ASPEK BUNYI SEBAGAI SARANA KREATIVITAS HUMOR

M. Hermintoyo

Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro

Abstract

Good and appropriate communication is the one made relevant with the situation and correct rules. To make efective communication is to communicate information properly and naturally. In addition, the way of making communication should be interesting in order that it can create a friendly and exciting situation. This can be done omong others by inserting humorous elements. The information presented in the humor is sometimes ambiguous but still it can be understood by both the speaker and the hearer as they have the same knowledge. One source of creativity in making humor is by making a sound play from phonological and ambiguity aspects.

***Key words**: humor, sound play, phonological aspect, ambiguity*

Abstraks

Berkomunikasi yang baik dan benar adalah berkomunikasi sesuai dengan situasi, dan benar kaidahnya. Berkomunikasi yang komunikatif adalah berkomunikasi yang mampu menyampaikan informasi dengan tepat, seksama, dan lazim. Selain itu, penyampaian komunikasi juga harus segar sehingga dapat memberikan suasana tindak tutur yang akrab dan menyenangkan, salah satunya dengan sisipan-sisipan humor. Meskipun dalam humor informasinya kadang taksa, tetapi masih dapat diterima karena antara petutur dan lawan tutur mempunyai pengetahuan yang sama. Sumber kreativitas dalam mencapai kelucuan antara lain adalah permainan bunyi dari aspek fonologisnya dan aspek ketaksaannya.

***Kata kunci**: humor, permainan bunyi, aspek fonologis, taksa.*

1. Pendahuluan

Fungsi bahasa sebagai alat komunikasi tidak hanya terbatas dalam komunikasi yang resmi dan serius, tetapi cakupannya lebih luas sesuai dengan tujuan berkomunikasi. Berkomunikasi yang komunikatif harus memperhatikan kapan, di mana, dengan siapa, dan situasinya bagaimana. Dalam berbagai kesempatan agar komunikasi tidak monoton, kaku kadang diperlukan sisipan humor. Penyisipan humor sangat menentukan suasana komunikasi. Humor tidak hanya berwujud hiburan, tetapi juga sebagai suatu ajakan berpikir sekaligus merenungkan isi humor itu. Humor verbal merupakan salah satu wujud nyata tindak komunikasi yang tercipta akibat ketaksaan antara penikmat dan pecinta humor. Sentralitas peran bahasa dalam humor ternyata tidak terbatas pada penyimpangan makna kebahasaannya, tetapi sering juga ditemukan adanya penyimpangan aspek komunikasi sebagaimana tuturan yang wajar. Penyimpangan tersebut menyebabkan kelucuan dalam setiap percakapan humor. Penyimpangan itu bukan berarti tidak komunikatif sebab tuturan itu informasinya dikuasai oleh penutur maupun lawan tuturnya sesuai pengalaman/ pengetahuan yang dimilikinya.

Apte (melalui Rustono ,1998: 20; Endahwarni,1994:18-19) mengatakan bahwa humor adalah segala bentuk rangsangan, baik verbal maupun nonverbal yang potensial memancing senyum atau tawa penikmatnya. Rangsangan-rangsangan tersebut merupakan segala bentuk tingkah laku manusia yang dapat menimbulkan rasa gembira, lucu, baik dari segi pendengarannya maupun penglihatannya. Oleh karena itu, sebagaimana disebutkan sebelumnya bahwa humor pada dasarnya merupakan bentuk rangsangan yang dapat menimbulkan kelucuan. Bentuk-bentuk rangsangan yang dimaksud dapat berupa ide atau masalah yang dianggap lucu, perilaku nonverbal, atau bentuk-bentuk kebahasaan yang sengaja dikreasikan sedemikian rupa oleh penuturnya untuk menciptakan kelucuan.

Fungsi humor dapat untuk menyampaikan informasi, menyatakan rasa senang, marah, jengkel, dan simpati. Humor dapat pula mengendurkan ketegangan dalam diri dan berfungsi sebagai alat kritik yang ampuh karena subjek yang dikritik tidak merasakan kritikan itu sebagai suatu konfrontasi, seperti parodi satir yang dilakukanacara di TV *Republik Mimpi, Democrazi; kolom Butet, Ucup Kelik* di media *Suara Merdeka*; adegan goro-goro dalam wayang dsb. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa humor merupakan sesuatu yang lucu karena dapat menyebabkan penikmatnya senang, puas dengan tertawa atau tersenyum.

