



## Strategi Penciptaan Humor dengan Aspek Kebahasaan pada Grup Wa Koperasi Budi Bhakti Ups Tegal

Agus Riyanto<sup>1</sup>, Burhan Eko Purwanto<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Program Studi Pendidikan Bahasa Sastra Indonesia FKIP UPS Tegal

Email: [alkhalifiriyanto@gmail.com](mailto:alkhalifiriyanto@gmail.com)

### Abstrak

Humor dalam kehidupan bukan hanya memiliki fungsi menghibur saja, namun dapat berfungsi dalam mendidik yang melihat atau penonton, selain itu pula dapat meningkatkan kemampuan berfikir kreatif. Pada dasarnya humor berlaku bagi manusia norma, untuk menghibur karena hiburan merupakan suatu kebutuhan mutlak bagi manusia untuk ketahanan diri dalam proses pertahanna hidupnya. Penelitian yang dilakukan akan mendeskripsikan strategi humor dalam menciptakan suatu humor melalui aplikasi Grup WA Koperasi Budi Bhakti. Secara umum tujuan dalam penelitian ini adalah Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian yang dilakukan menggunakan tiga tahapan penelitian meliputi tahap pengumpulan data, tahap analisis data, dan tahap penyajian hasil analisis. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode simak dan catat. Pada tahap analisis data menggunakan metode padan. Penciptaan strategi humor dapat memanfaatkan berbagai macam sarana untuk menyebabkan aspek humor.

**Kata kunci :** *Strategi Penciptaan Humor, Bahasa Aspek Kebahasaan, Jejaring Sosial*

### Abstract

Humor in life does not only have an entertaining function, but can only work in educating the viewer or the audience, besides that it can also improve the ability to think creatively. Basically, humor applies to human norms, to entertain because entertainment is an absolute necessity for humans for self-defense in the process of defending their lives. This research will describe the humor strategy in creating humor through the application of the Budi Bhakti Cooperative WA Group. In general, the purpose of this study is that this research is a qualitative descriptive study. The research was conducted using three stages of research including the data collection stage, the data analysis stage, and the presentation stage of the analysis results. The method used in this study is the listen and note method. At the stage of data analysis using the equivalent method. The creation of humor strategies can utilize a variety of means to cause aspects of humor.

**Keywords:** *Humor Creator Strategy, Language Aspects of Language, Social Networking*

### PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan oleh manusia dalam berinteraksi dengan orang lain. Dalam melakukan komunikasi sarana bahasa yang digunakan dapat berupa lisan dan tulisan. Bahasa selain fungsinya sebagai alat komunikasi, bahasa sendiri juga selalu dinamis. Salah satu bentuk perubahan tersebut adalah fungsi bahasa sebagai sarana ekspresi dalam menciptakan humor. Setiap manusia membutuhkan humor untuk menghilangkan kepenatan dan kejenuhan di tengah-

tengah aktivitas yang menyita banyak konsentrasi. Adapun humor dapat memberikan rasa senang, ceria, dan membuat otak menjadi lebih rileks (Fatonah, 2017). Secara umum humor berperan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini dikarenakan fungsi humor yang diberikan, menurut Nilsen (1993) fungsi humor terdiri atas fungsi fisiologik, fungsi psikologik, fungsi pendidikan, dan fungsi sosial. Hal lain diungkap oleh Wijana (2004,37) bahwa humor pada hakikatnya merupakan rangsangan yang dapat menyebabkan seseorang tertawa atau tersenyum dalam kebahagiaan. Menurut Yuni (2014:18) ciri bahasa humor adalah (1) menggunakan bahasa kias,(2) mengandung kata plesetan, (3) kata-kata mengundang tawa yang mampu menghilangkan stres, (4) menghibur, (5) mengejek seseorang. Ciri penting dari bahasa humor adalah keberadaan keganjilan yang tercipta dan resolusi dari keganjilan melalui tulisan dan gambar yang dihasilkan.

Media sosial merupakan sarana bentuk interaksi. Interaksi yang dimaksud adalah sebagai sarana pemenuhan kebutuhan termasuk pemenuhan kebutuhan sarana interaksi sosial. Interaksi social dalam bentuk komunikasi di era sekarang mengamati banyak perubahan. perubahan cara berkomunikasi ini beralih dalam bentuk media sosial seperti WA Facebook, Instagram, dll hal ini ternyata mempengaruhi pola interaksi komunikasi antarmanusia di era digital ini. Dalam interaksi digital komunikasi dilakukan dalam bentuk tertentu yang tidak saling bertatap muka. Interaksi dalam bentuk bahasa diperlukan faktor verbal dan nonverbal untuk mengungkapkan maksud dari pesan yang ingin disampaikan.

