

TUTURAN AMBIGUITAS DALAM WACANA HUMOR WAKTU INDONESIA BERECANDA: KAJIAN PRAGMASEMANTIK

Khoirun Nisa'

Afiliasi (Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FBS, Unesa) dan knisa2637@gmail.com

Abstrak

Humor memiliki beragam bentuk tampilan, salah satunya adalah wacana humor. Sebuah wacana dapat dikatakan mengandung humor apabila menimbulkan tawa bagi pendengarnya dan bersifat ambigu. Dalam wacana humor *Waktu Indonesia Bercanda* terdapat banyak tuturan yang mengandung ambiguitas. *Waktu Indonesia Bercanda* adalah salah satu acara ragam yang ditayangkan di saluran televisi swasta, NET, yang dibawakan oleh Cak Lontong. Tuturan ambiguitas dalam wacana humor *Waktu Indonesia Bercanda* dapat dikaji menggunakan teori pragmasemantik yang mengombinasikan ilmu pragmatik dan semantik karena meskipun makna ambiguitas berada pada ranah semantik, tetapi dalam penelitian ini makna ambiguitas dikaitkan dengan konteks situasi dan pelibat tutur dalam wacana. Penelitian ini bertujuan untuk menjawab rumusan masalah, yaitu (1) bentuk tuturan ambiguitas, (2) penyebab ambiguitas, dan (3) penyimpangan konteks yang terjadi dalam wacana humor *Waktu Indonesia Bercanda*. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif yang menggambarkan fenomena kebahasaan yang ada melalui uraian kata. Metode analisis data yang digunakan adalah metode padan pragmatis yang menggunakan petutur dan penutur sebagai alat penentu. Sumber data penelitian ini adalah video acara *Waktu Indonesia Bercanda* yang tayang di NET dan diunggah di situs www.youtube.com di akun resmi *Waktu Indonesia Bercanda* mulai bulan Juli hingga Oktober 2017. Proses analisis data dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu tahap transkripsi, klasifikasi, pengodean, penganalisan, dan penyimpulan data. Berdasarkan analisis yang dilakukan terhadap data yang telah dikumpulkan, ditemukan tiga bentuk tuturan ambiguitas dalam wacana humor *Waktu Indonesia Bercanda*, yaitu: (a) ambiguitas gramatikal, (b) ambiguitas fonetik, (3) dan ambiguitas leksikal. Kemudian ditemukan enam penyebab ambiguitas dalam wacana humor *Waktu Indonesia Bercanda*, yaitu: (a) generalisasi, (b) penghematan penggunaan kata, (c) konteks kalimat, (d) homofon, (e) polisemi, dan (f) amfipoli. Kemudian ditemukan dua jenis penyimpangan konteks yang terjadi dalam wacana humor *Waktu Indonesia Bercanda*, yaitu (a) penyimpangan *act sequences*, dan (b) penyimpangan *key*. Berdasarkan diskusi hasil penelitian dari temuan selama proses analisis data, bentuk tuturan ambiguitas menjadi tanda bagi penutur untuk menafsirkan makna di luar kebiasaan dalam konteks wacana humor *Waktu Indonesia Bercanda*. Koteks dan konteks adalah dua hal penting yang digunakan untuk menentukan makna dalam kajian pragmasemantik. Selain itu, tuturan yang mengalami penyimpangan konteks berakibat pada munculnya asosiasi lain bagi petutur. Dengan demikian, penentuan makna dalam tuturan ambiguitas wacana humor *Waktu Indonesia Bercanda* tidak dapat terlepas dari koteks dan konteks yang mengiringinya.

Kata Kunci: *Tuturan Ambiguitas, Wacana Humor, Waktu Indonesia Bercanda, Pragmasemantik.*

Abstract

Humor has various forms of display, one of which is humorous discourse. A discourse can be said to contain humor when it causes laughter to the audience and is ambiguous. In humor discourse Waktu Indonesia Bercanda there are many speeches that contain ambiguity. Waktu Indonesia Bercanda was one of the various programs that aired on private television channels, NET, which was hosted by Cak Lontong. Ambiguity speech in humor discourse Waktu Indonesia Bercanda can be studied using pragmasemantic theory that combines pragmatic and semantic science because even though the meaning of ambiguity is in the semantic domain, in this research the meaning of ambiguity is related to the context of the situation and speech in the discourse. This study aims to answer the formulation of the problem, namely (1) the form of ambiguity speech, (2) the cause of ambiguity, and (3) the deviation of the context that occurs in humor discourse of Waktu Indonesia Bercanda. This research is a qualitative descriptive study that describes the linguistic phenomena that exist through word descriptions. The data analysis method used is a pragmatic equivalent method that uses speakers and speakers as a determinant. The data source of this study is a video of Waktu Indonesia Bercanda program that aired on NET and uploaded on the www.youtube.com site on the official Waktu Indonesia Bercanda account from July to October 2017. The data analysis process is carried out in several stages, namely the transcription, classification, coding, analyzing, and inferring data. Based on the analysis carried out on the data that has been collected, three forms of

ambiguity speech are found in Waktu Indonesia Bercanda humor discourse, namely: (a) grammatical ambiguity, (b) phonetic ambiguity, (3) and lexical ambiguity. Then found six causes of ambiguity, namely: (a) generalization, (b) saving word usage, (c) sentence context, (d) homophones, (e) polysemi, and (f) amphipoli. Then found two types of context deviations that occur in Waktu Indonesia Bercanda, namely (a) deviation of act sequences, and (b) deviation of keys. Based on the discussion of the results of the research findings in the process of data analysis, the form of ambiguity speech is a sign for speakers to interpret the meaning outside of the habit in the context of humor discourse Waktu Indonesia Bercanda. Coteks and context are two important things that are used to determine meaning in pragmasemantik studies. In addition, speeches that experience a deviation of context result in the emergence of other associations for speakers. Thus, determining the meaning in the ambiguity of humor discourse Waktu Indonesia Bercanda cannot be separated from the cotext and the context that accompanies it.

