil dari bentuk *menyetel* prefik *me* berubah menjadi *mo*. Perubahan ini dilakukan agar ada penyesuaian dengan pertanyaan yang dimulai dengan suku kata *mo*. Hal ini terjadi untuk memberikan makna baru sehingga menimbulkan efek kelucuan.

(7) Penyakit Kombinasi

Seorang pengerja gereja yang baru lulus dari sebuah seminari berkunjung ke rumah salah seorang jemaat yang sedang mengalami sakit keras. Ia mau mendoakan orang yang sakit ini. Ketika tiba saat ia berdoa dengan penuh semangat dan sungguh-sungguh untuk jemaatnya yang sedang kritis ini.

Ketika sampai di gereja kembali, gembala sidang setempat menanyakan keadaan jemaat yang sakit ini. Dengan wajah sedih dan lesu sebagai tanda prihatin, ia berkata bahwa ibu itu sakit **kombinasi** yang sangat berbahaya. Mungkin tidak tertolong lagi. Hanya mukjizat Allah saja yang bisa bekerja.

Kontan saja, pengerja gereja yang lain tertawa mendengar pertanyaannya karena penyakit ibu itu disebut kombinasi. Pengerja (pekerja) ini bingung membedakan **kombinasi** dan **komplikasi**. Maklumlah, ia kurang dalam penguasaan bahasa. (74 HPJ:23)

Kata *kombinasi* dan *komplikasi* yang mirip pengucapannya membuat seseorang biasa keseleo mengucapkannya. Hal ini tentu sangat berat bagi orang yang penguasaan bahasanya sangat kurang. Penutur ingin mengucapkan komplikasi yang diucapkan kombinasi. Kombinasi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (Sugono :2008) adalah gabungan beberapa hal (pengertian, perkara, pasukan, dsb), sedangkan komplikasi adalah istilah kedokteran 'penyakit yang timbul kemudian sebagai tambahan pada penyakit yang sudah ada. Hal ini terjadi penyimpangan makna.

(8) **Lucunya Bahasa Inggris**

Setelah dipikir-pikir, bahasa Inggris itu di samping rumit, ternyata lucu juga. Kenapa? Kita tahu, bahasa Inggris itu tidak hemat huruf. Misalnya, huruf dobel oo dibaca u. Kata yang bisa diambil dicoba adalah book yang dibaca buk. Malah terkadang, huruf yang sama malah dibaca berbeda-beda. Misalnya cut dibaca kat, sedangkan Put tetap dibaca put. Kenapa nggak pat, hayo? Sedangkan air artinya malah udara. Puppy (baca:papi) artinya anak anjing . Kalau buffalow (baca:bafalo atau bapak lo) artinya kerbau. Kalau cow (baca:kau) artinya sapi. Kalau disambungin lucu lagi, papi anak anjing, bapaklo kerbau, kau sapi. Haha (MKGI:41)

Wacana di atas menggunakan bahasa Inggris untuk menimbulkan kelucuan. *Puppy* (baca:papi) artinya anak anjing, *Buffalow* (baca:bafalo) ‘kerbau’ diucapkan menjadi *bapak lo*. Kalau *cow* (baca:kau) artinya sapi. Hal ini jika dirangkai antara kata dalam bahasa Inggris dan maknanya dalam bahasa Indonesia, menjadi papi anak anjing, bapaklo kerbau, dan kau sapi. Hal ini menyebabkan terjadi penyimpangan makna.

(9) **Minta Ongkos Nomor Satu**

Seorang bapak naik bis kota yang penuh sesak sehingga tidak mendapatkan tempat duduk. Bapak tersebut terlihat kesal karena setelah sekian lama ternyata tidak mendapat tempat duduk juga. Tibalah saatnya kondektur menagih ongkos bapak ini.

Kondektur : Ongkos,ongkos, ongkos!

Bapak : (dengan nada jengkel) kalau minta ongkos, engkau nomor satu. Mulai dari kenaikan sampai keturunan tidak pernah kedudukan. (74 HPJ:15)

Permintaan kondektur untuk ongkos naik bus membuat seorang penumpang menjadi marah. Hal ini mengakibatkan penumpang menjadi marah dan mengatakan “mulai kenaikan sampai keturunan tidak pernah mendapat kedudukan.” Apa yang diucapkan bapak tadi memenuhi prinsip paralel dalam sebuah tulisan walaupun maknanya berbeda tidak sesuai lagi dengan yang dimaksudkan oleh bapak itu.