Dalam komunikasi berbentuk tulis sering terjadi kesalahpahaman sehingga diperlukan pemahaman yang baik dari pembaca karena komunikasi tulis tidak mengadirkan faktor suprasegmental (*gesture*, intonasi, jeda dll) yang tidak hadir dalam bentuk komunikasi tulis. Hal ini juga terjadi dalam strategi penciptaan humor dalam media sosial yang berbentuk tulisan dan gambar/video. Untuk dapat mengamati dan merasakan atau mengungkapkan humor, diperlukan kepekaan terhadap humor (*sense of humor*). Jika hal ini tidak terjadi atau kurang peka maka kejadian tersebut tidak akan menimbulkan kesan lucu (Sarwono, 1996). Dalam hal inilah diperlukan toleransi penerimaan antaranggota Grup WA Koperasi Budi Bhakti untuk tidak menimbulkan salah persepsi mengenai humor yang diciptakan. Dengan demikian fungsi humor dalam menjaga interaksi sosial dalam komunikasi dapat tetap terjaga. Seperti yang diungkap oleh Asyura dkk (2014:5) menyampaikan bahwa fungsi humor dapat dibedakan menjadi tiga, 1) fungsi memahami, bermaksud membuka pemikiran tentang pemahaman suatu hal, 2) fungsi mempengaruhi, bermaksud memberikan pengaruh dalam pola pikir, dan gagasan kepada orang lain, dan 3) fungsi menghibur, bermaksud menghilangkan kejenuhan dan berbabagi cerita lucu. Menurut Berger (2005:830 menyatakan bahwa ada sekitar 45 teknik dalam penciptaan humor yang dapat digolongkan dalam empat kategori, meliputi bahasa atau *language* (the humor is verbal), logika atau *logic* (the humor is ideation), bentuk atau identity (the humor is existential), gerakan atau *action* (the humor is pshysical). Dengan demikian diperlukan strategi yang tepat dalam komunikasi antaranggota grup WA Koperasi Budi Bhakti untuk menjaga komunikasi yang efektif meliputi penggunaan tragetegi penciptaan humor strategi penciptaan dengan berbagai cara seperti (1) penciptaan humor dengan tulisan, (2) penciptaan humor dengan gambar dan tulisan, (3) penciptaan humor dengan pengulangan kata, (4) Penciptaan humor dengan substitusi bunyi, (5) penciptaan humor dengan permutasi bunyi, (6) penciptaan humor dengan penambahan bunyi, dan (7) penciptaan humor dengan penghilangan bunyi.

Selain itu aspek kebahasaan dalam menciptakan humor menurut Berger (dalam Anastasya, 2013:5) menjelaskan bahwa dapat mengidentifikasi aspek bahasa dalam menciptakan humor dengan

penciptaan humor melalui sindiran, mengecoh, definisi, melebih-lebihkan, ejekan, ironi, kesalahpahaman, permainan bunyi, permainan kata, sarkasme, dan satire.

Oleh karena itu penulis ingin melakukan penelitian berkaitan dengan strategi penciptaan humor dengan aspek kebahasaan pada grup WA Koperasi Budi Bhakti UPS Tegal, kemudian hasil dari penelitian ini pula dapat diimplementasikan dalam bentuk komunikasi yang efektif untuk membangun hubungan interkasi sosial yang baik antarkelompok khususnya dalam grup WA Koperasi Budi Bhakti UPS Tegal.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif dilaksanakan untuk membangun pengetahuan melalui pemahaman dan penemuan. Bogdan dan Taylor (dalam Moleong, 2000:5) menjelaskan bahwa metodologi penelitian kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Dalam desain penelitian yang dilakukan menggunakan metode deskriptif, metode ini dirancang untuk mengumpulkan informasi keadaan nyata sekarang yang sedang berlangsung yaitu mendeskripsikan dan menganalisis strategi penciptaan humor dalam media sosial grup WA Koperasi Budi Bhakti UPS Tegal.

Data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah penggalan teks atau gambar yang mengandung aspek humor dalam rangkaian pesan di dalam grup WA Koperasi Budi Bhakti UPS Tegal. Metode penyediaan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode baca dan catat. Dalam pengumpulan data menggunakan penggalan teks dan gambar/video yang diamati dan dibaca dengan seksama kemudian mencatat teks yang mengandung unsur humor.

Metode analisis yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode padan. Metode padan adalah metode analisis dengan alat penentunya di luar, terlepas, dan mitra tutur (Sudaryanto 1993:13-16). Alat penentu bukan berasal dari bagian bahasa yang bersangkutan namun yang digunakan adalah referensial maka alat penentunya berupa referen. Data yang berupa penggalan teks dan gambar/video dianalisis berdasarkan teknik dalam strategi penciptaan humor yang digunakan dan fungsi yang dimiliki tuturan humor. Metode penyajian hasil analisis data berupa penyajian yang bersifat informal dan bersifat formal (Sudaryanto, 1993:144). Metode penyajian informal merupakan penyajian berupa deskripsi hasil penelitian dengan tanda, simbol dan lambang

