

Wacana Kartun dalam Bahasa Indonesia

Humor memiliki peranan sentral dalam kehidupan manusia, yakni sebagai sarana hiburan dan pendidikan dalam rangka peningkatan kualitas hidup manusia. Humor tidak selamanya bersifat agresif dan radikal yang memfrustasi sasaran agresinya dan memprovokasi perubahan, serta mengecam sistem sosial masyarakat. Sementara itu, bahasa yang termasuk di dalamnya bunyi, kata, dan strukturnya merupakan refleksi realitas sosial budaya yang khas. Hal ini membawa konsekuensi sukarnya humor diterjemahkan ke dalam bahasa lain, dan dinikmati oleh orang yang memiliki latar belakang sosial budaya yang berbeda.

I Dewa Putu Wijana

Pengajar Fakultas Sastra

Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta



Searle di dalam buku *Speech Acts* mengemukakan bahwa secara pragmatis setidaknya ada tiga jenis tindakan yang mungkin diwujudkan oleh seseorang penutur di dalam berbahasa, yakni tindakan untuk mengungkapkan sesuatu (*locutionary act*), tindakan melakukan sesuatu (*illocutionary act*), dan tindakan mempengaruhi lawan bicara (*perlocutionary act*).¹ Secara berturut-turut ketiga jenis tindakan itu disebut sebagai *the act of saying something*, *the act of doing something*, dan *the act of affecting someone*. Kalimat *Ikan paus adalah binatang menyusui* cenderung diucapkan oleh penuturnya untuk menginformasikan sesuatu, yakni termasuk golongan binatang apakah ikan paus itu. Kalimat *Maafkan, kemarin saya tidak bisa hadir* diucapkan bukan untuk tujuan memberikan informasi karena besar kemungkinan lawan bicara sudah mengetahui ketidakhadiran penutur. Kalimat ini diucapkan untuk melakukan sesuatu tindakan, yakni tindakan memohon maaf. Dilihat dari segi pertuturan (*speech act*)

1. Lihat, J.R. Searle, *Speech Acts: An Essay in The Philosophy of Language* (London: Cambridge University Press, 1969), hal. 23-24.

I Dewa Putu Wijana, lahir di Singaraja, Bali 16 Agustus 1956. Meraih gelar Sarjana Sastra (1981) dari Jurusan Sastra Indonesia Fakultas Sastra Universitas Gadjah Mada; S2 (1987) dari Jurusan Ilmu Humaniora Universitas Gadjah Mada; Doktor Ilmu Sastra (1995) dari Fakultas Pascasarjana Universitas Gadjah Mada. Banyak menghadiri pertemuan ilmiah yang berkaitan dengan Linguistik Indonesia, di antaranya Pertemuan Ilmiah Ahli Bahasa dan Sastra Indonesia Se-Jateng dan DIY di Surakarta (1986), Sukoharjo (1987), dan Purwokerto (1991).

kalimat ini sejajar kedudukannya dengan kalimat *Ambilkan buku saya, Saya akan melamarmu bulan depan*, dan sebagainya yang secara berturut-turut dimaksudkan oleh penuturnya untuk menyuruh dan berjanji. Tindakan memohon maaf, menyuruh, berjanji, dan beberapa jenis tindakan lain memang hanya mungkin dilaksanakan lewat bahasa bukan dengan sarana yang lain. Sementara itu, kalimat *Ada anjing gila* di samping diutarakan guna menginformasikan sesuatu, dipergunakan juga untuk mempengaruhi lawan bicara/pembaca, yakni memberi peringatan agar berhati-hati.

Dilihat dari fungsinya untuk mempengaruhi pembaca atau pendengar, wacana,² baik lisan maupun tertulis dibedakan menjadi wacana interaktif, seperti *phatic communion* (wacana fatis), wacana informatif, seperti wacana ilmiah, wacana persuasif, seperti wacana iklan, pidato kampanye, dan sebagainya.³ Penggolongan ini tidak mengingkari bahwa seringkali sebuah wacana menampilkan beberapa fungsi perlokusioner. Wacana ilmiah populer, misalnya, di samping bersifat informatif juga bersifat menghibur untuk menarik dan mempertahankan minat pembaca.