Maksud ujaran Bapak itu ialah mulai naik

sampai turun bis tidak pernah mendapatkan tempat duduk. Penambahan awalan dan akhiran ke-an pada adjektiva (naik dan turun) berbeda dengan verba (duduk). Kedudukan berarti tempat kediaman, letak atau tempat suatu benda, tingkatan, status bukan tempat duduk atau kursi di dalam bis seperti yang dimaksud oleh bapak/ penumpang dalam wacana di atas. Kenaikan berarti perihal hal naik, pertumbuhan, dan keturunan dapat diartikan sebagai hal turun, selain itu dapat juga diartikan sebagai anak. Kenaikan, keturunan, dan kedudukan tidak sesuai dengan makna yang dimaksudkan oleh si bapak/ penumpang sehingga terjadi penyimpangan makna. Hal ini dimaksudkan untuk menimbulkan kelucuan pada wacana di atas.

(10). **Becak Naik Saya**

Seorang pengajar asing (dosen asing) mengajar di Sekolah Tinggi Teologi sebagai dosen tamu. Ia belum bisa berbicara Indonesia dengan lancar. Ia ke kampus naik becak karena lokasi kampus agak masuk ke dalam. Sesampainya di kampus, salah seorang dosen bertanya kepada dosen tamu ini, “Naik apa tadi ke sini Pak?” Dosen tamu ini menjawab, “Becak Naik Saya”. Langsung aja dosen yang bertanya tadi tersenyum mendengar jawaban dosen asing tersebut. Dosen tamu tersebut tidak mengerti kalau ucapannya salah. Maklum, bahasa Indonesianya belum lancar. (74 HPJ:9)

Partisipan dalam wacana humor di atas adalah dosen orang asing dan dosen orang Indonesia. Setting cerita ini di kampus Sekolah Tinggi Teologi. Dosen Indonesia bertanya kepada dosen asing “Naik apa tadi ke sini Pak?” Dosen tamu ini menjawab, “Becak Naik Saya”. jawaban dosen asing ini terdengar lucu ditelinga orang yang mengerti bahasa Indonesia. Akan tetapi, berbeda dengan dosen asing yang belum mengerti bahasa Indonesia. Secara sintaksis kalimat tersebut benar karena terdiri atas Subjek (becak), Predikat (naik), Objek (saya). Namun, kalimat tersebut tidak logis sehingga tidak benar atau tidak tepat. kalimat yang tepat *saya naik becak* benar secara sintaksis dan semantik serta logis .Bentuk seperti ini adalah bentuk Permainan sintaksis yang diharapkan untuk menimbulkan kelucuan.

Faktor budaya timur juga menentukan

bagaimana seorang yang berprofesi sama di sebuah lembaga pendidikan tinggi bersikap. Seorang Indonesia yang terkenal ramah-tamah atau lebih tepat memberikan perhatian kepada rekan sejawatnya. Bentuk perhatian itu berupa pertanyaan *naik apa ke sini* berdasarkan letak kampus itu agak masuk ke dalam. Pertanyaan ini mungkin hanya sebuah basa-basi saja atau benar-benar bertanya.

d. Pembentukan Kata Baru

- (12) Tny : *Apa bahasa Rusianya ke tabrak mobil*
Jwb: *Kesuemvret Chevrolet* (KSH 2:86)

Keserempet mobil merek Chevrolet. Konsonan *r* dihilangkan diganti dengan vokal *u*, konsonan *p* berubah menjadi konsonan *v*. *Chevrolet* nama merek mobil buatan Eropa. *Keserempet* menjadi *Kesuemvret* merupakan pembentukan kata baru yang bertujuan menimbulkan kelucuan..