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Humor sudah digunakan oleh masyarakat sejak dahulu kala sebagai salah satu bagian dalam penyaluran perasaan yang menekan diri seseorang. Beberapa fungsi humor telah dikenal oleh masyarakat antara lain berfungsi sebagai penyegaran dan pembijaksanaan orang, humor mampu membuat orang memusatkan perhatian dalam waktu yang lama. Humor merupakan salah satu yang dibutuhkan oleh manusia normal, sebagai sarana dalam melakukan komunikasi. Ragam dan jenis humor begitu banyak sebagai sarana yang berhubungan dengan senyum dan perubahan suasana hati. Dalam membuat humor diperlukan sarana untuk mencapai terjadinya aspek humor sesuai dengan maksud penciptaan humor tersebut. Untuk itu diperlukan konteks yang digunakan untuk mendukung antara penciptaan humor dengan penikmat humor untuk membentuk aspek humor. Penciptaan humor adalah bentuk dari kreativitas pembuat humor dalam melakukan permainan kata, frasa, klausa, kalimat, wacana, dan gambar kepada orang lain dengan melibatkan konteks yang bervariasi. Dengan demikian penciptaan humor membutuhkan kreativitas yang dihasilkan dengan usaha merangkai kata,

memainkan kata-kata, gambar, dan aspek kebahasaan yang lain dalam berkomunikasi serta mampu memahami dalam konteks pembicaraan yang berlangsung.

### **Penciptaan Humor dengan Tulisan**

Tulisan merupakan hasil penciptaan dari rangkaian huruf dengan menggunakan alat seperti pena pensil dan sebagainya sebagai sarana melahirkan pikiran atau perasaan yang hendak disampaikan melalui media grafis. Konsep dasar tulisan merupakan sistem ejaan suatu Bahasa (Kridalaksana dalam Rohmadi, 2010:228). Lambang-lambang tersebut erat kaitannya dengan system penulisan lambang Bahasa tersebut. Dalam keadaan yang normal tulisan mewakili gagasan penulis ditulis dengan kaidah yang telah diatur. Namun, berbeda dengan penciptaan humor melalui tulisan. Strategi penciptaan humor dengan tulisan menggunakan bentuk tulisan yang tidak normal untuk menimbulkan aspek humor. Tulisan tidak normal tersebut dapat berupa tulisan yang aneh dalam penulisan huruf dan rangkaian huruf yang digunakan. Strategi penciptaan humor dengan tulisan pada grup WA Koperasi Budi Bhakti UPS Tegal dapat dilihat pada data berikut ini.

Data (1) dan (2) menggunakan pemanfaatan tulisan dengan menggunakan rangsangan verbal untuk membentuk aspek humor seperti dijelaskan sebagai berikut.

- (1) Cara yang paling baik dalam meraih mimpi adalah tidur
- (2) Dan agar mimpi itu menjadi kenyataan maka perlu diguyur banyu ben rada padang... 😊 😊 😊

Dari data (1) dan (2) penciptaan humor dengan menggunakan tulisan dengan teknik bahasa kesalahpahaman. Dalam hal ini pencipta humor menggunakan gaya bahasa asosiasi dengan permainan Bahasa logika mimpi dengan usaha yang dilakukan yaitu tidur yang dalam hal ini tidur merupakan aktivitas dalam mengistirahatkan badan. Dalam tidur biasanya seseorang bermimpi sehingga mimpi yang diharapkan sebagai cita-cita atau angan-angan kemudian dijadikan sebagai aktivitas mengistirahatkan badan. Usaha dalam meraih keinginan biasanya dilakukan dengan usaha yang sungguh-sungguh namun dalam penciptaan humor data (1) diasosiasikan dengan tidur yang merupakan kebalikan dari usaha keras untuk mendapatkan hasil maksimal. Pada data (2) kemudian diberikan tanggapan bahwa harapan yang ingin diperoleh agar menjadi kenyataan lebih baik dilakukan dengan menyiram air. Hal ini merupakan antitesis antara harapan (cita-cita) dengan mimpi (bunga tidur) dengan menggunakan asosiasi guyuran air. Tulisan yang digunakan menggunakan antitesis untuk menimbulkan aspek humor dalam tulisan yang dibuat.

Data (3) dan (4) menggunakan pemanfaatan tulisan untuk membuat humor dengan penciptaan humor melalui aspek Bahasa dengan Teknik kesalahpahaman yang dapat menimbulkan aspek humor. Dunia digital mempermudah dan mempercepat beberapa proses namun dalam hal tertentu seperti rasa makanan tidak dapat diganti dengan hal berbentuk digital seperti gambar dan video. Dalam data (5) dan (6) mengasosiasikan konsumsi dalam bentuk digital karena pertemuan rapat anggota dilakukan secara daring. Penggunaan keterangan *era digital 4.0* dan *gambar tumpeng menyusul* merupakan bentuk strategi penciptaan humor melalui aspek Bahasa dengan Teknik kesalahpahaman dengan menggunakan tulisan.

- (3) Uang transportasi berupa pulsa atau digital
- (4) Karna RAT nya online semua benefit berbentuk online juga Pak
- (5) Konsumsi juga bentuknya digital, kan era 4.0
- (6) Siap Pak Woho, gambar tumpeng menyusul

Pemanfaatan tulisan dalam strategi penciptaan humor melalui tulisan juga terlihat pada data sebagai berikut.

(12)maka mulai januari di setiap *counter* akan disediakan tenaga khusus yang mengawasi para penumpang yang akan *check* ini dengan cara mengunyah biji jagung selama kurang lebih 1 hingga 2 menit, setelah itu dikeluarkan lagi dan jika yang keluar tetap biji jagung asli, berarti suhu badan norma (*nonreactive*), tetapi jika yang keluar adalah *popcorn*, berarti suhu badan panas tinggi, sehingga terindikasi positif covid 19.