Keywords: *Ambiguity Speech, Humor Discourse, Waktu Indonesia Bercanda, Pragmasemantics.*

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan hal penting yang digunakan manusia dalam membangun sebuah peradaban budaya. Hubungan bahasa dengan manusia sangat erat dan tidak dapat dilepaskan dalam segala aspek kehidupan. Bahasa diperlukan sebagai alat komunikasi untuk menyampaikan pikiran seseorang kepada orang lain, dari penutur ke pendengar, dan dari penulis kepada pembaca. Bahasa digunakan untuk mengungkapkan setiap peristiwa, pikiran, dan perasaan manusia melalui proses komunikasi.

Bahasa yang dihasilkan oleh komunikasi antarmanusia dapat berbentuk wacana. Wacana adalah satuan bahasa terlengkap yang terdiri atas rentetan kalimat yang memiliki keserasian. Wacana dibagi menjadi dua jenis, yaitu wacana yang disampaikan secara tertulis dalam bentuk tulisan dan wacana yang disampaikan secara lisan dalam bentuk tuturan. Dengan demikian, wacana dapat dipahami sebagai unit bahasa terbesar dan terlengkap dengan sistem yang teratur.

Salah satu jenis wacana yang diminati adalah wacana humor, baik yang disajikan dalam bentuk lisan maupun tulis. Wacana humor adalah wacana yang mengandung unsur humor sehingga menimbulkan perasaan lucu dan tawa bagi pendengar atau pembacanya. Humor merupakan sarana yang mangkus untuk mengurangi ketegangan dan memperoleh hiburan. Humor memiliki beragam bentuk dan penampilan, misalnya cerpen humor, film humor, komik humor, dan kuis teka-teki humor.

Danandjaja (2005:38) mengemukakan bahwa suatu tuturan dikatakan sebagai humor apabila menimbulkan tawa bagi pendengarnya dan mengandung ciri-ciri berikut: (1) bersifat mengejutkan, (2) bersifat mengecoh, (3) melanggar tabu, (4) aneh dan tidak biasa, (5) tidak masuk akal (6) kontradiktif dengan kenyataan, (7) bersifat nakal dan mengganggu, dan (8) memiliki arti atau makna ganda. Ciri ke delapan biasanya terjadi pada humor teka-teki yang bersifat permainan kata.

Wacana humor sering dijumpai dalam pelbagai program variety show di televisi, satu di antaranya ialah tayangan Waktu Indonesia Bercanda (WIB) yang dibawakan oleh Cak Lontong. Program acara bergenre humor ini mengandalkan permainan kata untuk membuat penonton tertawa. Dalam acara tersebut terdapat segmen kuis TTS (Teka-Teki Silang) di mana para peserta berlomba untuk menjawab soal-soal yang telah disediakan dengan benar dan sesuai dengan kotak TTS. Namun dalam segmen kuis TTS ini, soal-soal yang diberikan bersifat ambigu sehingga membuat peserta terkecoh. Selain itu, soal kuis TTS dalam WIB merupakan tipe soal yang berpotensi memiliki jawaban ganda karena keambiguannya.

Kegandaan makna atau ambiguitas dapat terjadi pada semua tataran bahasa, baik dari kata, frasa, kalimat, hingga wacana. Ambiguitas tidak hanya terjadi dalam bentuk tulisan, tetapi juga tuturan. Ambiguitas dalam tuturan dapat berbentuk fonetik, leksikal, maupun gramatikal. Ambiguitas berada pada ranah semantik. Namun ambiguitas yang terdapat dalam wacana atau tuturan lisan yang melibatkan konteks memerlukan kajian secara pragmatik pula agar mendapatkan makna secara utuh dan mendalam karena makna dalam semantik tidak memperhitungkan konteks. Makna dalam sebuah tuturan boleh jadi berbeda dengan maksud sebenarnya yang ada dalam benak penutur. Oleh karena itu, ambiguitas dalam suatu tuturan atau wacana yang melibatkan konteks dapat dikaji menggunakan kajian pragmasemantik, yakni ilmu yang memadukan pragmatik dan semantik untuk mengaji tuturan tidak hanya dari segi makna, tetapi juga maksudnya.