Diungkapkan pula dalam situs http://www.intisari-online.com/ majalah.asp?2007 bahwa humor merupakan suatu genre (bentuk) folklor yang sangat menarik. Walaupun terkesan remeh dan bersifat santai, humor mempunyai nilai yang sangat penting dalam kehidupan bermasyarakat karena humor dapat dijadikan sebagai psikoterapi dan dipergunakan untuk menjadikan pendengar merasa tergelitik perasaannya, sehingga terdorong untuk tertawa. Sesuatu yang bersifat menggelitik perasaan itu dapat menimbulkan kejutan, keanehan,

ketidakmasukakalan, kebodohannya, sifat pengecohannya, kejanggalan, kenakalan, dan sebagainya. Danandjaja (2002:34) mengemukakan bahwa tertawa yang ditimbulkan oleh humor harus spontan dan bukan terlambat. Tertawa yang spontan sewaktu mendengar suatu bentuk humor baru dapat terjadi apabila pendengarnya juga paham dengan konteksnya sehingga tidak perlu dijelaskan terlebih dahulu.

2. Teori Humor

Pembicaraan tentang humor telah dibicarakan oleh sejumlah peneliti untuk dianalisis, salah satunya yaitu teori Wilson yang terkenal dalam dunia ilmu psikologi, yaitu berhubungan dengan masalah kejiwaan seseorang. Wilson dalam Sakti (2008: 16) membagi teori humor menjadi tiga bagian, yaitu (1) teori pembebasan, (2) teori konflik, dan (3) teori ketidakselarasan.

Teori pembebasan merupakan penjelasan dari sudut dampak emosional. Humor tidak lain merupakan tipu daya emosional yang seolah mengancam, tetapi akhirnya terbukti tidak ada apa-apanya.

Teori konflik memberikan tekanan pada implikasi perilaku humor, yaitu konflik antara dua dorongan yang sangat bertentangan. Pertentangan yang terjadi dapat berupa pertentangan antara keramahan dan kebengisan, antara main-main dan keseriusan, atau antara antusiasme dan depresi. Pertentangan itu merupakan teka-teki bagi para pembaca atau pendengarnya. Setelah mengetahui maksud percakapan (serius) yang dideskripsikan secara main-main, barulah pembaca atau pendengarnya merasakan atau menangkap kelucuan humor itu.

Teori ketidakselarasan merujuk pada penjelasan kognitif, yaitu menyangkut penggabungan dua makna tuturan atau dua interprestasi yang tidak sama, digabungkan dalam satu makna gabungan yang kompleks, kemudian masuk ke dalam satu peta kognitif. Dengan kata lain, dalam benak lawan tutur secara sekaligus masuk dua makna yang berlawanan, tetapi mengacu pada satu hal yang sama. Kondisi ketidakselarasan itu tidak umum dan aneh sehingga menimbulkan kelucuan dan terciptalah humor. Ketidakselarasan itu harus dikuasai/ dipahami dalam pengetahuan bersama penutur sehingga komunikasi tetap *nyambung*. Danandjaja (2002:32-34) mengemukakan tertawa akibat humor karena antarpenuturnya paham dengan konteksnya. Akan tetapi, ada lima faktor yang menghambat kelucuan dalam humor, yaitu (1) masalah bahasa yang kurang dimengerti oleh pendengarnya (lawan tutur),(2) pembawanya (petutur kurang pandai dalam menyampaikannya, (3) pendengarnya (lawan tutur) tidak mengetahui konteks dari humor tsb., (4) apabila ada resepsi secara psikologis yang kuat dari pihak pendengarnya, dan (5) pada umumnya harus disajikan dalam keadaan segar, tidak untuk dua kali apalagi untuk ketiga kali bagi pendengar yang sama.

Claire dalam (Astuti, 2006:10) berpendapat bahwa humor dapat membuat kelucuan apabila mengandung satu atau lebih dari empat unsur, yaitu (1) ada kejutan, (2) mengakibatkan rasa malu, (3) ketidakmasukakalan, (4) membesar-

besarkan masalah. Keempat unsur itu dapat terlaksana melalui rangsangan verbal berupa kata-kata atau satuan-satuan bahasa yang sengaja dikreasi sedemikian rupa oleh penuturnya.Pengkreasian kata itu dapat dilakukan dengan permainan bunyi yang selanjutnya dapat bermakna taksa.