(13)apalagi yang keluar : bakwan jagung! Ini pasti covid varian baru

(14)kalau keluarnya marning bagaimana?

Data (12) dan (13) menggunakan pemanfaatan tulisan untuk menciptakan humor dengan rangsangan verbal kepada penikmat humor. Data tersebut menggunakan aspek Bahasa dengan asosiasi makna menggunakan Teknik kesalahpahaman untuk menimbulkan aspek kelucuan. Penggunaan pilihan kata jagung yang dipanaskan dengan asosiasi panas oven maka jagung akan berubah menjadi *popcorn* memberikan efek kelucuan karena indikasi panas corona tidak dapat mengubah biji jagung menjadi *popcorn*. Teknik Bahasa salahpahaman masih digunakan pada data (13) dengan menggunakan bakwan jagung sebagai aspek humor kesalahpahaman menghasilkan efek kelucuan dengan penggunaan varian baru sebagai tambahan aspek verbal untuk menimbulkan efek kelucuan. Masih menggunakan Teknik kesalahpahaman dengan mengasosiasikan panas tubuh manusia dengan benda yang menghasilkan panas tertentu seperti oven atau minyak panas dan menghasilkan seperti marning (jagung goreng) data (14).

Pemanfaatan tulisan dalam strategi penciptaan humor melalui tulisan juga terlihat pada data sebagai berikut.

(15)Tempat menyediakan banyak janda Tag temenmu yang doyan janda.

Selain menikmati menu sop janda kembang, janda muda, dan janda ngamuk. Anda juga bisa menikmati menu lainnya : sop janda iga sapi, ayam goreng/bakar. Bebek goreng/bakar. Cah kangkung. Cumi saos tiram/asam manis. Udang tepung dan lain-lain. Adapula minuman es the/the manis. Es jeruk/panas. Kopi dan lain-lain

Data (15) menggunakan pemanfaatan tulisan untuk menciptakan aspek humor dengan menggunakan rangsangan verbal kepada penikmat humor. Data (15) menciptakan humor dengan menggunakan aspek Bahasa dengan Teknik mengecoh. Dengan Teknik mengecoh pencipta humor ingin penikmat humor untuk membayangkan janda sebagai gambaran dalam rangsangan verbal. Janda yang dimaksud di sini adalah nama varian menu dalam warung makan yang mengusung jargon janda untuk memikat calon pembeli. Pencipta humor menggunakan Teknik mengecoh untuk menimbulkan efek kelucuan dengan asosiasi janda sebagai humor.

Pemanfaatan tulisan juga terlihat dalam grup WA Koperasi Budi Bhakti untuk menciptakan humor dengan penjelasan data sebagai berikut.

(16) diberitahukan untuk senam jantung sehat agar badan sehat besok

(17) siap

(18) siap turu

Data (18) menggunakan pemanfaatan tulisan untuk menciptakan aspek humor. Data (18) menciptakan humor dengan menggunakan aspek Bahasa dengan Teknik mengecoh. Pada data (18) pencipta humor ingin mengecoh kesiapan untuk mengikuti senam dengan menggunakan Teknik

mengecoh untuk siap turu (tidur). Dalam humor Teknik mengecoh digunakan untuk memunculkan efek kelucuan menggunakan pilihan kata siap turu.

Data berikutnya menggunakan bahasa verbal dengan menfaatkan tulisan dalam menciptakan strategi humor terlihat dalam data berikut ini.

(19) Lha jebule saiki tanggal 5 tho... #efek\_gapunyatanggalan

(20) Hiyo Mas. Aku juga tidak punya tanggalan. Mau beli tidak ada yang jual:dari toko Makmur, toko rakyat dll

(21) sam gg punya tanggalan, beli dmn?

(22) Saya jg sempat ditawari 3 kalender

Dari BRI, Bang Jateng sam Kresno....Dua utang, satu ngedol.....

Dari data (19), (20), (21) dan (22) menggunakan pemanfaatan tulisan dengan menciptakan efek humor melalui aspek Bahasa dengan Teknik sindiran. Pada data (19) menggunakan Teknik sindiran untuk menimbulkan aspek humor dan menimbulkan kelucuan karena tidak mengetahui tanggal dihari itu. Data (20) juga memberikan aspek humor dengan memberi tanggapan menggunakan Teknik sindiran juga bahwa tanggalan adalah barang gratis yang tidak dapat dibeli. Penggunaan pilihan kata dalam menimbulkan aspek kelucuan seperti efekgapunyatanggalan, tanggalan tidak ada yang menjual merupakan strategi penciptaan humor dengan Teknik Bahasa menyindir karena tanggalan di UPS Tegal belum didistribusikan kepada warga UPS Tegal.

Pemanfaatan tulisan juga terlihat dalam grup WA Koperasi Budi Bhakti untuk menciptakan humor dengan penjelasan data sebagai berikut.