Wacana humor,⁴ termasuk juga kartun yang menjadi bahan kajian tulisan ini,⁵ cen-

derung merupakan wacana hiburan karena penciptaannya ditujukan untuk menghibur pembaca di samping sebagai wahana kritik sosial terhadap segala bentuk ketimpangan yang terjadi di tengah masyarakat karena humor merupakan salah satu sarana yang efektif di saat saluran kritik lainnya tidak dapat menjalankan fungsinya.⁶

Humor adalah salah satu bentuk permainan. Sebagai *homo ludens* manusia gemar bermain. Bagi orang dewasa bermain adalah rekreasi, tetapi bagi anak-anak adalah sebagian dari proses belajar.⁷ Permainan merupakan bagian mutlak dari pribadi anak. Melalui permainan, kreativitas anak dibangkitkan dan dirangsang. Melalui permainan, seorang anak dipersiapkan menjadi anggota masyarakat.⁸

Dengan kenyataan di atas dapat dikatakan bahwa humor memiliki peran sentral dalam kehidupan manusia, yakni sebagai sarana hiburan dan pendidikan dalam rangka peningkatan kualitas hidup manusia. Hal ini agaknya tidak jauh berbeda dengan pendapat Danandjaja yang mengatakan bahwa di dalam masyarakat, humor, baik yang bersifat erotis dan protes sosial, berfungsi sebagai penglipur lara.⁹ Hal ini disebabkan humor dapat menyalurkan ketegangan batin yang menyangkut ketimpangan norma masyarakat yang dapat dikendalikan melalui tawa. Lebih jauh dikemukakan bahwa tawa akibat mendengar humor dapat memelihara keseimbangan jiwa dan kesatuan sosial da-

cara tegas dengan karikatur yang tokoh (tokoh)nya merupakan tokoh tiruan dari orang terkenal atau orang yang lantaran peristiwa tertentu menjadi terkenal dengan ciri khas pemihuan (*distortion*) wajah dan tubuh untuk menampilkannya secara humoristis; lihat, G.P. Antariksa, A.B. Lapi'an, dan Agus Dermawan T., *Ensiklopedi Nasional Indonesia*, Jilid 8 (Jakarta: Cipta Adi Pustaka, 1990), hal. 201.

6. Lihat, Toety Heraty Noerhadi, "Kartun dan Karikatur sebagai Wahana Kritik Sosial," *Majalah Ilmu-ilmu Sosial*, XVI, No. 2, 1989, hal. 129-155.

7. Allan, *loc.cit.*, hal. 119.

8. Hans Daeng, "Permainan Anak Kota dan Anak Desa," dalam *Basis*, XXXI-6, 1982, hal. 212.

9. Lihat, James Dananjaja, "Humor" dalam *Ensiklopedi Nasional Indonesia* Jilid VI (Jakarta: PT Cipta Adia Pustaka, 1989), hal. 498.

2. Wacana adalah satuan lingual yang dalam tataran gramatikal menempati tataran yang tertinggi. Dalam perwujudannya satuan lingual dapat berupa karangan yang utuh (novel buku, seri ensiklopedia, dsb., paragraf, kalimat, atau kata yang membawa amanat yang lengkap; lihat, Harimurti Kridalaksana, *Kamus Linguistik*, Edisi ketiga (Jakarta: PT. Gramedia, 1992), hal. 231.

3. William Brewer dan Edward H. Lichtenstein, "Stories are to Entertain: A Structural Affect Theory of Stories," *Journal of Pragmatics*, 6, 1982, hal. 437; Keith Allan, "Another Analysis of The Thirsty Bull Story in Gooniyandi," *Journal of Literary Semantics*, 18, 1989, hal. 118.

4. Humor adalah segala bentuk rangsangan, baik verbal atau nonverbal, yang potensial memancing senyum dan tawa penikmatnya. Senyum dan tawa merupakan indikasi yang paling jelas bagi terjadinya penikmatan humor; lihat, Mahadev L. Apte, *Humor and Laughter* (Ithaca: Cornell University Press, 1985), hal. 14.

5. Kartun adalah visualisasi jenaka bermuatan humor atau satir pada berbagai media masa dengan tokoh-tokoh yang bersifat fiktif. Kartun dibedakan se-

lam menghadapi keadaan yang tidak ter-sangka-sangka atau perpecahan masyarakat. Pernyataan ini sejajar dengan pandangan Wilson yang mengatakan bahwa humor tidak selamanya bersifat agresif dan radikal yang memfrustrasikan sasaran agresinya dan memprovokasikan perubahan, serta mengecam sistem sosial masyarakatnya, tetapi dapat pula bersifat konservatif yang memiliki kecenderungan untuk mempertahankan sistem sosial dan struktur kemasyarakatan yang telah ada.¹⁰ Sehubungan dengan ambivalensi sifat humor ini kritik tajam yang diungkapkan oleh kartun (1) yang tampaknya sederhana boleh jadi akan terasa tidak begitu menyerang.

- (1) + Bu ... Apa sih, fungsinya departemen tenaga kerja?
- Itu Lho Pak, ... tukang ngerjain orang!!