3. Aspek Fonologis dan Ketaksaan sebagai Sarana Kreativitas Humor

Bahasa humor erat kaitannya dengan para penciptanya yang memanfaatkan potensi bahasa sebagai sumber kelucuan kreasi-kreasinya. Salah satu kreativitas yang dilakukan adalah memanfaatkan berbagai aspek kebahasaan, seperti aspek fonologis dan ketaksaan.

3.1 Aspek Fonologis

Bunyi merupakan satuan kebahasaan yang terkecil. Bunyi-bunyi bahasa secara garis besar dapat dibedakan menjadi dua jenis, yakni fon (*phone*) dan fonem (*phoneme*). Penyimpangan bunyi sebagai salah satu cara penciptaan humor yang pernah diungkapkan oleh Pradopo dalam Wijana (2003: 129-130). Sifat-sifat bunyi merupakan peluang untuk mengkreasikan humor. Dalam hubungan ini, harapan-harapan yang diasumsikan oleh para peserta tindak tutur dikacaukan dengan penyimpangan bunyi-bunyi pembentuk kata-kata yang menjadi bagian wacana yang dituturkan. Aspek fonologis dalam humor dapat dilakukan dengan teknik subtitusi, permutasi, penyisipan, penambahan bunyi, dan pelesapan bunyi (Wijana, 2003:131-135). Keraf (1989) menyebut aspek fonologis dalam proses perubahan kata dengan istilah-istilah protesis, epentesis, eferesis, sinkop, apokop, paragog, kontrakasi, suara bahkti.

3.1.1Substitusi Bunyi

Untuk memperoleh efek lucu, ada kalanya para pencipta mensubtitusikan bunyi pada sebuah kata dengan bunyi yang lain, sehingga tercipta sebuah kata yang memiliki makna yang berbeda.

(1) + Apa benar kau menyimpan *ganja* di rumah ini?

- Wah... ini salah informasi, saya menyimpan *janda* pak,

bukan ganja.

Wacana (1) merupakan percakapan antara seorang polisi (+) dengan orang yang dicurigai menyimpan ganja (-). Menurut pengakuan (-) ia tidak menyimpan *ganja*, tetapi *janda*. Perubahan dua kata ini dapat digolongkan sebagai substitusi fonologis yang menyangkutkan dua bunyi, yakni [g] dan [j] (ganja) menjadi [j] dan [d] (janda).Demikian juga dengan wacana (2)

(2) + Apa benar, Rendra itu burungnya *kondor*?

- Bukan, itu judul karyanya "Mastodon dan Burung *Condor*", tahu.

Wacana (2) perubahan bunyi terhadap kata *condor* [c] nama burung pemakan bangkai menjadi *kondor* [k] untuk penyakit tedun bagi laki-laki yang buah zakarnya membengkak. Kata *burung* (+) konotatif 'alat kelamin laki-laki', sedangkan kata *burung* pada (-) denotatif 'burung sungguhan'. Kelucuan itu terjadi jika pemahaman pengetahuan dikuasai antarpenuturnya.

(3) Dalam tayangan Kick Andy, Megawati memberikan komentar Gus Dur yang suka humor. Diceritakan Gus Dur menghadiri salah satu gedung NU yang sudah selesai. Gus Dur pun bertanya "Sudah bagus nih, tidak ada yang kurang khan?", kemudian ada yang menjawab ," Nuwun sewu masih ada yang kurang, yaitu *enternitnya*.", " Lho, *eternitnya* sudah ada gitu.", Bukan itu, maksudnya yang di komputer itu lho". Pengunjung yang hadir pun tertawa ternyata yang dimaksud *internet*.

3.1.2 Permutasi Bunyi

Gejala salah ucap baik yang disengaja maupun tidak disengaja seringkali memiliki efek humor bagi para pendengarnya. Menurut Wijana (2003: 135), gejala salah ucap adalah fenomena kebahasaan yang natural yang terjadi di luar kesadaran penuturnya, sedangkan fenomena permainan kata secara sengaja dibentuk berdasarkan konvensi yang telah disepakati oleh penuturnya. Oleh karena itu, di dalam penciptaan humor terdapat permutasi bunyi yang merupakan proses perubahan deret unsur-unsur kalimat atau terjadi pertukaran bunyi.

(4) + Wah, sedang tanam *kedelai* ya?

\- Bukan *kedelai*, aku sedang mengubur *keledai* yang mati.