Teori pragmatik digunakan untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan bahasa secara eksternal, terutama yang berkaitan dengan konteks dan pemakaian bahasa nonverbal (untuk bahasa lisan). Sementara itu, teori semantik digunakan untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan bahasa secara internal. Leech (1983:6) melihat pragmatik sebagai bidang kajian dalam

linguistik yang mempunyai kaitan dengan semantik. Ada tiga pandangan dalam hal ini, yaitu: (1) semantisisme, yakni melihat pragmatik sebagai bagian dari semantik, (2) pragmatisisme, yakni melihat semantik sebagai bagian dari pragmatik, dan (3) komplementarisme, yakni melihat semantik dan pragmatik sebagai dua bidang yang saling melengkapi.

Berdasarkan pemaparan di atas, penelitian yang berjudul *Tuturan Ambiguitas dalam Wacana Humor Waktu Indonesia Bercanda: Kajian Pragmasemantik* berfokus pada ambiguitas wacana humor dalam acara Waktu Indonesia Bercanda sebagai objek penelitian. Ambiguitas dalam wacana humor tersebut dapat diteliti menggunakan kajian pragmasemantik. Pragmasemantik adalah studi yang menggabungkan ilmu pragmatik dan semantik. Ilmu semantik berkaitan dengan ambiguitas yang terkandung dalam kuis teka-teki sulit Waktu Indonesia Bercanda, sedangkan ilmu pragmatik berkaitan dengan maksud dan konteks tuturan dalam wacana humor Waktu Indonesia Bercanda.

Rumusan masalah dalam penelitian ini ada tiga, yaitu: (1) bagaimana bentuk tuturan ambiguitas dalam wacana humor Waktu Indonesia Bercanda? (2) bagaimana penyebab ambiguitas dalam wacana humor Waktu Indonesia Bercanda, dan (3) bagaimana penyimpangan konteks sebagai akibat ambiguitas dalam wacana humor Waktu Indonesia Bercanda? Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan bentuk ambiguitas, penyebab ambiguitas, dan penyimpangan konteks dalam wacana humor Waktu Indonesia Bercanda.

Manfaat penelitian ini terdiri atas dua manfaat, yakni manfaat teoretis dan manfaat praktis. Manfaat teoretis penelitian ini adalah sumbangan pengetahuan, wawasan, dan memperluas kajian ilmu kebahasaan di bidang analisis pragmatik dan semantik melalui gabungan studi interdisipliner pragmasemantik. Manfaat praktis penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dalam penelitian lain yang akan dilakukan dengan pembahasan yang relevan, khususnya dalam bidang kajian pragmasemantik serta memberikan informasi tentang teori pragmasemantik untuk mengaji wacana humor.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian ini termasuk penelitian deskriptif karena hanya menggambarkan atau mendeskripsikan fenomena kebahasaan yang ada tanpa menguji hipotesis tertentu. Pendekatan kualitatif dipilih karena data penelitian yang disajikan bukan berupa angka, melainkan uraian kata.

Sumber data penelitian ini adalah video acara Waktu Indonesia Bercanda yang tayang di NET dan diunggah di situs www.youtube.com pada akun resmi Waktu Indonesia Bercanda mulai bulan Juli hingga Oktober 2017. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tuturan ambiguitas yang relevan dengan rumusan masalah, yaitu bentuk tuturan ambiguitas, penyebab ambiguitas, dan penyimpangan konteks.

Penyediaan data dalam penelitian ini menggunakan dokumentasi dan metode simak. Dokumentasi dilakukan dengan menelusuri dan mengunduh video yang tersimpan secara online di www.youtube.com pada akun resmi Waktu Indonesia Bercanda NET. Kemudian metode simak dilakukan untuk menyimak data yang sesuai dengan masalah penelitian. Pada metode simak digunakan teknik simak bebas libat cakap (SBLC) dan teknik catat. Peneliti tidak terlibat dalam dialog dan tidak ikut serta dalam proses pembicaraan orang-orang yang saling berbicara. Peneliti hanya berperan sebagai pemerhati yang penuh minat tekun mendengarkan apa yang dikatakan oleh orang-orang yang berdialog.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode padan pragmatis. Metode padan pragmatis digunakan untuk menganalisis tuturan-tuturan yang dihasilkan oleh penutur dan petutur dalam konteks pertuturan yang terjadi. Alat penentu metode padan pragmatis ialah petutur dan penutur atau mitra wicara yang terlibat dalam wacana humor Waktu Indonesia Bercanda. Tahap-tahap yang dilakukan saat penelitian meliputi tahap transkripsi, klasifikasi, pengodean, penganalisan, dan penyimpulan data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1) Bentuk Tuturan Ambiguitas

Menurut Ullman (2009:196), ketaksaan (ambiguitas) dapat timbul dalam berbagai variasi tulisan atau tuturan. Dalam bukunya, Ullman menyebutkan bahwa dari sudut pandang linguistik murni ada tiga bentuk kegandaan makna, yaitu ambiguitas fonetik, leksikal, dan gramatikal.

Ambiguitas fonetik dapat terjadi jika terdapat beberapa makna yang ditimbulkan karena ketidakjelasan struktur fonetik dalam suatu kata maupun kalimat. Umumnya ambiguitas jenis ini terjadi pada suatu ujaran karena ketidakjelasan dalam mengartikulasikan suatu fonem, kata, atau kalimat. Dalam bahasa Indonesia hal itu dapat terjadi ketika mengucapkan beberapa kata dalam satu helaan nafas sehingga kata-kata tersebut seolah menjadi satu suku kata.