- (13) Tny : *Apa bahasa jepangnya pencopet?*
Jwb : *Isakurogosaku* (KSH:101)

Saku merogoh saku = *saku rogoh saku*, seorang *pencopet* melakukan aksinya dengan merogoh saku orang lain tanpa diketahui pemiliknya lalu memsasukkan ke dalam saku atau dari satu saku ke saku yang lainnya. Hal ini merupakan pembentukan kata baru untuk menimbulkan kelucuan.

e.Inversi

- (14) Tny : *Kera apa yang m'buat orang stressss?*
Jwb : *Kera na cintanya diputuskan sama dia* (KSH:89)

Contoh di atas bentuk pengulangan atau repetisi kata *kera* dan bentuk inversi. Bentuk inversi yaitu kata *kera na* dengan kata *karena* terjadi pembalikan atau pertukaran fonem *e* menjadi fonem *a*.

Kata *karena* diucapkan oleh orang Indonesia, *kerana* diucapkan oleh orang Malaysia. Ada pertukaran vokal, vokal *a* dan *e* saling dipertukarkan tempatnya. Kata *Kerana* di pisahkan

suku katanya menjadi *ke-ra-na*, suku kata terakhir dihilangkan menjadi *kera*. Kata *kera* yang dijadikan humor bentuk tanya jawab.. Pertanyaannya tentang binatang khususnya *kera* dijawab dengan konjungsi *karena* menjadi *kerana*. Hal ini dilakukan untuk menimbulkan efek kelucuan.

f. Repetisi

- (15) Tny : *Ayam apa yang paling kejam di Indonesia?*
Jwb : *Ayam mBakar Wong Solo* (KSH:86)

Ayam bakar wong solo adalah salah satu kuliner yang diplesetkan menjadi *ayam mbakar orang Solo*. Kata *bakar* mendapat tambahan konsonan *m* menjadi *mbakar*. Hal ini mengikuti pelafalan konsonan *b* dalam bahasa Jawa ketika dilafalkan akan terdengar ada konsonan *m*, *bakar* menjadi *mbakar*.

g. Interferensi Resiprokal

- (16).Tny : *Negara apa yang paling doyan minum?*
Jwb : *Ausss...tralia* (KSH:88)

Haus biasa diucapkan menjadi *aus* sehingga diplesetkan menjadi *Ausss...tralia*. *Australia* adalah nama sebuah negara. Pengucapannya dengan cara berteriak.

- (17)Tny : *Negara apa yg suka ada di pinggir jalan?*
Jwb : *Swedia, Swedia Nasi campur, Swedia Es Teler, Swedia Bensin* (KSH 2: 98)

Kata *sedia* diplesetkan menjadi *Swedia*. Kata *sedia* disisipkan konsonan *w* sehingga menjadi sebuah nama negara 'Swedia'. Di jalan biasa ditemukan tulisan *sedia nasi campur*, *sedia es teler*, dan *sedia bensin* kemudian diplesetkan dengan nama sebuah negara menjadi *swedia nasi campur*, *swedia es teler*, dan *swedia bensin*.

h. Campur Kode

Campur kode adalah penggunaan dua kode atau dua bahasa baik bahasa daerah maupun

bahasa asing. Hal ini bertujuan untuk menimbulkan kelucuan dalam sebuah wacana humor. Hal ini dapat dilihat pada data berikut ini.

- (18). *Bob Marley say: "No Women no cry, no money nodong, no resleting ee nongol..."* (KHS2:8)

Wacana di atas menggunakan kode bahasa Inggris dan bahasa Indonesia. *No Women no cry* (Tak ada perempuan tak ada tangisan). Bentuk pertama ini masih menggunakan kode bahasa Inggris.

No money nodong bermakna 'tidak ada uang menodong'. Bentuk kedua sudah menggunakan kode Inggris-Indonesia. *No money* (bahasa Inggris) berarti tidak ada uang, bentuk *nodong* (bahasa Indonesia) berarti mencuri. Bentuk ketiga *no resleting ee nongol...* (tidak memakai resleting berarti kelihatan atau ada, nongol=ada) bentuk ini menggunakan bahasa Inggris (*no*), bahasa Indonesia *resleting* dan *nongol*. Percampuran kode bahasa Indonesia dan bahasa Inggris untuk memberikan efek kelucuan pada wacana di atas.