Percakapan dalam contoh (4) di atas menunjukkan pertukaran bunyi antara *kedelai* dengan *keledai*, yaitu mempermutasikan bunyi [l] dan [d]. Apabila kata *kedelai* diganti dengan tumbuhan lain, seperti: jagung atau kacang, maka permainan kata tersebut tidak memiliki makna pemakaian bahasa yang konvensional.

(5) + Biar tercapai *suapi* dan *puasi* to Mas!

\- Maksud lo?

\+ Ya kasih duwit sama wanita. Pasti lancar.

Kata *suapi* dan *puasi* adalah bentuk permutasi dan metatesis. Fonem [s,u,a,p,i] dipermutasikan menjadi dua kata yang artinya masih ada ikatan, yaitu memberikan 'kenikmatan'. *Suapi*, dan *puasi* adalah kata kerja yang memberikan praanggapan kemanjaan, kemudahan yang berujung pada kenikmatan.

Pada contoh kalimat (6) permutasi dan metatesisnya terlihat pada kata *kepala* dengan *kelapa*, *botak* dengan *batok*.

(6) + Apa beda *kelapa* dengan *kepala?*

\- *Kelapa* kalau dicabut sabutnya yang kelihatan *batoknya*, sedangkan *kepala* kalau dicabuti rambutnya yang kelihatan *botaknya*.

3.1.3 Penyisipan Bunyi

3.13.1 Epentesis

Penyisipan bunyi yaitu penambahan satu fonem atau lebih/ suku kata di tengah kata. Perhatikan contoh berikut.

(6) + Buah apa yang sangat dituakan?

- Buah **si engkong**

Data (6) di atas, (+) bertanya *buah yang dituakan* dan (-) memberi jawaban *buah si engkong*, dan pada kata *si engkong* telah terjadi penyisipan bunyi [e]. Dalam bahasa Betawi, *engkong* berarti kakek dalam arti tua. Apabila kata *si engkong* tidak terjadi penyisipan, maka kata tersebut adalah singkong sejenis umbi-umbian (ubi pohon), dan bila penjawab memberi jawaban *singkong*, maka jawabannya salah karena tidak ada buah yang dituakan, maka untuk menciptakan kelucuan (-) memberi sisipan bunyi [e] untuk menimbulkan ketakterdudaan. Jadi dengan kata lain, kata si engkong telah di sengaja untuk menimbulkan kelucuan.

(7) + Jalan apa yang banyak jandanya.

- Jalan Ir. Juanda (dibaca dengan juuaaanda).

Sisipan fonem [u] pada kata janda menjadi juanda (juuaaanda) sebagai efek kelucuan dengan mengolok-olok wanita yang tidak bersuami single paren alias janda.

Demikian juga dengan cerita berikut:

(8) Dikisahkan ada peristiwa perkosaan di perumahan yang sedikit penghuninya karena perumahan baru. Pada suatu malam keamanan di perumahan yang dikenal sebagai Hansip (Pertahanan Sipil) mengadakan ronda. Dia samar-samar mendengar suara merintih "Haaan...siiip". Suara itu ditanggapi sebagai rintihan seksual biasa "Dasar tak tahu perasaan, saya yang kedinginan malah dikasih rintihan erotis, bisa kangen nih pada isteri" katanya sambil terus meronda. Apa sebenarnya yang terjadi dengan rintihan itu. Sebenarnya wanita itu meminta tolong kalau sedang diperkosa. Dia tahu kalau ada Hansip lewat dan berusaha memanggilnya. Karena dia diperkosa maka ucapan yang keluar bersamaan ada rasa nikmat maka terjadilah penyisipan vokal yang panjang *haaan...siiip*, yang diartikan 'nikmatnya' bagi hansip tersebut sehingga menjadi salah informasinya.

3.1.3.2 Anaptiksis/ Suara Bakti

Anaptiksis atau suara bakti adalah proses penambahan bunyi untuk melancarkan ucapan. Fonem pelancar itu berupa konsonan [w],vokal [e].

(9) + Tyson itu suka *kain* kasar.

- Bukan begitu, dia itu suka *kawin* kasar.

Efek kelucuannya salah dengar dari kata *kain* menjadi *kawin* penambahan bunyi pelancar [w]. Informasi secara umum dan dibenarkan bahwa sosok Tyson pasti kasar; terlihat ketika di ring tinju, fisiknya bahkan kekasarannya di luar ring dalam mengendarai mobil, aktivitas seksualnya yang kadang menimbulkan persoalan baginya.

(10)+ Biar tidak katrok namamu ganti saja!

\- Ganti gimana?