(IQ, No. 06)

Di dalam situasi masyarakat yang telah memburuk, humor juga menampakkan peranannya yang sangat besar. Humor dapat membebaskan diri manusia dari beban kecemasan, kebingungan, kekejaman, dan kesengsaraan. Dengan demikian, manusia dapat mengambil tindakan penting untuk memperoleh kejernihan pandangan sehingga dapat membedakan apa yang benar-benar baik dan benar-benar buruk. Dengan humor manusia dapat menghadapi ketimpangan masyarakat dengan canda dan tawa. Dengan demikian humor sebenarnya dapat dijadikan alat psikoterapi, terutama bagi masyarakat yang sedang berada dalam proses perubahan kebudayaan secara cepat, seperti Indonesia.¹¹

Khususnya peranan humor yang disalurkan dengan media kartun, Anderson mengemukakan bahwa penciptaan kartun sebenarnya bukanlah lebih mementingkan naluri untuk mengkritik, melainkan lebih menekankan fakta-fakta historis bahwa masyarakat telah memasuki bentuk komunikasi politik yang moderen, dan tidak



lagi mempergunakan kekuatan atau kekuasaan.¹² Kartun adalah alat untuk menciptakan keadaan kolektif tanpa harus memasuki birokrasi atau berbagai bentuk kekuatan politik, seperti terlihat dalam kutipan berikut:

Cartoons were a way of creating collective consciences by people without access of bureaucratic or other institutionalized forms of political muscle.¹³

Sentralitas peranan humor yang secara cukup panjang lebar terjabar pada beberapa alinea di atas merupakan alasan paling mendasar dijadikannya kartun sebagai objek kajian linguistik tulisan ini dengan fokus perbincangan pada penyimpangan aspek pragmatik dan permainan bahasa sebagai refleksi kekhasan budaya, kebiasaan berbahasa, dan sistem bahasa.

Kerangka Teori

Konsep humor yang berkembang dewasa ini bertumpu pada tiga teori utama, yakni

10. Lihat, Christopher P. Wilson, *Jokes: Form, Content, Use and Function* (London: Academic Press, 1979), hal. 3.

11. Dananjaya, *loc.cit.*

12. Benedict R. O.G. Anderson, *Language and Power: Exploring Political Cultures of Indonesia* (Ithaca: Cornell University Press, 1990), hal. 162.

13. *Ibid.*, hal. 163.

teori ketidaksejajaran (*incongruity theory*), teori pertentangan (*conflict theory*), dan teori pembebasan (*relief theory*).

Teori ketidaksejajaran mengemukakan bahwa humor menggabungkan dua makna atau penafsiran yang berbeda ke dalam satu objek yang kompleks. Ketidaksejajaran atau ketidaksesuaian bagian-bagian itu dipersepsi secara tiba-tiba oleh penikmatnya. Menurut Wilman, seperti dikutip oleh Wilson, ide-ide yang tidak kongruen itu dapat disatukan dengan bunyi yang sama, dan dapat pula salah satu diinferensikan dari yang lain, atau kedua-duanya dibayangkan dapat terjadi dalam kenyataan.¹⁴ Wacana (2) yang dilatarbelakangi oleh ketidaksejajaran keindahan irama Melayu sebagai salah satu warna khas budaya Indonesia dengan kegelisahan yang dialami oleh sejumlah orang berlari ke sana kemari mencari pinjaman berikut ini memadukan dua ide, yakni "nama daerah, bahasa, dan bangsanya" dengan "berlari" dengan permainan homonimi kata *melayu*.

- (2) Kuno bukan kejutan
Irama Melayu
Melayu ngalar
Melayu ngidul
Golek utangan

(Dari Angka Sampai Zodiac, hal. 47)

Penganut faham pertentangan memandang fenomena ketidaksejajaran pada wacana (2) sebagai sesuatu yang bertentangan, yakni pertentangan antara keindahan, yang diasosiasikan oleh *Irama Melayu* dengan gelisahan, yang diasosiasikan oleh *Melayu Ngalar*, *melayu ngidul* *golek utangan*. Akhimya efek tersolusinya ketidaksejajaran atau pertentangan itu menurut penganut paham pembebasan akan mampu membebaskan manusia dari keadaan telis (*telic state*) menjadi keadaan paratelis (*paratelic state*). Di dalam keadaan telis, seseorang merasa tertekan atau terdesak oleh kebutuhan sosial dan psikologis. Sebaliknya, di dalam keadaan paratelis seseorang merasakan kebebasan dari tekanan itu, betapapun momenter sifat kebebasan itu.

Bila diperhatikan secara seksama, se-

benarnya ada persamaan antara teori-teori psikologi humor di atas dengan penyimpangan kaidah pragmatik berbahasa. Pengacauan dua konsep atau situasi dengan kerangka acuan yang berbeda itu, dilihat dari segi pertuturan merupakan pengacauan harapan, yakni tidak terwujudnya situasi atau hal-hal yang diasumsikannya secara konvensional. Jadi, humor secara verbal pada hakikatnya adalah penyimpangan aspek pragmatik berbahasa.