(23) Apa kabar om?Kangen sama bullyannya

(24) Alhamdulillah sehat bregas dan isih akas awak ke

Data (23) dan (24) menggunakan pemanfaatan tulisan sengan rangsangan verbal untuk menimbulkan aspke humor. Aspek Bahasa yang digunakan dalam strategi penciptaan humor adalah dengan menggunakan teknik permainan kata. Permainan bunyi menggunakan gaya Bahasa aliterasi akhir. Gaya Bahasa aliterasi merupakan gaya Bahasa yang berwujud perulangan konsonan sama. Pada data (24) penggunaan kata bregas dan akas merupakan aliterasi untuk menimbulkan permainan bunyi dan menimbulkan aspek humor dari segi pemaknaan. Kata bregas dan akas biasa digunakan untuk menyatakan dalam keadaan sehat bagi masyarakat suku Jawa. Kata bregas dan akas merupakan dua kata yang memiliki makna tidak jauh berbeda dalam Bahasa Jawa, namun kata ini digunakan untuk menimbulkan aspek humor dengan teknik permainan bunyi dan gaya Bahasa aliterasi akhir.

(25) Penglihatan menjadi kabur setelah vaksin....

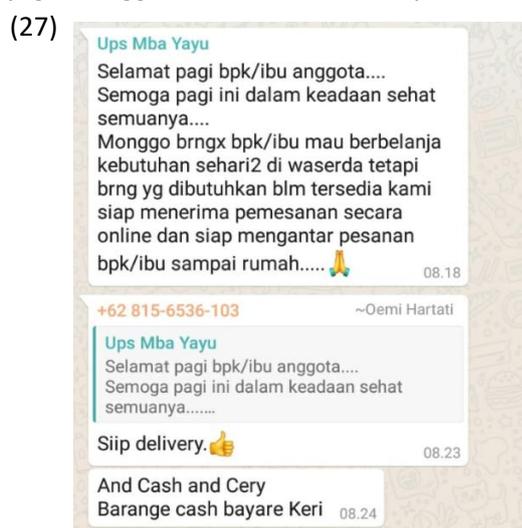
Sedih mendengar kisah Kejadian seorang Bapak yg terjadi kemarin. Setelah diberi injeksi vaksin COVID 19, ia langsung pulang. Dlm perjalanan pulang ia merasa pandangannya kabur dan agak ngeblur.... Sampai dirumah ia menelpon vaccine centre melapor dan bertanya apakah ia perlu periksakan ke dokter atau ke RS untuk opname. Jawaban dari vaccine centre cukup sederhana: "Silahkan bapak kembali kesini untuk mengambil kaca mata bapak yg tertinggal"

08.48

Dari data (25) dapat dijelaskan bahwa strategi penciptaan humor dalam data tersebut menggunakan tulisan dengan aspek kebahasaan menggunakan teknik kesalahpahaman. Dalam data tersebut diceritakan bahwa Bapak yang telah divaksin ternyata memiliki efek pandangan yang kabur. Setelah dikonfirmasi ternyata bukan karena efek pemberian injeksi vaksin namun Bapak tersebut memang sudah memiliki masalah penglihatan dan kacamata pembantu untuk penglihatan bapak tersebut tertinggal saat divaksin. Hal ini merupakan strategi penciptaan humor dengan teknik kesalahpahaman menggunakan kacamata karena bapak tersebut memiliki gangguan dalam melihat yang ternyata tertinggal dengan efek vaksin yang diberikan.



Dari data (26) dapat dijelaskan bahwa strategi penciptaan humor menggunakan tulisan dengan menggunakan aspek kebahasaan menggunakan teknik kesalahpahaman. Pada data (26) penggunaan gaya bahasa asosiasi dengan membandingkan dua hal yang berbeda dianggap memiliki kemiripan. Laptop diasosiasikan dengan cara menggunakannya mengkurep (jongkok). Laptop dengan model tertentu memiliki layer yang fleksibel namun pembuat humor menggunakan kata mengkurep/tengkurep untuk mengasosiasikan fleksibel dari layer laptop tersebut. Kemudian dari tanggapan orang dalam grup WA dikomentari bukan hanya mengkurep namun ngrinkel (menyusut) untuk menyebut laptop dengan layer fleksibel tersebut. Teknik strategi penciptaan humor tersebut juga menggunakan teknik kesalahpahaman untuk membuat efek humor dalam tulisan tersebut.



Dari data (27) dapat dijelaskan bahwa strategi penciptaan humor menggunakan tulisan dengan teknik kebahasaan permainan kata dengan gaya Bahasa aliterasi akhir. Data (30) menggunakan frasa *and Cash and Cery* barange chas bayare kerri merupakan bentuk pemilihan frasa yang mengandung humor. Teknik permainan kata terlihat pada pemilihan frasa barange cash bayare kerri yang merupakan bukan makna dari *cash* dan *carry* yang berarti uang tunai dan silakan membawa barang yang dibeli. Namun dalam data tersebut pembuat humor menggunakan gaya Bahasa aliterasi konsonan akhir yang sama ri sehingga terlihat pemaknaan yang pas dengan kata *cash and carry*. Penggunaan frasa tersebut merupakan strategi penciptaan humor dengan teknik permainan kata untuk menimbulkan kelucuan.