\+ Ya, *Sastro Kliwon* dijadikan *Sastera Kaliwan.*

Perubahan nama dengan penggantian bunyi pelancar [e] dalam kata *sastro* dan vocal [o] menjadi [a] merupakan efek kelucuannya. Nama *Sastro Kliwon* itu nama tradisional tidak modern. Ada unsur ejekan dengan atribut *katrok* 'kampungan' akan kelihatan agak modern jika dengan nama *Sastera Kaliwan.*

3.1.3.3 Protesis

Penambahan bunyi berupa satu fonem atau lebih.di depan kata.

(11)+ Siapakah penjual rongsok yang masih muda dianggap tua di Semarang?

\- *mBahrito* to ndes.

Orang Jawa dalam berbahasa sering menambahkan bunyi sengau [m],[n], seperti kata *Bawen* menjadi *mBawen, jajal* menjadi *njajal* dst. Dalam humor, penyelewengan kata dapat dilakukan dengan penambahan fonem konsonan tersebut. Pengecohan tersebut dijadikan efek kelucuannya, kata *barito* menjadi *mBahrito*, yaitu tempat jual beli barang bekas atau *rongsok*.

3.1.3.4 Paragog

Proses penambahan satu atau beberapa fonem pada akhir kata.

(12) + Daerah Jawa yang tidak mengenal tempe di mana?

\- Di Tegal dan Purwokerto. Di sana tidak ada *tempe*, tetapi *tempek*

Kelucuannya dengan memanfaatkan penambakan fonem konsonan [k] pada kata *tempe* sehingga menjadi *tempek*. Informasi *tempe* sebagai makanan menjadi berubah menjadi *tempek* '*vagina*, alat kelamin wanita'. Sebenarnya dalam dialek Brebes atau Purwokerto penambahan konsononan [k] tidak berarti 'vagina' seperti dialek bahasa Jawa pada umumnya, kata *tempek* tetap berarti 'makanan dari kedelai.'

Ketika Barak Obama diangkat menjadi Presiden Amerika Serikat, humor dengan penambahan fonem belakang kata pun muncul.

(13) + Mengapa para lelaki di seluruh dunia suka kepada *Obama*?

- Karena dia kesukaan laki-laki yang doyan seks: *obah mah*.

Nama *Obama* diplesetkan dengan kegiatan seks yang harus dilakukan pasangan wanitanya, yaitu *obah* 'bergerak' *mah* 'mamah/mama' konsonan [h] untuk mempertegas kenikmatan seks.

Sedangkan yang berupa penambahan lebih dari satu fonem, seperti berikut:

(14) + Uang apa yang bisa jalan?"

- Uangkutan umum.

Wacana (14) di atas terjadi penambahan bunyi yaitu pada kata *uang* menjadi *uangkutan*. Lawan tutur mengatakan bahwa uang yang bisa jalan yaitu *uangkutan umum*. Jadi, kata yang dipergunakan sebagai dasar asosiasi dalam contoh (14) adalah *uang* yaitu penambahan bunyi [u] pada awal kata dan penambahan bunyi /*kutan*/ di akhir kata.

3.1.4 Pelesapan Bunyi

Pengacauan persepsi pembaca atau lawan tutur dapat dilakukan dengan penghilangan atau pelepasan bunyi. Sebuah kata memungkinkan memiliki makna yang berbeda apabila salah satu atau beberapa bunyi yang merupakan elemen pembentuknya dilesapkan.

(15) + Di mana kau simpan emasmu?

- Di kamar, tuh mas Paijo sedang tidur.

Pada percakapan di atas, secara ortografis kata *emas* 'logam mulia' akan memiliki perbedaan makna apabila bunyi awal pembentuknya [e] dilesapkan. Kata *mas* berarti 'kakak laki-laki' atau 'suami'

3.2. Ketaksaan

Bentuk-bentuk kebahasaan, seperti: kata, frase, atau kalimat apabila diperhatikan dari konteks pemakaiannya, ternyata ada sejumlah di antaranya yang memiliki potensi secara aksidental bersifat taksa (*ambiguous*) dengan bentuk-bentuk kebahasaan yang lain. Ketaksaan bentuk-bentuk kebahasaan seringkali melampaui kesamaan tataran lingual. Sebuah kata memungkinkan memiliki ketaksaan dengan frasa atau sebuah kata dasar taksa dengan kata berimbuhan, dsb. Selain itu, dalam berhumor sering pula ditemui pemerlakuan bagian bentuk-bentuk kebahasaan lain hanya berdasarkan kesamaan bunyi. Nelson melalui Wijana (2003: 140) mengemukakan bahwa pengacauan ini dapat terjadi karena beberapa hal, satu di antaranya adalah pengacauan dari kata atau kalimat yang bentuknya sama dengan makna yang jauh berbeda sedemikian rupa, sehingga secara fonemis atau ortografis bentuk-bentuk itu menimbulkan kebingungan. Ketaksaan dalam humor dapat memanfaatkan ketaksaan leksikal dan ketaksaan gramatikal.