- (19) *Adi sdg diwawancara. "Cb crtkan ttg kel. Anda?" Stlh disebutkan satu/satu kel-nya, "Ok Adi, now tell me bout ur family in English!" "Sorry Sir, I don't hv family in English.* (KHS2:21)

Dalam sebuah wawancara Adi diminta menceritakan keluarganya dalam bahasa Inggris. Namun, Adi mengartikan kalimat *now tell me about your family in English* bahwa ia harus menceritakan keluarganya yang ada di Inggris. Adi yang tidak mengerti bahasa Inggris membuat wacana di atas menjadi lucu.

- (20) Tidak Boleh Membuka Windows
Karyawan baru PT Tidak Karuan yang bernama Sinta bingung ketika disuruh oleh bosnya untuk membuka Microsoft Excel. Ia semakin bingung, akhirnya dia membuka DOS. Hey! Saya minta kamu buka Excel kenapa malah buka DOS...???" teriak sang bos. "Gini bos, saya nggak mau ngelanggar peraturan.." jawabnya. Si Bos kebingungan, dan bertanya, "Peraturan apa?"

Sambil; menunjuk tulisan dinding, Sinta membacanya. "This room is equipped with air conditioner, please do not open windows... Windows aja nggak boleh apalagi excell!" (HDSK:272)

Partisipan adalah Bos dan karyawan, latar cerita ini di sebuah kantor. Bos meminta karyawan untuk membuka program Excel di komputer. Namun, karyawan tidak mau membuka program excel karena sebuah kalimat. *"This room is equipped with air conditioner, please do not open windows.* Maksud kalimat tersebut *ruangan ini telah dilengkapi pendingin ruangan. mohon jangan membuka jendela.* Seorang karyawan yang kurang mengerti bahasa Inggris menganggap *windows* (jendela dalam bahasa Indonesia) yang dimaksud adalah salah satu program di komputer. Maka, karyawan itu berpendapat bahwa program windows atau excel tidak boleh dibuka, sedangkan yang tidak boleh dibuka adalah jendela. Perbedaan pemahaman ini dilakukan untuk memberikan efek kelucuan.

(21) The Ban...Piss

Seorang turis sedang lari pagi sambil menikmati hawa segar untuk menyegarkan tubuh ketika bertemu dengan seorang bapak yang sedang mengganti ban mobilnya yang bocor. Turis tersebut bertanya dengan nada ramah: "What's wrong with your car?" Si Bapak yang bahasa Inggrisnya sangat kurang, memahami pertanyaan turis tersebut tetapi tetapi bingung menjawabnya. Akhirnya, ia paksakan diri untuk menjawab: "The (de) ban... (bapak ini berpikir tentang apa bahasa Inggrisnya "kempis")... the (de) piasss...!!!! Turis tersebut bingung!!!!?? What...??? (74 HPJ:5)

Pemahaman atau penguasaan bahasa Inggris yang kurang dapat dimanfaatkan untuk menimbulkan efek kelucuan. Partisipan wacana humor di atas adalah turis dan seorang ayah. Latar cerita terjadi di jalanan. Seorang ayah yang bahasa Inggrisnya kurang baik tidak dapat menjawab pertanyaan turis, tetapi ia mencoba untuk menjawab dengan bahasa Inggris dengan menggabungkan (*the*) kode bahasa Inggris dengan kode bahasa Indonesia (*ban dan kempis*) menjadi *The ban The piss*. Hal ini tentu saja

membuat bingung si turis asing.

i. Penyimpangan Pragmatik

Penyimpangan pragmatik dapat dilihat pada uraian berikut ini.

(22) Yesus Beserta Saya

Seorang jemaat Tuhan yang masih muda terburu-buru pergi ke gereja dengan temannya. Mereka mengendarai sepeda motor. Karena mengejar waktu. Ia naik sepeda motor dengan kecepatan tinggi. Temannya sudah memperingatkan supaya hati-hati dan agak pelan sedikit. Namun, sungguh malang, ada polisi mnengejar mereka dan menyuruh berhenti. Polisi : Mengapa Anda mnegemudi dengan kencang?

Pemuda : Maaf Pak, kami sedang buru-buru.

Polisi : Apakah Anda tidak tau bahwa itu sangat membahayakan nyawa Anda?

Pemuda : Tidak apa-apa Pak, karena Yesus beserta kami.