Ambiguitas leksikal terjadi pada tataran kata. Setiap kata dapat bermakna lebih dari satu dan dapat mengacu pada sesuatu yang berbeda, sesuai dengan

lingkungan pemakaiannya. Misalnya orang mengujarkan bang yang mungkin mengacu kepada abang atau mengacu pada bank.

Ambiguitas gramatikal muncul pada satuan kebahasaan yang disebut kalimat atau kelompok kata. Ambiguitas gramatikal bisa terwujud dalam tuturan lisan maupun tulis. Ambiguitas pada tingkat gramatikal dapat terjadi pada struktur kalimat maupun frasa.

Dari 33 data dalam penelitian ini, 24 data memiliki bentuk tuturan ambiguitas gramatikal, 7 data berbentuk ambiguitas fonetik, dan 2 data berbentuk ambiguitas leksikal. Berdasarkan hal tersebut terlihat bahwa bentuk yang paling mendominasi adalah ambiguitas gramatikal. Berikut adalah contoh data yang termasuk dalam bentuk ambiguitas gramatikal.

- (1) AR : Enam menurun.# (a)
 NA : **Ada lima kotak.// Huruf ke dua I.#** (b)
 CL : **Yang mengemudikan pesawat terbang...#** (c)
 AR : **Pengennya pilot.#** (d)
 PE : Pengennya pilot tuh dia./ pengennya.# (e)
 AR : Apa pertanyaannya?# (f)
 CL : **Yang mengemudikan pesawat terbang...#** (g)
 PE : Hahaha... **Tidak.#** (h)
 AR : **Tidak.// Kan dia duduk./ masa bisa terbang.#** (i)
 (bunyi 'TUNG' pertanda jawaban benar)
 (penonton tertawa)
 (BA.Gr.11)

Data (1) memperlihatkan NA (Nabila) serta CL (Cak Lontong) sebagai penutur dan AR (Arie) serta PE (Peppy) sebagai petutur. Petutur memilih soal nomor enam menurun. Di layar terlihat petunjuk jawaban terdiri atas lima kotak dengan huruf I di kotak yang ke dua. lalu CL membacakan pertanyaan (c) kepada petutur. Dilihat dari soal dan petunjuk yang diberikan, petutur sudah mengetahui bahwa jawabannya adalah pilot. Hal tersebut dapat dilihat dari tuturan (d) dan (e). Namun petutur meminta CL mengulangi pertanyaannya sekali lagi lalu petutur memberikan jawaban tidak. Setelah diperiksa ternyata jawaban tersebut benar sesuai dengan maksud penutur. Petutur sudah menduga bahwa CL memiliki maksud terselubung dalam kuis tersebut. Penonton pun tertawa karena tidak menyangka dengan jawaban tersebut.

Tuturan (c) dan (g) adalah bentuk tuturan ambiguitas gramatikal. Keambiguan pada tuturan tersebut terjadi karena kata terbang pada frasa yang mengemudikan pesawat terbang dalam tuturan (c) dan (g) dapat mengacu pada yang mengemudikan pesawat atau mengacu pada pesawat, sehingga tidak jelas mana yang

terbang. Jika terbang mengacu pada yang mengemudikan pesawat, maka ia berstatus sebagai verba, sehingga maknanya adalah menanyakan apakah yang menerbangkan pesawat itu terbang. Namun apabila terbang mengacu pada pesawat (menjadi pesawat terbang) maka tuturan (c) dan (g) adalah frasa karena bersifat nonpredikatif. Dari jawaban yang terlihat di layar (tidak) baru dapat diketahui maksud penutur yang sebenarnya, yakni yang mengemudikan pesawat tidak bisa terbang, karena yang terbang adalah pesawatnya, bukan orangnya. Berikut tuturan lanjutan dari data (1) di atas yang berisi protes petutur dan penjelasan dari penutur.

- (1a) BE : Ketika kita berada di atas ketinggian 5000 kaki./ 6000 kaki./ tanpa ada penghubung dari daratan ke udara./ itu disebutnya terbang!#
 CL : Duduk, lah.#
 BE : Duduk?// Bukan terbang?// Walaupun duduk./ penumpang duduk./ pramugari berdiri./ pramugari mengatakan./ kita sekarang terbang di atas ketinggian 3000 kaki.// Walaupun itu duduk, Pak./ tapi sebenarnya terbang!#
 CL : Nah./ pesawatnya yang terbang.// Yang bisa terbang siapa?#
 BE : Ya pesawatnya.// Yang menerbangkan pilot!#
 CL : Apakah pilot bisa terbang?#
 BE : Enggak...#
 NA : Ya./ Sudah terjawab.#
 (penonton tertawa)

Dalam data (1a), BE (Bedu) terlihat tidak terima dengan jawaban CL. Ia beranggapan bahwa penumpang pesawat yang berada di atas ketinggian itu dapat dikatakan terbang karena tidak ada penghubung atau penyangga dari daratan ke udara. Namun CL mengatakan yang terbang adalah pesawatnya, sementara orang-orang yang ada dalam pesawat tidak terbang. Jadi orang yang menerbangkan pesawat (pilot) tidak terbang. Ia hanya bisa menerbangkan pesawat sambil duduk. Oleh karena itu, soal (c) dan (g) yang bermakna menanyakan apakah yang menerbangkan pesawat itu terbang, jawabannya adalah tidak.