(28)



Dari data (28) dapat dijelaskan bahwa strategi penciptaan humor menggunakan tulisan dengan aspek Bahasa menggunakan teknik permainan kata. Dalam data tersebut rebung=bambu muda merupakan isian dari camilan risol atau lumpia. Dari data tersebut strategi penciptaan humor pada frasa *sing madan tua arane bambu runcing ya oom* merupakan bentuk humor dengan teknik permainan kata. Bambu yang dapat dimakan diasosiasikan dengan bambu runcing yang digunakan dalam perjuangan melawan penjajah. Hal ini menimbulkan humor dengan pemilihan kata yang pas dan menimbulkan kelucuan dalam tulisan dengan tanggapan verbal dari sesama anggota grup WA

(29)



Dari data (29) dapat dijelaskan bahwa strategi penciptaan humor menggunakan tulisan dengan aspek Bahasa yang digunakan adalah teknik kesalahpahaman. Data tersebut menggunakan kesalahpahaman rajeg=pager dengan sebuah desa. Penciptaan humor tersebut menggunakan kata rajegwesi untuk mengasosiasikan rumah dengan pagar besi dalam perjalanan monev KKN, setelah melihat beberapa saat ternyata rumah dengan pagar besi (rajegwesi) tidak ditemukan. Asosiasi ini lah yang menjadikan aspek kelucuan muncul. Pembuat humor mengasosiasikan nama desa dengan bentuk rumah yang sesuai dengan makna kata rajegwesi (pagar besi).

#### **Penciptaan Humor dengan Penambahan Bunyi**

Penambahan unsur bunyi dapat menjadi strategi dalam sumber penciptaan humor. Hal ini merupakan cara untuk membuat unsur kelucuan. Dalam menyusun rangkaian bunyi diperlukan kejeniusan sehingga tuturan atau tulisan dapat menciptakan humor bagi penikmat humor. Pemanfaatan penambahan aspek bunyi untuk menciptakan humor dengan rangsangan verbal juga diperlihatkan pada data berikut ini.

(30) akan lebih baik, bila dalam bentuk uang crypto

(31) kami juga menyediakan paypal Pak

(32) dalam mata uang Yen

(33) Yen ana

(34) Yen kelingan

Data (30) dan (31) menggunakan pemanfaatan tulisan untuk membuat humor melalui aspek Bahasa dengan Teknik permainan bunyi. Dengan Teknik permainan bunyi untuk menimbulkan kelucuan karena makna kata *yen* memiliki bunyi yang sama dengan makna yang berbeda. *Yen* merupakan mata uang Jepang sedangkan makna lain yang dimaksud dalam strategi penciptaan humor adalah *yen* dalam Bahasa Jawa yang berarti jika atau kalau. Permainan bunyi *yen ana* dan *yen*

*kelingan* merupakan strategi penciptaan humor dalam bentuk tulisan dengan memanfaatkan Teknik permainan bunyi.

### **Penciptaan Humor dengan Permutasi Bunyi**

Menurut Wijana (2004:133) permutasi bunyi merupakan gejala salah ucap (*slip of the tongue*), baik yang dilakukan sengaja ataupun dilakukan dengan tidak disengaja. Permutasi memiliki peranan kuat dalam pemanfaatan untuk menciptakan humor. Dengan demikian permutasi bunyi dapat dikatakan dapat dilakukan dengan sengaja maupun tidak disengaja oleh penutur humor. Masih menurut Wijana (2004, 133-134) dalam penelitiannya menyampaikan bahwa sumber kelucuan dapat dimunculkan dengan permutasi bunyi baik dengan pemakaian bahasa Jawa atau bahasa daerah atau bahasa anak muda untuk merahasiakan sesuatu kepada orang lain di luar kelompoknya.

Pada data (32) menggunakan pemanfaatan penciptaan humor dengan permutasi bunyi untuk menimbulkan aspek humor dengan penciptaan humor melalui aspek Bahasa dengan Teknik permainan bunyi. Berikut data dalam penelitian.

(32)

- Belokan : **Thie Kung An**
- Sekitar kita : **Ling kung An**
- Tidak izin : **Lu Lan Chang**
- Tidak setia : **Lu She Rong**
- Badan Gede : **Lu King Kong**
- Tdk sopan : **Lu Sin Chan**
- Tdk tau diri : **Lu Shia Lan**
- Yg norak : **Wong Kam Fung**
- Jagoan : **Wong Fei Hung**
- Yg suka WA an : **Wong Shan Thai**
- Org jahil : **Wong ie Sheng**
- Pria dewasa : **Lu Ma Theng**
- Redup : **Lie Ma Hwat**
- Bantuan : **Toe Lung Dong**
- Orang kaya : **Wong Tsu Gie**
- Alat musik : **Kho Lin Thang**
- Berlomba : **Tan Ding An**
- Makanan : **Che Mie Lan**
- Org kurus : **Cha Ching An**
- Orang yg lg baca tulisan ini : **Wong Fu Sheing**