3.2.1 Ketaksaan Leksikal

Ketaksaan leksikal adalah ketaksaan yang terbentuk karena adanya bentuk-bentuk yang memiliki dua makna atau lebih. Perbedaan makna itu memungkinkan satu sama lain masih bertalian dan memungkinkan tidak berkaitan sama sekali. Sifat hubungan tersebut melahirkan kata yang berpolisemi, homonim, homofon, dan homograf.

3.2.1.1 Polisemi

Polisemi adalah kata-kata yang memiliki perbedaan makna, tetapi perbedaan itu disebabkan oleh konteks pemakaiannya. Alan melalui Wijana (2003: 142) mendefinisikan polisemi sebagai unsur emik yang memiliki dua makna atau lebih. Perhatikan contohnya.

(16)+ Aduh, kepalaku pusing, ibu aku mabuk.

- Gila kau habis minum-minum ya?

+ Aduh, ibu keliru aku mabuk bukan karena minum-minum tapi habis naik bis !

Kata *mabuk* menjadikan adanya kesalahpahaman antara keduanya. Mabuk (+) adalah karena perjalanan naik angkutan umum dan itu tidak ada hubungannya dengan nilai moral dan religius, sedangkan mabuk (-) disebabkan banyaknya minuman keras dan hal itu memiliki moral negatif. Jadi, kedua kata yang sama bentuk maupun bunyinya tersebut tidak ada hubungannya sama sekali.

(17) + Sayang, lihat *badanku*.

- Ya, aduhai dong Yang.

+ Bukan itu, aku lagi nggak enak *badan*, Sudah tiga bulan terlambat.

- Jadi ...hamil?

Kata *badan* informasi yang ditangkap (-) berawal rasa kekaguman tubuh pasangannya (+) menjadi berubah yang ternyata memberikan informasi kehamilannya.

3.2.1.2 Homonim, Homofon, dan Homograf

Di dalam bahasa sering dijumpai dua buah kata atau lebih yang memiliki ucapan yang sama, tetapi memiliki makna berbeda atau tidak berhubungan sama sekali. Apabila relasinya menyangkut kesamaan bentuk disebut homonim, apabila relasinya menyangkut ucapan satuan-satuan lingual disebut berhomofon, sedangkan apabila menyangkut kesamaan ortografis, satuan-satuan itu disebut homograf.

(18) + Seni apa yang dapat dibedakan berdasar kelaminnya.

- Seni di kamar kecil. Suaranya dapat membedakan siapa yang yang kencing wanita atau laki-laki.

Pemaduan kata *seni* yang bermakna 'kesenian' itu dikacaukan dengan kata *seni*'buang air seni/ kencing'. Yang laki-laki bunyinya "tuuur" yang wanita "wes ewes-ewes". Contoh (18) adalah bentuk homonim, sama bentuk, sama ejaan, lain arti.

(19) + Nasihat saya, kalau mau tidak hamil pakai pil yang kecil saja, tetapi kalau mau hamil pakai PIL yang besar.

- Makksudnya?

+ Pil kecil itu pil KB, sedangkan PIL besar itu Pria Idaman Lain.

Contoh tuturan (19) di atas berupa homofon, sama bunyinya tetapi tidak sama bentuk dan artinya. Contoh lain :

+ Tidak diterima di Universitas Diponegoro (UNDIP) Semarang Jawa Jawa Tengah masih ada kesempatan ke Undip Jawa Timur.

- Apa ada UNDIP Jawa Timur?

+ Ada Universitas di Ponorogo (undip).

Singkatan atau akronim dengan huruf capital UNDIP milik Universitas Diponegoro sebagai identitas perguruan tinggi di Semarang, yang seharusnya ditulis U saja yang besar, sedangkan undip ditulis kecil karena menyebut perguruan tinggi bukan nama instansi. Efek kelucuannya karena plesetan antara kata UNDIP dengan undip.