Tuturan ambiguitas gramatikal dalam Waktu Indonesia Bercanda merupakan tanda atau sign bagi petutur untuk menafsirkan makna di luar kebiasaan. Makna di luar kebiasaan yang dimaksud dalam hal ini

adalah makna yang tidak umum atau tidak lazim dipikirkan oleh orang pada umumnya. Apabila petutur biasanya menafsirkan bahwa salah satu bagian dari mobil adalah mob, maka petutur harus berpikir di luar kebiasaan orang-orang pada umumnya untuk mencari makna lain dalam tuturan tersebut. Sebab, bisa jadi yang dimaksud penutur bukan jok melainkan mob sebagai salah satu bagian dari mobil, mengingat kuis TTS yang diberikan oleh penutur dapat ditafsirkan lebih dari satu makna. Oleh karena itu petunjuk yang ada dapat digunakan sebagai tanda dalam upaya menafsirkan makna di luar kebiasaan untuk mencari jawaban yang benar.

Dari 24 soal yang termasuk kategori tuturan ambiguitas gramatikal tersebut, hanya 8 soal yang dapat dijawab dengan benar oleh petutur, sedangkan 16 soal lainnya tidak bisa dijawab dengan tepat. Kegagalan dalam menjawab soal tersebut disebabkan oleh petutur yang memaknai tuturan penutur dengan cara biasa. Padahal tuturan tersebut dapat ditafsirkan di luar kebiasaan berpikir petutur. Dengan kata lain, soal yang diberikan penutur memiliki daya ambiguitas karena dapat dimaknai lebih dari satu dan mengakibatkan munculnya jawaban yang bervariasi bergantung pada tafsiran masing-masing. Tuturan ambiguitas gramatikal dalam Wacana Humor Waktu Indonesia bercanda memerlukan kajian secara pragmasemantik agar komprehensif karena berkaitan dengan makna tanda bahasa dan hubungannya dengan pemakaian dan akibat yang ditimbulkan.

2) Penyebab Ambiguitas

Penyebab ambiguitas adalah faktor yang mengakibatkan timbulnya makna atau penafsiran yang lebih dari satu. Penyebab ambiguitas yang ditemukan dalam penelitian ini ada enam macam, yaitu generalisasi, penghematan penggunaan kata, homofon, konteks kalimat, polisemi, dan amfipoli.

Dari 33 data yang diambil dalam penelitian ini, terdapat 11 data disebabkan oleh generalisasi, 7 data disebabkan oleh penghematan penggunaan kata, 7 data disebabkan oleh homofon, 3 data disebabkan oleh konteks kalimat, 2 data disebabkan oleh polisemi, dan 1 data disebabkan oleh amfipoli. Generalisasi adalah penyebab ambiguitas yang paling sering ditemukan dalam wacana humor Waktu Indonesia Bercanda. Berikut adalah contoh data tuturan ambiguitas yang disebabkan oleh generalisasi.

- (1) SA : Enam menurun.# (a)
CL : Tentang binatang.// **Hewan pengerat yang suka makan keju di rumah pasti...# (b)**
SA : **Tikus.# (c)**
CL : Sandra menjawab tikus.//
Apakah hewan pengerat yang

biasanya makan keju di rumah pasti tikus?# (d)
(bunyi 'TEETT' pertanda jawaban salah)
CL : **Hewan pengerat yang suka makan keju di rumah, pasti... ini dia jawabannya.../ mirip.# (e)**

(BA.Ge.08)

Data (1) memperlihatkan CL (Cak Lontong) sebagai penutur dan SA (Sandra) sebagai petutur. Penutur memilih nomor enam menurun. Di layar terlihat ada lima kotak dengan huruf I di kotak ke dua. Kemudian CL membacakan soal (b) kepada petutur. Topik soal tersebut membahas tentang binatang atau fauna. Soal dan petunjuk yang ada membuat petutur berpikir jawabannya adalah tikus. Setelah diperiksa ternyata jawaban yang benar adalah mirip.

Kata pasti dalam tuturan (b) menyebabkan generalisasi sehingga berpotensi memiliki jawaban lebih dari satu. Kata pasti memiliki makna sudah tetap; sudah tentu; atau mesti. Definisi dalam tuturan (b) memiliki banyak hal yang sifatnya sudah pasti, misalnya pasti menjijikkan, pasti berbulu, pasti berjalan, dan masih banyak lagi. Penutur tidak memberikan keterangan dengan jelas kepastian apa yang diminta. Dalam kalimat kuis teka-teki, kata pasti biasanya bermakna menanyakan nama objek yang didefinisikan, sehingga orang pada umumnya akan menjawab tikus. Namun tuturan (b) memiliki makna lain, yakni menanyakan rupa hewan pengerat yang suka makan keju di rumah, pasti mirip. Berikut lanjutan dari data (1).

- (1a) BE : Ini mirip apa?// Maksudnya mirip apa, Pak?#
CL : Nih./ saya tidak menjelaskan dulu.// Mari kita lihat fotonya.// (menunjuk layar)
Nah./ misalnya ini pergi./ terus anda ketemu.// Kira-kira anda tahu nggak yang ketemu anda itu yang ini atau yang ini?# (menunjuk gambar dua tikus yang mirip).