Data (32) merupakan strategi penciptaan humor dengan menggunakan strategi permutasi bunyi untuk menimbulkan kelucuan. Aspek kebahasaan yang digunakan dalam menciptakan humor menggunakan Teknik permainan bunyi. Permainan bunyi menggunakan pilihan kata yang memiliki kesamaan bunyi untuk menimbulkan aspek kelucuan dengan menggunakan konteks tertentu. Seperti beberapa kata yang digunakan dalam data (23) mengasosiasikan Bahasa Indonesia dengan Bahasa mandarin. Contoh terlihat seperti orang kurus = *Cha Chin An*, orang yang baca tulisan ini : *Wong Fu Sheing*. Pilihan kata yang mirip bunyi merupakan Teknik permainan bunyi. Pilihan kata yang digunakan menggunakan pemaknaan Bahasa sehari-hari campur kode dengan bahasa Jawa dan jargon dalam Bahasa Jawa yang sering digunakan dalam masyarakat seperti *Lie Ma Hwat*, yang berarti lima watt pada bohlam lampu yang identik dengan redup sehingga makna kata tersebut menandakan redup atau kurang semangat dalam aktivitas sehari-hari.

(33) ini koneksinya Miss, harus diganti waifai

(34) ok mam

Data (33) dan (34) menggunakan pemanfaatan permutasi bunyi dengan menggunakan rangsangan verbal menggunakan aspek Bahasa dengan teknik permainan kata. Permainan kata merupakan Teknik menggunakan Bahasa dengan menggabungkan kata dalam berbagai Bahasa. Teknik Bahasa ini bisa dilakukan dengan campur kode menggabungkan Bahasa tertentu untuk menimbulkan

aspek humor. Data (33) ini koneksinya *Miss*, merupakan penggunaan campur kode *Miss* dalam Bahasa Inggris dapat berarti kehilangan atau kerinduan. Dalam data (33) kata *Miss* dipilih untuk menyampaikan koneksi Wifi yang hilang namun menggunakan campur kode menggunakan Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris. Selain itu pada data (33) dalam strategi humor menggunakan teknik permainan bunyi. Penggunaan kata waifai merupakan aspek humor dengan tulisan yang berarti wifi. Kata wifi dituliskan apa adanya seperti cara membacanya waifai. Hal ini juga merupakan strategi penciptaan humor dengan tulisan menggunakan strategi permutasi bunyi penulisannya yang sesuai dengan cara membaca dalam bahasa Inggris.

#### A. Penciptaan humor dengan Gambar dan Tulisan

Pemanfaatan gambar dan tulisan sangat beragam dalam penciptaan humor. Gambar dapat mendukung konteks dalam menciptakan humor. Gambar dapat membantu pemahaman penikmat humor dalam menangkap makna atau implikatur yang dibuat oleh pencipta humor. Dengan demikian penciptaan aspek humor dengan menggunakan gambar dan tulisan sangat efektif dan menarik. Penciptaan aspek humor dengan gambar dan tulisan dapat dibahas pada data berikut.

(34)



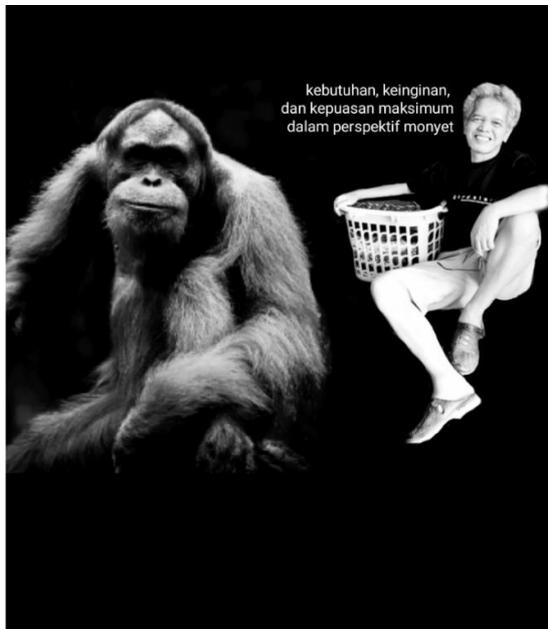
Data (34) di atas memanfaatkan gambar dan tulisan untuk menciptakan aspek humor. Gambar menjadi pendukung dari konteks yang dimaksudkan oleh pencipta humor. Dalam aspek humor yang dibuat menerangkan mengenai kesalahan penyuntikan biasa terjadi karena warna baju yang sama. Penyuntikan pada area tertentu menambah aspek kelucuan. Konteks dokter yang sudah tua juga menjadi kan penciptaan humor menjadi pas dengan tulisan dan maksud yang ingin disampaikan pencipta humor.

(35)



Dalam data (35) dapat dijelaskan bahwa aspek gambar dapat membantu penikmat humor menjadi paham dengan maksud dari pembuat humor. Strategi menggunakan gambar dan tulisan sekedar berbagi tip agar tidak terasa sakit saat disuntik menjadikan aspek humor yang lucu. Gambar seorang pria yang sedang memeluk seorang Wanita Wanita menjadikan konteks tips dalam mengatasi rasa sakit saat disuntik menjadi jelas. Posisi memeluk pria yang pas pada bagian tertentu juga menimbulkan aspek humor bagi yang melihatnya.