Polisi : Berarti Anda harus ditilang, karena naik kendaraan bertiga.....!! (74 HPJ:19)

Partisipan wacana di atas seorang polisi dan pemuda. Latar cerita di jalan raya. Polisi yang menegur pengemudi untuk tidak melaju kencang di jalan karena berbahaya. Hal ini ditanggapi oleh pemuda bahwa hal itu tidak apa-apa karena Yesus sebagai jurus selamat besertanya. Polisi menganggap Yesus adalah orang biasa sehingga menangkap pemuda karena mengendarai motor bertiga.

Adanya pemahaman yang berbeda antara pemuda dan polisi mengenai Yesus membuat penyimpangan maksim relevan. Hal ini disebabkan oleh tidak relevannya pertanyaan dan jawaban. Hal ini dilakukan untuk menimbulkan efek kelucuan pada wacana di atas.

(23) Osama, Bush, dan Jin

Konteks: Osama Bin Laden dan George Bush sedang berjalan-jalan di pantai

Mereka menemukan sebuah botol yang tersumbat rapat, kemudian membukanya. Ternyata, ada jin keluar dari botol itu.

Jin: "Terima kasih, kalian telah membebaskan aku. Sebagai balas budi, kalian boleh

mengajukan satu permintaan."

Osama: "Saya ingin tembok besar yang mengelilingi Afganistan. Begitu besarnya sehingga tidak ada seorang kafir pun, atau Yahudi dan Amerika, yang bisa memasuki tanah kami."

Jin: "Puf...permintaan telah terwujud. Sekarang telah ada dinding besar yang mengelilingi Afganistan. Dinding ini tingginya 15.000 kaki, terbuat dari baja 500 kaki, tak ada yang bias masuk atau keluar. Sama sekali tidak terkalahkan."

Sekarang giliran George Bush mengajukan permintaan,

Bush: "Isikan air ke dalam tembok itu sampai penuh."

(MKKA, 2009:27)

Wacana humor di atas memperlihatkan penyimpangan konteks. Dua orang yang berjalan-jalan di pantai biasanya hubungan mereka akrab. Namun, dalam dunia nyata hubungan Osama dan Bush tidak akrab. Osama (simbol orang Afganistan) yang membenci Bush (simbol bangsa Amerika).

Implikatur percakapan terjadi dalam wacana di atas. Implikatur tuturan Bush adalah kebenciannya terhadap orang Afganistan. Bush memerintahkan jin untuk mengisi tembok dengan air sampai penuh agar semua orang Afganistan tenggelam dan meninggal.

(24). Saya Sitorus

Seorang Bapak dari Sumatera Utara berkunjung ke rumah anaknya di Jakarta. Anaknya sudah memberikan alamat dan petunjuk yang jelas supaya bapaknya tidak tersesat, "Bapak nanti dari terminal bis di Pulau Gadung naik bis kota, beri tahu ke kondektur bisnya Bapak turun di jalan Panjaitan,"

Sesampainya di Jakarta, di terminal bis Pulau Gadung, sang ayah kemudian naik bis kota seperti yang ditunjukkan ananya dan ia memberitabukan kepada kondektur bahwa ia turun di jalan Panjaitan. Kondisi jalan yang macet dan tubuh yang lelah membuat bapak ini tertidur di dalam bis kota. Ketika sampai di jalan Panjaitan, kondektur berteriak, "Panjaitan...Panjaitan!!! Kondektur ingat kalau bapak ini mau turun di jalan Panjaitan dan ia membangunkannya, "Panjaitan Pak."

“Saya Sitorus, bukan Panjaitan, “kata bapak itu. Kondektur tersebut berpikir bahwa bapak itu belum sampai tujuannya sehingga bis jalan terus dengan membawa bapak tersebut. (74 HPJ:64)

Partisipan cerita ini seorang bapak yang berasal dari Sumatra Utara dan bermarga Sitorus dan kondektur bis. Latar cerita di dalam bis di kota Jakarta. Bapak yang sedang tidur dibangunkan oleh kondektur bis kota karena ingin turun di Jalan Panjaitan. Akan tetapi, bapak yang tertidur menganggap marganya yang ditanyakan sehingga dia menjawab “saya sitorus”. Hal inilah yang menyebabkan penyimpangan maksim relevan sehingga menimbulkan kelucuan dalam wacana di atas.