Dalam tuturan (1a), BE (Bedu) mempertanyakan maksud jawaban tersebut karena ia belum memahami pikiran penutur. Kemudian CL memberikan sebuah gambar dua ekor tikus di layar. Lalu ia menjelaskan jika BE melihat tikus di rumahnya, setelah tikus itu pergi, kemudian ia melihat tikus lagi, apakah ia bisa mengetahui tikus yang ia lihat pada waktu yang berbeda tersebut merupakan tikus yang sama atau tidak. CL menanyakan hal tersebut karena sudah pasti BE tidak bisa membedakan tikus-tikus itu. Semua tikus sudah tentu berwajah mirip. Jika penutur tidak hanya menggantung kalimat dengan kata pasti di akhir, tetapi juga memberikan

keterangan sesudahnya misalnya, pasti wajahnya atau pasti namanya, maka kalimat tersebut tidak menjadi ambigu dan tidak berpotensi memiliki jawaban lain karena yang ditanyakan sudah jelas.

Dominasi faktor generalisasi tersebut seiring dengan banyaknya bentuk tuturan ambiguitas gramatikal yang ditemui dalam data penelitian. Meskipun bentuk tuturan gramatikal tidak hanya disebabkan oleh generalisasi saja, melainkan juga faktor penghematan penggunaan kata dan amfipoli, tetapi generalisasi menjadi penyebab utama ambiguitas gramatikal dengan jumlah paling banyak.

Keenam penyebab ambiguitas berkaitan dengan koteks dan konteks pertuturan dalam wacana humor Waktu Indonesia Bercanda. Dalam segmen kuis TTS (Teka-Teki Sulit), sebelum memulai pertanyaan, peserta akan memilih nomor soal dan diberikan petunjuk tentang jumlah kotak jawaban dan huruf bantunya. Kotak jawaban TTS merupakan koteks dari soal yang ada karena kotak jawaban TTS tersebut berhubungan langsung dengan soal dan juga untuk melengkapi kalimat agar menjadi utuh. Lalu konteksnya adalah pelaku pertuturan, situasi di mana tuturan itu dituturkan, topik, serta tujuan penutur. Konteks tersebut membantu petutur dalam menjawab kuis TTS.

Kajian pragmasemantik memerlukan koteks dan konteks dalam analisis dan interpretasinya. Apabila salah satu dari keduanya dihilangkan maka proses analisis akan menjadi tidak valid. Dengan demikian, maka tidak bisa dikatakan bahwa faktor penyebab ambiguitas tidak berkaitan dengan koteks dan konteks karena dalam menafsirkan tuturan ambiguitas harus mengetahui teks yang mengikuti teks lain dalam satu wacana dan mengetahui situasi ujaran secara dua arah, baik dari petutur maupun penutur, untuk mendapatkan makna secara utuh.

3) Penyimpangan Konteks

Penyimpangan konteks dalam penelitian ini dimaknai sebagai munculnya konteks lain di samping konteks yang mengiringi tuturan dalam wacana humor Waktu Indonesia Bercanda. Ada tujuh macam konteks menurut teori Dell Hymes yang dikenal dengan SPEAKING (Setting, Participants, Ends, Act Sequences, Key, Instrumentalities, Norm, dan Genre).

Dari 33 data yang diambil dalam penelitian, 26 data di antaranya termasuk penyimpangan konteks topik atau act sequences dan 7 data sisanya termasuk penyimpangan konteks key. Dominasi penyimpangan topik yang terjadi mengakibatkan sebagian besar soal gagal dijawab dengan benar oleh petutur karena penyimpangan topik atau hal yang dibicarakan menimbulkan asosiasi lain dalam benak petutur. Berikut adalah contoh data yang mengalami penyimpangan act sequences.

- (1) NA : Silakan soalnya, Cak.//
Tujuh menurun.# (a)
CL : Baik.// **Ini gampang sekali.// Hanya tiga huruf.// Yang ada di kendaraan, yang jumlahnya lebih dari dua.../ Tim B?# (b)**
DE : LAS, Pak.# (c)
AK : LAS.# (d)
DE : Yang lebih dari dua, LAS.// LAS, karena dia yang terakhir, last.# (e)
CL : Tim A?# (f)
BE : GAS, Pak.# (g)
NA : GAS dan LAS.// kita kunci jawabannya.# (h)
CL : Tim B menjawab LAS.// Tim A menjawab GAS.// **Yang ada di kendaraan, yang lebih dari dua... jawabannya adalah... AAA.# (i)**

(penonton tertawa)

(PK.Ac.14)

Data (1) memperlihatkan NA (Nabila) serta CL (Cak Lontong) sebagai penutur dan DE (Deni), AK (Akbar), serta BE (Bedu) sebagai petutur. NA meminta CL untuk membacakan soal nomor tujuh menurun. Di layar terlihat petunjuk jawaban terdiri atas tiga kotak dengan huruf bantu A di kotak ke dua. Kemudian CL membacakan soal dalam tuturan (b). Dilihat dari soal dan petunjuk yang ada, jelas bahwa topik soal tersebut adalah tentang salah satu bagian badan kendaraan yang lebih dari dua, yaitu ban. Namun karena petutur menyadari bahwa jawaban kuis yang diberikan CL sering mengalami penyimpangan, maka petutur memberikan jawaban lain, yaitu las dan gas. Setelah diperiksa ternyata jawaban Tim A dan Tim B salah dan yang benar adalah AAA. Penonton di studio langsung tertawa melihat hal tersebut. Berikut tuturan lanjutan dari data (1).