(36)



Dari data (36) dapat dijelaskan bahwa penggunaan gambar dan tulisan menimbulkan aspek humor. Pose gambar yang agak mirip merupakan salah satu konteks yang menimbulkan humor bagi penikmat humor. Berdasarkan gambar frasa kebutuhan, keinginan, dan kepuasan maksimum dalam perspektif monyet tidak akan menjadi humor jika tidak mengahdirkan gambar monyet dengan opse yang mirip dengan manusia sebagai asosiasinya. Oleh karena itu dalam data tersebut konteks gambar sangat dimanfaatkan oleh pencipta humor untuk dapat menimbulkan wacana humor.

(37)



Berdasarkan data (37) dapat digambarkan bahwa faktor utama penyebab munculnya wacana humor adalah konteks yang dipahami. Pencipta humor memanfaatkan gambar dan tulisan dengan konteks yang dikenali oleh penikmat humor. Penggunaan aspek bahasa kesalah pahaman menjadi Teknik yang memperkuat aspek humor. Biji papaya yang banyak menimbulkan kesalah pahaman dengan harga papaya yang menjadi mahal sehingga lebih baik membeli buah durian yang lebih enak dan mahal.

(38)

**Pelaku yang sering Ngoplos  
Kong Guan  
di ganti Rengginang**



**Wes Ketangkap**

Berdasarkan data (38) aspek humor dari gambar dan tulisan yang dihasilkan untuk menimbulkan aspek humor terletak pada konteks yang dikenali oleh penikmat humor. Penikmat humor akan mencari referen yang dialami dalam dirinya pada saat idul fitri banyak isian biscuit Kong Guan yang tidak sesuai dengan gambarnya pada saat silaturahmi. Hal inilah yang ditangkap penikmat humor dengan adanya gambar kaleng kong guan yang identic dengan suguhan idul fitri sehingga dapat ditangkap dan menimbulkan aspek humor.

(39)



Dari data (39) dapat dijelaskan bahwa penggunaan unsur gambar dan tulisan dapat menimbulkan aspek humor. Data (39) merupakan awal dari kegiatan pembatasan masyarakat untuk meminimalisasi pandemi covid 19. Namun dengan Teknik permainan kata maka menimbulkan humor yaitu masyarakat tidak diperkenankan keluar rumah dikarenakan hujan. Hal ini sejalan dengan referen dari penikmat humor yang memang tidak dapat keluar beraktivitas karena sedang ada hujan bukan karena pembatasan kegiatan masyarakat.

(40)



Data (40) menunjukkan strategi penciptaan humor dengan menggunakan gambar dan tulisan. Teknik bahasa yang digunakan dalam Tulisan menggunakan aspek bahasa kesalahpahaman. Hal ini terlihat pada tulisan pelukan istri 1 detik dapat memperpanjang usia 5 tahun. Dengan asosiasi 4 istri maka penikmat humor mencari referen dengan konteks yang diperoleh. Gambar Wanita yang menarik merupakan konteks yang dimanfaatkan oleh pencipta humor untuk menciptakan pemahaman humor bagi penikmat humor.

## SIMPULAN

Penggunaan media sosial *whatsApp* berpengaruh terhadap penggunaan bahasa Indonesia baik ranah lisan maupun tulis. Perkembangan WA grup selain sebagai bahan memperoleh informasi juga digunakan sebagai bahan diskusi dan hiburan. Berdasarkan analisis di atas bahwa humor sangat universal dapat sangat berpengaruh terhadap konteks humor. Setiap orang memerlukan humor humor diperlukan dalam berbagai aktivitas kehidupan manusia.

Penciptaan aspek humor dapat memanfaatkan bentuk tulisan, gambar dan tulisan, permainan kata dan permainan bunyi. Diperlukan juga konteks yang dapat dipahami Bersama sehingga penikmat humor memiliki referen yang sama dengan yang dimaksudkan oleh pencipta humor. Selain strategi penciptaan humor dipelukan pula aspek bahasa untuk menentukan tujuan penciptaan humor seperti Teknik kesalahpahaman, permainan bunyi, permainan kata, sarkasme, dan satire. Oleh karena itu dalam melakukan humor sebaiknya menyesuaikan dengan situasi dan kondisi penikmat humor sehingga dapat terjalin interkasi komunikasi yang harmonis dan dapat menghibur antaranggota dalam WA grup.

## DAFTAR PUSTAKA

- Darmadi, Hamid. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Meleong, Lexy J. 2000. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Rohmadi. 2010. "Strategi Penciptaan Humor dengan Pemnafaatan Aspek-Aspek Kebahasaan". *Jurnal Humaniora* (22), 286-297.
- Utami, Indah Ita. 2018. "Strategi Humor pada Acara Stand Up Comedy". *Adabiyyal : Jurnal Bahasa dan Sastra* (2), 219-245.
- Wijana, I Dewa Putu. 2004. *Wacana Kartun dalam Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Ombak
- Yuni, Putri. 2014. *Teori-Teori Humor*. Padang: Universitas Negeri Padang
- Yuwana, Rawuh Yuda. 2019. "Dasar-Dasar Strategi Humor Indonesia Memanfaatkan Pengalaman Bahasa Cak Lontong". *Bahasa dan Seni : Jurnal Bahasa, Sastra, Seni, dan Pengajarannya* (47), 44-58