Sedangkan contoh yang berhomograf sebagai berikut.

(20) + Penampilan orang itu seperti beruang.

- Sangar dong!

+ Bukan, maksudnya kaya, mempunyai uang.

Kata *beruang* dapat dieja *beruang* nama binatang atau *ber+uang* 'memiliki banyak uang'.

3.2.2 Ketaksaan Gramatikal

Ketaksaan gramatikal yaitu ketaksaan yang terbentuk karena gabungan dua atau beberapa leksem. Dalam ketaksaan gramatikal, terdapat tiga bentuk pemanfaatan penciptaan wacana humor, yakni frase amfibologi, idiom, dan peribahasa.

3.2.2.1 Frase Amfibologi

Frase amfibologi adalah kelompok kata yang ketaksaannya disebabkan oleh gabungan kata-kata yang membentuknya (Wijana, 2003: 181).

(21) + Siapa tahu, kota Karawang menghasilkan apa?

- Menghasilkan goyang, Pak!

Penciptaan kata di atas menjadi salah satu pemanfaatan yang kreatif yaitu frasa amfibologi *goyang karawang*. Kata *goyang* diperlakukan sebagai kata yang berkomponen makna 'produk', jadi frasa *goyang karawang* seolah sejajar dengan *beras delanggu, apel malang*, dan sebagainya. Namun, apabila dihubungkan dengan *background* serius, maka jawaban yang diharapkan berhubungan dengan hasil bumi atau produk-produk yang dihasilkan di daerah itu.

(22) + Apa keberhasilan polisi di Indonesia dalam tahun 2009 ?

- Polisi menangkap Nurdin M Top?

+ Keberhasilannya ya menangkap *cicak* karena dia sebagai *buaya*.

Kreativitas kelucuannya dengan menangkap peristiwa yang sedang hangat dibicarakan. Meskipun penangkapan Nurdin M Top lebih sebagai keberhasilan positif bagi Polri, tetapi menjadi pecundang ketika muncul kasus cicak lawan buaya.

3.2.2.2 Idiom

Idiom yakni bentuk-bentuk kebahasaan yang berupa urutan kata-kata yang secara semantik bersifat terbatas. Dilihat dari segi semantik, makna kata-kata yang membentuk sebuah idiom tidak dapat digabung-gabungkan untuk menghasilkan atau memperoleh makna ungkapan ini secara keseluruhan (Hockett melalui Wijana, 2003: 181-186). Idiom atau ungkapan yaitu gabungan kata yang membentuk arti baru karena tidak berhubungan dengan kata pembentuk dasarnya.

(23) + Kalian mau pergi ke mana?

- Cuci mata di pancuran.

Secara terpisah, pembentuk idiom *cuci mata*, yaitu cuci 'membersihkan sesuatu' dan mata 'indra untuk melihat'. Akan tetapi, dalam kalimat di atas kata *cuci mata* berarti bersenang-senang dengan melihat sesuatu yang indah, dan tidak berarti mencuci mata atau membersihkan mata. Di desa pancuran adalah tempat aktivitas, ambil air, cuci pakaian, bahkan mandi yang pada umumnya banyak dilakukan kaum wanita. Cuci mata yang dimaksud adalah menikmati pemandangan aktivitas wanita yang ada di pancuran itu. Pemakaian kata idiom dipakai untuk menimbulkan efek lucu dengan memberikan informasi atau arti yang sebaliknya. Demikian juga dengan contoh di bawah ini.

(24) + Terpaksa *jalan pintas* dia lakukan.

- Kasihan ya, umurnya tidak panjang.

+ Maksud lho mati? Dia lakukan itu untuk mempercepat perjalanan. Bukan bunuh diri!

(25) + Dia berlagak setelah *berbaju hijau.*

- Lho, memangnya kenapa kalau dia berbaju hijau.

+ Maksudnya setelah diterima jadi ABRI.

(26) + Dia berlagak sok suci. Tuh dia ke rumah kuning itu!

- Gimana to Mas, la wong dia menuju ke rumah bercat putih gitu?

+ Maksudku ke lokalisasi (tempat pelacuran).

3.2.2.3 Peribahasa

Setiap bahasa memiliki kalimat-kalimat khas yang bermakna metaforis, yang dikenal dengan sebutan peribahasa. Blair dan Hornby melalui Wijana (2003: 195) mendefinisikan peribahasa sebagai ungkapan-ungkapan pendek yang berisikan nasihat atau peringatan dan kebenaran umum.