- (1a) CL : KENDARAAN.// A-nya ada tiga.// Yang lebih dari dua cuma A.// tiga A-nya.// Kalau N-nya dua.// K-E-N-D-A-R-A-A-N.#
NA : KENDARAAN A-nya tiga ya, Cak.// Kalau N-nya dua.#
CL : N-nya dua, K satu, E satu.#
(penonton tertawa)

Dalam data (1a), CL mengatakan bahwa dalam (kata) kendaraan yang lebih dari dua adalah (huruf) A, lalu N-nya dua, dan yang lainnya hanya satu. Jadi kendaraan yang dimaksud dalam kuis ini bukan benda yang digunakan sebagai alat transportasi, tetapi kata

kendaraan yang terdiri atas huruf K-E-N-D-A-R-A-A-N. Dengan demikian dapat diketahui bahwa penutur sengaja merancang pertanyaan dan petunjuk sedemikian rupa untuk menyamarkan maksud sebenarnya dan menjebak lawan tuturnya, sehingga petutur tidak mengetahui jawaban sesungguhnya.

Penyimpangan topik dalam wacana humor waktu Indonesia bercanda menimbulkan asosiasi lain bagi petutur. Topik tuturan yang menyimpang dari kebiasaan berakibat pada munculnya makna lain di samping makna semula. Mengingat penelitian ini membahas tentang tuturan ambigu yang mengandung makna lebih dari satu, maka bisa jadi asosiasi petutur akan berbeda dengan penutur. Perbedaan tersebut menyebabkan kegagalan petutur menjawab soal yang diberikan penutur dengan benar karena adanya konteks lain dalam benak penutur di samping konteks yang sedang dibahas dan diketahui bersama.

Penyimpangan konteks tidak bisa dilakukan tanpa mengubah asosiasi dari tuturan yang dituturkan. Asosiasi lain muncul akibat adanya penyimpangan konteks oleh penutur. Untuk bisa menjawab kuis dengan benar, maka petutur harus mampu mengasosiasikan makna dalam tuturan tidak hanya dari satu konteks, tapi juga pada konteks lain di mana kata tersebut juga bisa digunakan. Apabila antara penutur dan petutur berada dalam satu konteks maka asosiasinya juga akan sama. Maka dari itu tidak bisa dikatakan bahwa penyimpangan konteks tidak menimbulkan asosiasi lain bagi petutur karena tuturan ambiguitas dapat mengacu lebih dari satu subjek atau topik sehingga dapat mengubah asosiasi petutur terhadap tuturan penutur.

PENUTUP

Simpulan

Sesuai dengan fokus dan tujuan penelitian serta penganalisisan data, simpulan penelitian ini adalah sebagai berikut.

Pertama, ditemukan tiga bentuk tuturan ambiguitas dalam wacana humor Waktu Indonesia Bercanda. Ketiga bentuk tuturan ambiguitas tersebut, yaitu (1) tuturan ambiguitas gramatikal, (2) tuturan ambiguitas fonetik, dan (3) tuturan ambiguitas fonetik. Bentuk tuturan ambiguitas gramatikal adalah yang paling dominan, diikuti dengan bentuk tuturan ambiguitas fonetik lalu yang terakhir bentuk tuturan ambiguitas leksikal dengan data paling sedikit. Bentuk tuturan ambiguitas gramatikal adalah data yang dominan karena Waktu Indonesia Bercanda sebagai objek penelitian menciptakan humor dengan cara menyiasati tuturan ambigu yang merupakan tanda atau sign bagi petutur untuk menentukan makna di luar kebiasaan sehingga reaksi atau tanggapan petutur

terhadap tuturan ambiguitas gramatikal yang diberikan penutur tersebut menimbulkan rasa lucu.

Kedua, ditemukan enam penyebab ambiguitas dalam wacana humor Waktu Indonesia Bercanda. Keenam penyebab ambiguitas tersebut, yaitu (1) generalisasi, (2) penghematan penggunaan kata, (3) homofon, (4) konteks kalimat, (5) polisemi, dan (6) amfipoli. Dalam fokus kedua ini, generalisasi menjadi data yang paling dominan dibanding kelima sebab ambiguitas lainnya. Generalisasi menjadi data penyebab ambiguitas yang mendominasi karena memiliki keterikatan dengan konteks dan konteks tuturan yang berakibat pada pemaknaan petutur. Perluasan makna yang sebagai akibat dari generalisasi memungkinkan petutur untuk menafsirkan lebih dari satu makna berdasarkan konteks dan konteksnya.