Penyimpangan Aspek Pragmatik Wacana Kartun

Berbahasa adalah aktivitas sosial. Seperti halnya aktivitas-aktivitas sosial yang lain, kegiatan berbahasa baru terwujud apabila manusia terlibat di dalamnya. Di dalam berbicara, pembicara dan lawan bicara sama-



sama menyadari bahwa ada kaidah-kaidah yang mengatur tindakannya, penggunaan bahasanya, dan interpretasi-interpretasinya terhadap tindakan dan ucapan lawan bicarannya. Setiap peserta pertuturan bertanggung jawab terhadap tindakan dan penyimpangan terhadap kaidah kebahasaan dalam interaksi lingual itu.¹⁵ Jadi, secara ringkas dapat dikatakan ada semacam prinsip

14. Wilson, *op.cit.*, hal. 11.

15. Keith Allan, *Linguistic Meaning*, Jilid I (London: Routledge & Kegan Paul, 1986), hal. 10.

kerja sama (*cooperative principle*) yang harus dilaksanakan penutur dan lawan tutur agar proses komunikasi itu berjalan secara lancar. Sehubungan dengan ini Grice mengemukakan bahwa:¹⁶

The speaker is committed to the truth and relevance of his text, the hearer is aware of this commitment and perceives the uttered text as true and relevant by virtue of his recognition of the speaker's commitment to its truth and relevance.

Menurut Grice, tuturan yang wajar harus mematuhi empat maksim percakapan,¹⁷ yakni maksim kuantitas (*maxim of quantity*) yang menghendaki setiap penutur memberikan



katanya, tidak taksa (*ambiguous*), dan runtut sehingga tidak menyesatkan lawan bicaranya. Di dalam wacana humor, termasuk di dalamnya kartun, terjadi hal-hal yang sebaliknya. Prinsip kerja sama yang di dalam tuturan wajar dipatuhi secara ketat oleh para kartunis secara sengaja dilanggar untuk memperoleh efek lucu. Wacana (3) sampai dengan (6) berikut secara berturut-turut menyimpangkan maksim kuantitas, maksim kualitas, maksim relevansi, dan maksim pelaksanaan Grice karena kontribusi tokoh (—) yang tidak kooperatif, yakni memberi kontribusi yang tidak mencukupi (3), tidak disertai bukti yang memadai (4), tidak relevan (5) dan taksa (tidak dapat menangkap makna kata *berdiri* yang telah memiliki konteks pemakaian yang jelas).

- (3) + Siapa nama isteri Mas Koki?!
- Mbakyu!!!

(Quiz Kita, No. 47)

- (4) + Katanya pergi ke kebon binatang ...
Mobahnya kok penyok semua.
Kau habis ngebut ya..?!
- Enggak Pak, ... keinjek gajah.

(Dari Angka sampai Zodiac, hal. 31)

kontribusi secukupnya, atau sebanyak yang dibutuhkan oleh lawan bicaranya, maksim kualitas (*maxim of quality*) yang mewajibkan setiap peserta percakapan mengatakan hal yang sebenarnya dengan disertai bukti-bukti yang memadai, maksim relevansi (*maxim of relevance*) yang menuntut setiap peserta percakapan memberi kontribusi yang relevan dengan masalah pembicaraan, dan maksim pelaksanaan (*maxim of manner*) yang menuntut setiap pembicara berbicara dengan cara-cara yang wajar, dalam artian tidak



- (5) + Akulah manusia enam juta dolar.
Biyuh biyuh ... kalau begitu kenalpotnya aja
harga berapa?

(Dari Angka sampai Zodiac, hal. 29)

- (6) + Bapak masih mau kawin lagi??
Lha *berdiri* tegak aja nggak bisa
- Siapa bilang, mau tau buktinya?

(Humor, No.213, 1 Februari 1989)

16. Lihat, H.P. Grice, "Logic and Conversation," *Syntax and Semantics, 3, Speech Act* (New York: Academic Press, 1975).

17. Maksim adalah prinsip yang harus ditaati oleh setiap peserta tutur agar proses komunikasi berjalan secara lancar dan wajar.



simalkan rasa simpati dan meminimalkan rasa antipati terhadap orang lain atau lawan tuturnya.