(27) + Besar pasak daripada tiang

- Besar orangnya besar pula utangnya

Peribahasa *besar pasak daripada tiang* secara konvensional bermakna kias 'lebih besar pengeluaran daripada penghasilan'. Makna ini jauh menyimpang dari tafsiran (-). Namun, untuk memperoleh efek lucu pernyataan dibuat untuk menyindir orang-orang yang terlihat kaya ternyata besar pula hutangnya. Permaianan bunyi juga terlihat pada *orangnya* dan *utangnya* . Demikian juga pada contoh (28), (29), (30)

(28) + Tiada rotan akar pun jadilah

- Tak dapat prawan janda pun jadilah

(29) + Ada udang di balik batu

- Dia senang di bilik babu

(30) + Sekali rengkuh dua tiga pulau terlampaui

- Sekali selingkuh dua tiga prawan digauli

(31) *+mensana in coopore sano*

- di dalam tubuh yang sehat terdapat isi celana dalam yang kuat

(32) + Sambil menyelam minum air

- sudah tenggelam dalam air dan klelep.

4. Pemanfaatkan Rima dan Gaya Bahasa

Untuk memberikan efek keindahan, bahasa humor memenfaatkan unsur rima (persajakan) seperti yang terdapat pada puisi, bahkan memanfaatkan gaya bahasa.

(33) Satu Ronde rasanya wajar
Dua Ronde sampai kelenjar
Tiga Ronde rasanya kayak dihajar
Empat Ronde bisa sampai fajar
Lima Ronde.. Bener-bener burung kurang ajar

Gaya repetitive pada kata ronde member efek tekanan menjelaskan kegiatannya /aktivitas seksnya; gaya klimaks dipilih kata wajar, ke kelenjar, kayak dihajar, sampai fajar, dan bener-bener burung kurang ajar. Benar-benar aktivitas bersetubuh yang luar biasa sampai lima ronde meskipun akhirnya harus menyerah pada kekuatan tubuhnya, sementara si burung (alat kelamin) masih perkasa. Efek keindahan wacana di atas selain gaya bahasanya juga pada permainan bunyi persajakannya dengan sajak penuh (aaaa) *jar* pada kata *wajar, kelenjar, dihajar,fajar, ajar.*

5. Simpulan

Bahasa humor adalah bahasa yang menarik, memberi hiburan dalam berkomunikasi. Komunikasi dalam humor dapat diterima petutur maupun lawan tutur jika kedua-duanya mempunyai pengetahuan yang sama. Informasi humor pada umumnya bertentangan atau bermakna ganda. Efek humornya dilakukan dengan permainan bunyi pada aspek fonologis pada kata-kata tertentu, seperti pensubstitusian, pengelipan, permutasian, pengekspansian; polisemi, homonim, homofon, homograf; idiom; peribahasa.

Daftar Pustaka

Astuti, Wiwik Dwi.2006. *Wacana Humor Tertulis Kajian Tindak Tutur.* Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional.

Danandjaja, James.2002. *Humor Mahasiswa.* Jakarta: Pustaka Sinar harapan.

Endahwarni, Sari.1994. *Kosa Kata dan Ungkapan Humor Srimulat.* Jakarta: Uni-Versitas Indonesia, Depok.

Http://www.intisari.online.com./majalah.asp?2007.

Keraf, Gorys.1989. *Tata Bahasa Indonesia Deskriptif.* Jakarta: Grasindo.

Mendatu, Achmanto.2008.*Mengasah Sense of Humor.* Yogyakarta: Gramedia Pustaka Jaya.

Rahadi, Kunjana.2007. *Bahasa Jenaka*.Yogayakarta: Pinus.

Rustono.1999. *Dasar-dasar Pragmatik*. Semarang: Unnes Press.

-----1988. "Implikatur Percakapan Humor di dalam Wacana Humor Verbal Lisan Berbahasa Indonesia". Desertasi S3 Fakultas Ilmu Budaya Universitas Indonesia Jakarta.

Sakti, Nurina Marhaeni.2008. " Permainan Bahasa dalam Stiker Humor Seks (Suatu Kajian Stilistika Pragmatik)". Skripsi S1 Fakultas Sastra Indonesia Universitas Diponegoro Semarang.

Wijana, I Putu.2002. *Pragmatik*. Yogayakarta: UGM Press.

.....2003. *Kartun. Studi tentang Permainan Bahasa*. Yogyakarta:Ombak.