Ketiga, ditemukan dua penyimpangan konteks dalam wacana humor Waktu Indonesia Bercanda. Kedua penyimpangan konteks tersebut, yaitu (1) penyimpangan konteks act sequences, dan (2) penyimpangan konteks key. Dalam fokus ketiga ini, penyimpangan konteks act sequences lebih dominan daripada penyimpangan konteks key. Penyimpangan konteks act sequences sebagai data yang mendominasi menunjukkan bahwa penutur dalam wacana humor Waktu Indonesia Bercanda sering membuat tuturan yang topiknya dapat disimpangkan atau dialihkan sehingga membuat petutur keliru mengasosiasikan tuturan tersebut. Penyimpangan topik tersebut berakibat pada asosiasi petutur yang berbeda dengan apa yang sedang dibicarakan oleh penutur. Penyimpangan konteks act sequences yang berkaitan dengan topik dan isi tuturan menimbulkan asosiasi lain bagi petutur.

Bentuk tuturan ambiguitas, penyebab ambiguitas, dan penyimpangan konteks merupakan komponen yang saling berkaitan dalam wacana humor. Ketiga hal tersebut saling melengkapi dan tidak bisa dipisahkan. Suatu tuturan dikatakan sebagai humor apabila menimbulkan tawa bagi pendengarnya. Tuturan dapat menimbulkan rasa lucu apabila memiliki sifat ambigu. Bentuk tuturan ambiguitas tidak muncul tanpa sebab begitu saja. Bentuk tuturan ambiguitas memiliki sebab-sebab yang mempengaruhi timbulnya kegandaan makna dalam tuturan tersebut. Setiap bentuk tuturan ambiguitas memiliki sebabnya masing-masing. Humor akan tercipta jika faktor penyebab ambiguitas tersebut mengakibatkan terjadinya penyimpangan konteks sehingga petutur kebingungan dan penonton tertawa karena penutur berhasil mengecoh petutur dengan ambiguitas tersebut.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, terdapat beberapa saran yang dikemukakan berkaitan dengan tuturan

ambiguitas dalam wacana humor Waktu Indonesia Bercanda. Saran ini ditujukan kepada peneliti lain agar mengadakan penelitian lanjutan tentang tuturan ambiguitas, mengingat penelitian yang mengambil fokus tuturan ambiguitas masih belum banyak. Selain itu, perlu juga penelitian lebih lanjut tentang kajian pragmasemantik untuk melengkapi teori-teori yang ada. Hal tersebut karena dalam penelitian ini, kajian pragmasemantik masih terbatas pada tuturan ambiguitas dalam wacana humor Waktu Indonesia Bercanda. Penelitian ini diharapkan menjadi pemicu agar peneliti lain dapat menerapkan kajian pragmasemantik pada objek-objek kebahasaan berupa tuturan. Hal itu perlu dilakukan mengingat penelitian linguistik yang menggunakan pragmasemantik masih terbatas.

DAFTAR PUSTAKA

- Aminuddin. 2003. *Semantik*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Brown, Gillian dan George Yule. 1996. *Analisis Wacana*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Chaer, Abdul. 1994. *Pengantar Linguistik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Chaer, Abdul. 2009. *Pengantar Semantik Bahasa Indonesia*. Jakarta : Rineka Cipta
- Danandjaja, James. 2005. *Humor Mahasiswa*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan
- Djajasudarma, Fatimah. 2009. *Semantik 1: makna leksikal dan gramatikal*. Bandung: PT Refika Aditama
- Kridalaksana, Harimurti. 2008. *Kamus Linguistik*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Leech, Geoffrey N. 1983. *Principles of Pragmatics*. London: Longman
- Mahsun. 2007. *Metode Penelitian Bahasa*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Moleong, Lexy J. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Nadar, F.X. 2009. *Pragmatik dan Penelitian Pragmatik*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Pateda, Mansoer. 2001. *Semantik Leksikal*. Jakarta: Rineka Cipta
- Rahardi, Kunjana. 2005. *Pragmatik Kesantunan Imperatif Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga
- Senft, Gunter. 2014. *Understanding Pragmatics*. London & New York: Routledge
- Soedjatmiko, W. 1992. *Pellba 5*. Yogyakarta: Kanisius
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suhadi, M. Agus. 1989. *Humor Itu Serius: Pengantar "Ilmu Humor"*. Jakarta: PT Pustakakarya Grafikatama
- Tarigan, Henry Guntur. 2009. *Pengajaran Pragmatik*. Bandung: Angkasa
- Ullman, Stephen. 2007. *Pengantar Semantik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Verhaar. 2010. *Asas-asas Linguistik Umum*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press
- Wijana, I Dewa Putu dan Muhammad Rohmadi. 2009. *Analisis Wacana Pragmatik: Kajian Teori dan Analisis*. Surakarta: Yuma Pustaka
- Yule, George. 2014. *Pragmatik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Anisah, Zulfatun. 2015. *Polisemi pada Wacana Humor Indonesia Lawak Klub*. Thesis. Tidak diedarkan. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya
- Amalia, Fitri. 2016. *Definisi Kamus Istilah Kajian Pragmasemantik*. Proposal Disertasi. Tidak diedarkan. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya
- Fitriana, Fransiska Budi. 2015. *Pemakaian Gaya Bahasa dan Diksi Tokoh Masyarakat dalam Surat Kabar Kompas: Tinjauan Pragmasemantik*. Skripsi. Tidak diedarkan. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma
- Rahmanadia, Hyunisa. 2010. *Ambiguitas Makna Anekdote Bahasa Rusia*. Jurnal. Tidak diedarkan. Depok: Universitas Indonesia