Dalam wacana humor terjadi fenomena yang sebaliknya. Di dalam kartun misalnya, tokoh atau tokoh-tokohnya lazim mengutarakan tuturan yang secara frontal bertendensi memaksimalkan kerugian, rasa tidak hormat, ketidakcocokan, dan rasa anti-

Bertutur secara wajar tidaklah semata-mata berkaitan dengan hal-hal yang tekstual, tetapi juga melibatkan aspek-aspek interpersonal. Untuk menjaga keharmonisan hubungan dengan lawan tuturnya, setiap penutur harus mempertimbangkan secara seksama efek-efek untung rugi yang ditimbulkan oleh tuturan yang akan diutarakan. Untuk ini Leech menambahkan prinsip kesopanan (*politeness principle*) untuk melengkapi prinsip pertuturan Grice.¹⁸

Prinsip kesopanan mengharapkan setiap penutur mematuhi enam maksim, yakni: maksim kebijaksanaan (*tact maxim*) yang menghendaki setiap penutur memaksimalkan keuntungan dan meminimalkan kerugian orang lain; maksim kemurahan (*generosity maxim*) yang mengharuskan setiap penutur memaksimalkan kerugian dan meminimalkan keuntungan diri sendiri; maksim penerimaan (*approbation maxim*) yang menuntut penutur memaksimalkan rasa hormat dan meminimalkan rasa tidak hormat kepada orang lain; maksim kerendahan hati (*modesty maxim*) yang mengharuskan penutur memaksimalkan ketidakhormatan dan meminimalkan rasa hormat terhadap diri sendiri; maksim kecocokan (*agreement maxim*) yang menghendaki setiap penutur untuk memaksimalkan kecocokan dan meminimalkan kecocokannya terhadap orang lain, dan maksim kesimpatian (*sympathy maxim*) yang menggariskan agar setiap penutur memak-

pati terhadap orang lain atau lawan tuturnya. Pelanggaran yang dilakukan seringkali berupa pelanggaran batas-batas hak yang dimiliki oleh tokoh-tokoh bersangkutan agar efek humor yang ditampilkan lebih terasa. Wacana (7) sampai dengan (12) berikut secara berturut-turut adalah contoh-contoh pelanggaran maksim-maksim kesopanan di atas dengan menampilkan konteks situasi dan profesi-profesi yang khas Indonesia sehingga membawa konsekuensi munculnya warna humor yang khas Indonesia pula.

- (7) + Mbah dukun saya minta umur panjang!
- Nanti dulu kalau kamu ngasih uang banyak, umurmu panjang, kalau sedikit berarti pendek...

(Kitty Quiz, No. 10)



18. Lihat, Geoffrey N. Leech, *Principles of Pragmatics* (New York: Longman, 1983).



- (8) + Pak Kasno, besok jadi ngantor pagi-pagi sekali?
 - He, eh!
 + Perlu saya bangunin jam 6, Pak?
 - Nggak usah Kim, Saya biasa bangun jam 5!
 + Hnah! kalo gitu ... tolong bangunin saya ya, Pak?!
- (Nova, 8 Maret 1992)

- (9) + Aku tabrakan, motorku rodanya sampai jadi angka delapan.
 - Tidak seberapa, Aku pernah tabrakan malah roda motorku jadi angka sebelas.
 (Dari Angka Sampai Zodiac, hal. 31)
- (10) + Bung, Apa bisa betulin rantai sepeda.
 - Jangankan rantai sepeda, .. rantai tank pun aku bisa.
 (Dari Angka Sampai Zodiac, hal. 117)

- (11) + Aku paling senang produksi luar negeri.
 - Bohong!! Buktinya isterimu bikinan dalam negeri.
- (12) + Anda sukses!. Anak anda lahir kembar lima yang tiga meninggal.
 (Humor, No. 213, Februari 1989)

Dalam kaitannya dengan maksim kesopanan, tentu saja penutur tidak semena-mena mengutarakan tuturan yang memiliki tingkat kesopanan yang berbeda-beda itu. Orang yang memiliki status sosial yang lebih tinggi dapat menggunakan kekuasaannya (*power*) dan memaksimalkan keuntungan dirinya terhadap orang lain dengan memakai bentuk-bentuk kebahasaan yang tidak



(terlalu) santun (*polite*). Sementara itu, penutur dengan kedudukan sosial lebih rendah karena adanya prinsip kenon-resiprositas (*non-reprocity*) tidak dapat melakukan hal yang sama. Hanya saja, di dalam situasi yang mendesak, ia dapat melakukan hal itu. Seseorang yang mengalami musibah tenggelam di kolam renang tentu saja akan memilih *Tolong!* dari pada *Dapatkan anda menolong saya?* tanpa memandang status sosial

14



15



- (17) + Lho, Koq buru-buru amat, sih?
Baru mau dibikinkan kopi!!
- Oo... Kalau gitu duitnya aja deh ...
bolehkan?!