(25). *Bos marah sekretarisnya. “Sdb kublg b’kali2. Kl ada yang m’nlpn blg sj aku sibuk. Eh, ini malah km trm & ngobrol dgn penelepon td?” “Tp, yg m’nlpn td pacar saya koke! (KHS2: 21).*

Tindak tutur pada wacana humor di atas termasuk tindak tutur ilokusi menyuruh. Partisipan pada wacana di atas adalah bos dan sekretarisnya. Prinsip kerja sama khususnya maksim relevan tidak dipenuhi pada wacana di atas. Seorang pimpinan tidak perlu memarahi bawahan bila tahu siapa yang menelepon bawahannya. Apabila telepon itu untuk pimpinan tidak perlu dihubungkan dengan pimpinan karena tidak ingin menerima telepon. Hal ini dilakukan untuk menimbulkan efek kelucuan dalam wacana di atas.

(26). **Yang Penting Uangnya Om...!**

Ada seorang pendeta yang dikenal sangat gigih dan penuh semangat dalam penginjilan. Ketika ada kesempatan, ia akan bersaksi (Menginjil) kepada orang-orang yang belum mengenal dan percaya Tuhan Yesus Kristus. Pendeta ini sedang mengendarai mobil. Ia berhenti di traffic light karena lampunya menyala merah. Sekelompok pengamen biasanya mengais rejeki dari para pengendara mobil yang berhenti. Ia melihat seorang pengamen jalanan mendekati mobilnya untuk mengais rejeki. Ia tidak menyia-nyiaakan kesempatan tersebut bersaksi. Pendeta : “Percaya Yesus ya sebagai Juru selamat yang menyelamatkan hidupmu dari dosa!”

Pengamen : Percaya sih gampang, Om. Yang penting uangnya dulu.”

Pendeta tersebut kemudian menyerahkan uang kepadanya. Ketika lampu hijau, ia berjalan untuk melanjutkan perjalanannya. (74 HPJ:23)

Partisipan wacana di atas pendeta dan pengamen. Latar cerita terjadi di jalan raya ketika lampu merah. Pelanggaran maksim penerimaan atau kedermawanan membuat wacana di atas menjadi lucu. Seorang pendeta memberi kesaksian di tempat dan situasi yang kurang tepat. Pengamen bekerja untuk mendapatkan uang. Ketika pendeta memberi kesaksian, pengamen seakan tidak peduli. Hal ini disebabkan oleh pengamen hanya membutuhkan uang saat itu.

(27) *Seorang polisi Batak, menilang pengemudi dari Jawa krn tdk b’henti saat lampu merah. “Ku tilang kau!” Tdnya penegemudi td mo minta maaf, tp tb2 marah & b’kt: “Perkutut kau!” (KHS:15)*

Partisipan dalam wacana di atas seorang polisi dan pengemudi. Polisi yang berasal dari Batak menangkap seorang pengemudi yang berasal dari Jawa. Polisi mengatakan “ku tilang kau” maksudnya *Saya tilang kamu* bukan hinaan yang ditujukan kepada lawan tutur (pengemudi). Ucapan tersebut diucapkan dalam bahasa Melayu Medan. Pengemudi yang berasal dari Jawa menganggap hal itu sebagai hinaan yang ditujukan kepadanya. Hal ini membuat pengemudi langsung membalas dengan ucapan “perkutut kau” yang implikasinya berupa penghinaan kepada lawan tutur (polisi). Hal inilah yang mengakibatkan terjadi pelanggaran maksim relevan sehingga wacana di atas menjadi lucu.

5. Penutup

Faktor-faktor penyebab kelucuan dalam wacana humor adalah permainan bahasa, campur kode, dan penyimpangan pragmatik. Faktor-faktor tersebut menimbulkan ketakterdugaan dan sesuatu yang tidak logis. Faktor-faktor kelucuan dalam wacana humor sebagai aspek rekreatif dalam wacana humor.