17



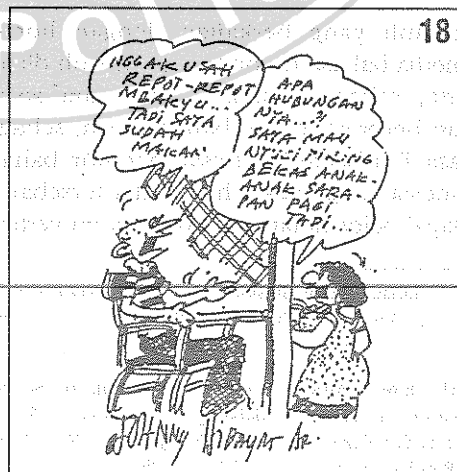
- (18) + Nggak usah repot-repot, Mbakyu...
Tadi saya sudah makan.
- Apa hubungannya...? Saya mau nyuci piring
bekas anak-anak sarapan pagi tadi...

16



Wacana (17) dan (18) berikut adalah contoh-contoh lain dari penyimpangan parameter jarak dan status sosial. Ujaran tokoh (+) dalam wacana kartun ini khas warna Indonesia yang lazim diucapkan oleh seorang tuan rumah dalam menghormati tamunya, atau oleh seorang tamu dalam menghargai atau pura-pura menghargai tuan rumah yang didatangi, baik dalam suasana serius atau dalam berkelakar.

18



Pemanfaatan Aspek Kebahasaan

Tidak terpenuhinya atau tidak terealisasi harapan-harapan yang diasumsikan oleh lawan tutur di dalam wacana humor seringkali dilaksanakan dengan pemanfaatan aspek-aspek kebahasaan. Bila hipotesis Raskin yang mengemukakan bahwa ketaksaan merupakan sumber humor verbal yang paling penting diterima, maka secara umum dapat diramalkan bahwa bahasa ragam informal yang fleksibel dan yang tidak terikat pada aturan-aturan bahasa baku lebih tepat (sesuai) dipergunakan sebagai sarana berhumor.²⁰ Sebaliknya, bahasa ragam formal yang bersifat baku, lengkap, dan jelas kurang atau mungkin tidak sesuai dipergunakan untuk tujuan ini. Kelengkapan dan kejelasan, serta keseriusan sifat bahasa ragam formal itu akan menghambat keluasaan para kartunis menciptakan atau memanfaatkan ketaksaan. Hal ini senada dengan pendapat Albert yang mengemukakan bahwa:²¹

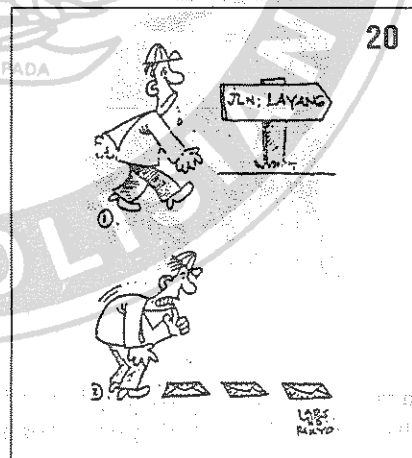
In many societies with emphasis on linguistic niceties, although a formal diglossia situation may not exist, the least formal talk, sometimes labelled "idle talk" or "privolous speech" is used for joking and humor primarily because it is flexible and least burdened with rigid conventions, rules of formality, and other similar restrictions

Sejauh yang berkaitan dengan humor bermedia bahasa Indonesia, pengaruh dialek Jakarta, sebagai dialek yang secara sosial cukup berprestise dan bahasa Jawa, sebagai bahasa ibu sebagian besar penutur bahasa Indonesia yang secara horisontal tersebar di berbagai pelosok tanah air dan secara vertikal

menduduki berbagai profesi terasa sangat dominan, seperti terlihat dalam kartun (19), (20), dan (21) di bawah:²²

(19) + Ada obat *puyeng*, pak ?
 - Oooo beres, Bu! Saya *pilihin* yang *poaling* manjur. Nih dia. Atau yang ini, Bu? Atau yang ini, Bu?
 Yang ini juga manjur, Bu. Atau
 (Nova, No. 264, 15 November 1992)

(20) + Jalan *layang*.
 (Minggu Pagi, 25 November 1992)

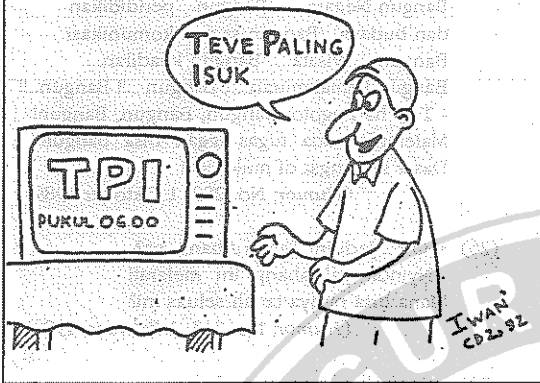


20. Linat, Victor Raskin, *Semantic Mechanism of Humor* (Dordrecht: D. Reidel Publishing Company, 1985).

21. E.M. Albert, "Culture Patterning of Speech Behaviour in Burundi," dalam John J. Gumperz & Dell Hymes (eds.) *Directions in Sociolinguistics* (New York: Holt, Rinehart & Winston, 1972), hal. 80.

22. *Layang*, *isuk*, dan *ginjal-ginjal* adalah kata-kata dalam bahasa Jawa yang secara berturut-turut bermakna "surat," "pagi," dan "menggelinjang." Kata *Layang* dan bentuk dasar *ginjal* pada *ginjal-ginjal* secara aksidental berhomonim dengan kata bahasa Indonesia yang dalam konteks itu bermakna "di atas jalan lain" dan "organ tubuh."

21



(21) TPI

Pukul 06 00

+ Teve paling isuk

(Minggu Pagi, 20 September 1992)

(22) + Ahli ginjal-ginjal

Ahli ginjal

(Minggu Pagi, 9 Mei 1993)

Bahasa sebagai sarana humor verbal dapat dimanfaatkan berbagai aspeknya untuk menciptakan atau mengkreasi kelucuan. Aspek-aspek yang dimanfaatkan meliputi hampir seluruh tataran kebahasaan, dari aspek ortografis dan fonologis yang terkecil sampai pada hubungan proposional, atau bahkan tidak tertutup kemungkinan sampai tataran wacana yang lebih tinggi. Adanya kenyataan bahwa bahasa termasuk di dalamnya, bunyi, kata, dan strukturnya merupakan refleksi dari realitas sosial yang khas,²³ mengakibatkan setiap bahasa memiliki kemungkinan yang berbeda-beda di dalam memanfaatkan aspek-aspek kebahasaan. Hal ini mengakibatkan sulitnya sejumlah humor diterjemahkan ke dalam bahasa lain. Karena bahasa mewadahi budaya, dan setiap masyarakat memiliki pola budaya yang berbeda, sebuah humor memiliki kemungkinan akan kehilangan kejenakaannya bila dinikmati oleh orang-orang yang memiliki latar belakang sosial kultural yang

23. B.L. Whorf, *Language, Thought and Reality*, dalam J.B. Carroll (ed.), (Cambridge: Mass., MIT Press, 1956), hal. 9.

22



berbeda.²⁴ Wacana kartun (23) sampai dengan (29) berikut misalnya adalah wacana yang secara berturut-turut memanfaatkan aspek ortografis, fonologis, ketaksaan leksikal, ketaksaan gramatikal, sinonim, eufemisme, dan hubungan proposional (analogi) yang bila diterjemahkan ke dalam bahasa lain tidak hanya akan menemui kendala linguistik, tetapi juga hambatan sosiokultural dalam arti yang seluas-luasnya.

(23) Daerah Bebas Buta Aksara

(Minggu Pagi, 22 November 1992)



24. Delia Chiaro, *The Language of Jokes* (London: Routledge, 1992), hal. 78.

(24) + Aku ini pegawai negeri golongan 4.
Kau mintain kalung berlian ...Edan!!
- Apa...?! Sedan?! Boleh, nggak usah kalung,
sedan juga mau... Twim Cam...Ya?!

(Humor, No. 211, 1 Januari 1989)



(25) + Sudah sekian puluh tahun kita merdeka....
Pembangunan tidak boleh mandeg...
Bangun mental. Bangun spiritual.
Bangun Negara.... Bangun pendidikan
dan budaya. Bangun sarana komunikasi.
Bangun wisata.... Bangun keadilan...
Bangun kemakmuran ... Bangun ...!! Bangun...!!
- Tiap hari ngotot Bangun, Bangun, Bangun!
Malemnya, ada tugas nggak bisa bangun!!
Dasar semangat di mulut aja!

(Humor, No. 289, 1 Oktober 1989)

(26) + Co... Jadi ini Tanah Abang, ya?
- Nyindir, ya? abang ini melarat!
Mana bisa punya tanah seluas ini?