Permainan bahasa sebagai bentuk kreatifitas berbahasa yang harus dipelihara dan dilestarikan. Kreatifitas berbahasa yang diciptakan oleh pengarang humor untuk menimbulkan efek kelucuan. Di samping itu, campur kode (kode bahasa Indonesia, bahasa daerah, dan bahasa Inggris), penyimpangan pragmatik (penyimpangan kontek dan pelanggaran maksim) pengetahuan/pemahaman tentang dunia dibutuhkan untuk menimbulkan efek kelucuan dalam wacana humor.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhani, Agnes.2004.”Yogyakarta” dan “Tak Bisa ke Lain Hati” Kla Project Analisis Wacana Lagu Ditinjau dari Segi Internal dan Eksternal” *Analisis Wacana Iklan, Lagu, Puisi, Cerpen, Novel, dan Drama*”. Editor: Sumarlam dkk.Bandung: Pakar Raya.
- Bergson. Henry. 1983. *Laughter*. Amerika. The Jhon Hopkins University Press.
- Cummins, Paul. 2009. *Mati Ketawa Ala Amerika*. Jogjakarta: MedPress.
- Dianawati, Ajeng. 2010. *Kumpulan Humor SMS 2*. Jakarta: Tanggul Timur.
- Eko, Endarmoko. 2007. *Tesaurus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia.
- Hidayah, Asri M. Nur.2010. *Wacana Humor Tertulis dalam Bahasa Indonesia Suatu Tinjauan Sosio-Pragmatik*. Tesis. Tidak diterbitkan. Universitas Hasanuddin.
- Kridalaksana. Harimurti. 2008. *Kamus Linguistik*. Edisi Ketiga. Jakarta: Gramedia Pustaka.
- Kusrianti. Anik, dkk. 2004. *Analisis Wacana Iklan, Lagu, Puisi, Cerpen, Novel, dan Drama*. Editor: Sumarlam dkk. Bandung: Pakar Raya.
- Leech, Geoffrey. 2002. *Semantik*. Terjemahan: Paina Partana. 2003. Jogjakarta: pustaka Pelajar.
- Moeliono, Anton, dkk. 2003. *Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia*. Edisi Ketiga. Jakarta: Balai Pustaka.
- Oktavianus. 2006. *Analisis Wacana Lintas Budaya*. Padang: Andalas University Press.
- Pradopo, Rahmat Djoko dkk. 1987. Makalah Simposium Kebudayaan Indonesia Malaysia. *Humor dalam Sastra Jawa Modern*. Yogyakarta: Proyek Penelitian Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah
- Rahardi, Kunjana R.. 2007. *Bahasa Jenaka Melawak Itu Ada Teorinya*. Yogyakarta: Pinus Book Publisher.
- Sapuri. 2008. *Humor di Saat Kritis*. Jogyakarta: Mitra Pustaka.
- Situmorang, Jonar. 2009. *Humor Penyujuk Jiwa*. Jogjakarta: Andi.
- Suganda, Dadang 2005. *Ekspresi Humor Dalam WacanaWayang Golek*. Makalah Simposiun Kebudayaan Indonesia-Malaysia: Bandung.
- Sumarlam, Widyastuti, Chattri S, dkk. 2003. *Teori dan Praktik Analisis Wacana*. Editor: Sumarlam. Solo: Pustaka Cakra Surakarta.
- Sugono, Dendy. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Edisi Keempat. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Waluyo, Herman J. 2002. *Apresiasi Puisi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Prima.
- Wijana, I Dewa Putu. 2001.”Wacana Sungguh-Sungguh Terjadi sebagai Salah Satu Bentuk Wacana Rekreatif”. Dalam *Linguistik Indonesia*. Jurnal Ilmiah MLI. Tahun 19. Nomor 2. Agustus 2001. Jakaarta: Yayaan Obor Indonesia.
- , 2003. “Wacana Dagadu:Permainan Bahasa dan Ilmu Bahasa”. Pidato Pengukuhan Guru Besar UGM. Yogyakarta:UGM Press.
- Wijono, Djoko.2004. *Analisis Wacana Lirik Lagu “Stasiun Balapan” dan “Tirtanadi” Tinjauan Intertekstual, Aspek Gramatikal dan Leksikal*. Editor: Sumarlam dkk. Bandung: Pakar Raya
- Yuwono, Untung, dkk. 2005. *Pesona Bahasa Langkah Awal Memahami Bahasa*. Editor:Kushartanti, Untung Yuwono, Multamia RMT Lauder. Jakarta:Gramedia Pustaka Utama.