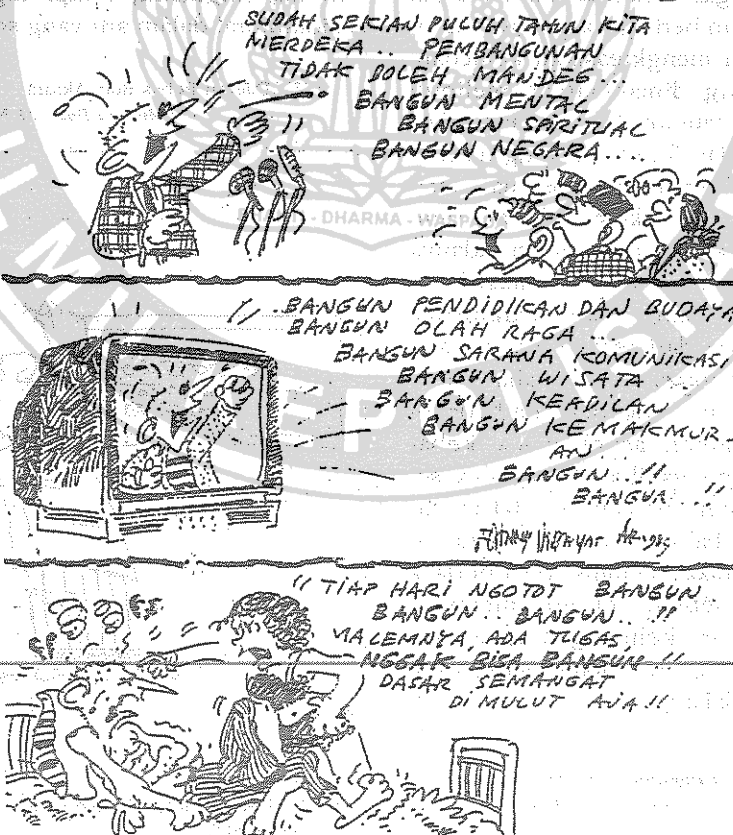
(Humor, No. 213, 1 Februari 1989)

(27) + Ini bukan pemerasan Pak ...
Tapi kalau Bapak nggak ngasih 700 ribu,
foto skandal sex ini akan saya korankan...
- Bukan pemerasan, tapi penodongan.

(Dari Angka Sampai Zodiak, hal. 73)

Pembangunan

25





(28) + Apa maksudnya kau ngajak damai?
- Bapak petugas baru, ya? Koq, belum pengalaman.
(Dari Angka Sampai Zodiak, hal. 58).

(29) + Kalau naik kelas 0 gede, Bapak belin sepeda roda-3.
- Nggak mau Pak... Memangnya Tono calon tukang becak.
(Dari Angka Sampai Zodiak, hal. 118).

Penutup

Humor dalam berbagai wujudnya, termasuk pula dalam hal ini kartun, memiliki peranan yang cukup sentral dalam kehidupan manusia karena kehadirannya tidak semata-mata sebagai hiburan untuk melepaskan beban psikologis penikmatnya, tetapi juga

sebagai wahana kritik sosial bagi semesta ketimpangan yang terjadi di tengah masyarakat penciptanya. Ambivalensi sifat humor, yang di satu pihak bersifat agresif, dan di pihak lain bersifat konservatif, akan mengakibatkan pemanfaatan sarana kritik ini lebih efektif dibanding sarana-sarana kritik yang lain, karena kritik yang tajam akan dirasa tidak begitu melecehkan.

Humor sebagai rangsangan yang menimbulkan kejenakaan secara sederhana dapat

dibedakan menjadi dua, yakni humor yang bersifat verbal, dan humor yang bersifat nonverbal. Sejauh yang berkaitan dengan humor verbal, rangsangan itu terbentuk karena terlanggarnya kaidah pertuturan baik secara tekstual maupun interpersonal yang di dalam kerangka pragmatis terjabar ke dalam berbagai maksim, submaksim dan parameternya. Di dalam kartun pelanggaran kaidah pertuturan itu dilaksanakan dengan menciptakan tokoh atau tokoh-tokoh irasional yang tidak bersifat kooperatif sehingga proses komunikasi yang wajar tidak berjalan sepenuhnya.

Humor bersifat universal, tetapi apa yang dianggap lucu oleh masing-masing masyarakat seringkali sangat terikat pada budaya

dan bahasa yang mewahainainya sehingga usaha pengalihan dan penikmatan humor secara lintas bahasa dan lintas kultural cenderung akan mengalami hambatan sehingga usaha itu tidak akan pernah dapat berjalan secara mudah. Arti budaya di sini termasuk pula segala peristiwa yang terjadi di tengah masyarakat bahasa bersangkutan.

Fenomena semakin meningkatnya kuantitas penciptaan kartun nonverbal yang titik berat humornya pada gambar-gambar yang menyimpangkan logika dewasa ini, di satu pihak memang dapat mengatasi hambatan bahasa khalayak penikmatnya, tetapi di pihak lain akan semakin melemahkan bahasa (Indonesia) menjalankan peran dan fungsinya sebagai wahana aktivitas ini. ●

