

**BASA HUMOR SAJRONE KAOS CAK CUK SURABAYA
(Tintingan Pragmatik)**

Putri Novita Sari

Pendidikan Bahasa dan Sastra Daerah, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
putrinvsr@gmail.com

Dr. Surana, S.S, M.Hum

Dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Daerah, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Basa humor sajrone kaos Cak Cuk Surabaya kalebu sawijining panliten kang nggunakake kajian pragmatik. Kaos bisa dadi sawijining medhia kanggo ngandharake pesan kang asipat kritik kaya dene awujud *sindir* marang pamarentah bab *lokalisasi dolly*, korupsi, lan saperangan organisasi Nasional.

Panliten iki nggunakake panliten dheskriptif. Dhata sajrone panliten iki arupa wacana kaos Cak Cuk kang ngandhut unsur humor. Cara ngumpulake dhata ing panliten iki yaiku kanthi nggunakake metodhe nyemak, sawise kuwi kanthi cara nyatet. Dhata sing wis dikumpulake banjur diperang maneh dadi rumusan masalah, sawise kuwi *dianalisis*.

Adhedasar andharan asile panliten ngenani basa humor kaos Cak Cuk Surabaya bisa kadudhut: (1) unsur pambangun humor adhedasar aspek kabasan diperang dadi telu yaiku *aspek fonologis*, *aspek morfologis*, lan *aspek semantik*, (2) penyimpangan prinsip kesopanan tumrap basa humor kaos Cak Cuk Surabaya kaperang dadi penyimpangan maksim *kebijaksanaan*, penyimpangan maksim *kemurahan*, penyimpangan maksim *penerimaan*, penyimpangan maksim *kerendahan hati*, penyimpangan maksim *kecocokan*, penyimpangan maksim *kesimpatian*, lan (3) fungsi humor kaos Cak Cuk Surabaya kang kaperang dadi *fungsi komunikatif*, *fungsi hiburan*, *fungsi kritik sosial*, *fungsi kreatif*, *fungsi eufimisme*, lan *fungsi estetis*.

Tembung wigati: *basa, humor, kaos Cak Cuk*

PURWAKA

Lelandhesane panliten

Adhedasar sarana kang digunakake, basa kaperang dadi lisan lan tulis. Saklorone nduweni titikan *khusus* kang bedha-bedha. Chaer (2007:47) ngandharake menawa basa lisan diandharake kanthi cara lisan lan disengkuyung dening *unsur-unsur suprasegmental* kaya ta *eskpresi wajah* lan *gestur*, dene basa tulis ora ngandhut *unsur suprasegmental*. *Produksi* basa dening panutire kerep ngalami fenomena-fenomena kang narik kawigaten kanggo dijingglengi, salah sijine yaiku ngenani wacana humor. Medhia basa tulis akeh jinise tuladhane kanthi medhia majalah, koran, internet, spanduk, baliho, banner, lan medhia kang unik yaiku kaos. Mula subjek kang bakal dirembag ing panliten iki yaiku kaos Cak Cuk Surabaya.

Kaos Cak Cuk Surabaya salah sawijine kaos kang nduweni karakter ciri khas Surabaya bisa dideleng saka basane khas dialek Surabaya, lan ngandhut unsur ciri khas Surabaya liyane kaya ta Dolly, Bonek, Misuh, lsp. Ana saperangan toko kaos ing Indonesia kang nduweni ciri khas dhewe-dhewe saben dhaerah kang dadi panggon produksi kaos kasebut. Tuladhane yaiku kaos *Dagadu* kang manggon ana ing Yogyakarta kanthi ciri khas karakter ikon visual kutha Yogyakarta lan basa plesetan. Kaos *Joger* kang manggon ana ing Bali kang

nduweni ciri khas nengake permainan tembung lan nduweni karakteristik dhewe. Kaos *Soak Ngalam* salah sawijine kaos kang nduweni ciri khas basa walikan kang dituduweni dening kutha Malang. Kaos kang ana ing ndhuwur kuwi kabeh nduweni efek humor utawa ngandharake maksud tartamtu kanthi pilihan tembung kang arupa plesetan, campuran basa, situasi lan kondisi saben dhaerah, teka-teki, lsp.

Pangango basa tumrap kaos Cak Cuk Surabaya asipat *unik* amarga ngandhut *aspek penciptaan humor* yaiku saka unsur fonologine kang luwih cundhuk marang tembung plesetan yaiku mepere wujud tembung kang asli karo tembung sing diplesetake lan nduweni makna kang bedha.

Pambangun humor ngamot aspek-aspek basa kang perlu dijlentrehake. Pajlentrehan unsur humor bakal nambah cara ngecakake bab ngenani tindak tutur utawa pragmatik kaya ta prinsip kesopanan, lan fenomena pragmatik sing liya. Tumrap tintingan pragmatik, unsur humor iki nlinti mligine awujud ragam *nonformal*.

Tulisan humor ing kaos Cak Cuk njalari pawongan luwih tartarik kanggo maca. Kaos diarani medhia kang bisa narik konsumen lan bisa dadi *trend*. Unsur humor kang dikandhut tumrap panganggone basa ing kaos Cak Cuk Surabaya narik kawigaten kanggo

diteliti minangka perangan kang ora bisa dipisahake saka bab lucu lan analisis basa iku dhewe.

Adhedasar andharan ing ndhuwur, basa kaos Cak Cuk Surabaya perlu diteliti kanthi luwih gambling supaya bisa dingerteni luwih cetha bab basa humor sing ana sajrone kaos Cak Cuk Surabaya kasebut.

Underane Panliten

Supaya panliten iki kalaksanan miturut kang dikarepake lan sambung marang basane mula perlu njlentrehake bab undherane panliten kang bakal ditintingi kaya ing ngisor iki:

- (1) Kepriye unsur pambangun humor sajrone BHSKCCS?
- (2) Kepriye penyimpangan prinsip *kesopanan* sajrone BHSKCCS ?
- (3) Kepriye fungsi basa humor sajrone Kaos Cak Cuk Surabaya?

Ancase Panliten

Wondene ancas saka dianakake panliten ngenani basa sandi sajrone BHSKCCS yaiku:

- (1) Ngandharake unsur pambangun humor sajrone BHSKCCS.
- (2) Ngandharake penyimpangan prinsip *kesopanan* sajrone BHSKCCS.
- (3) Ngandharake fungsi basa humor sarjone kaos Cak Cuk Surabaya.

Paedah Panliten

Asiling panliten iki arupa andharan bab BHSKCCS minangka panyengkuyung ilmu Linguistik. Saliyane kuwi, panliten iki uga nduweni paedah kang ora sathithik. Wondene paedah saka panliten iki yaiku:

- (1) Kanggo panliti utawa pamaca liyane supaya bisa nambah kawruhe ngenani bab basa humor utawa bab pragmatik tumrap basa Jawa.
- (2) Kanggo bebrayan supaya bisa meruhi BHSKCCS.
- (3) Kanggo bidang pendidikan supaya bisa migunani ing piwulungan basa Jawa.

Panjlentrehane Tembung

- (1) Basa yaiku piranti komunikasi sosial kanggo kabutuhan manungsa (Basir,2010:1).
- (2) Humor yaiku samubarang kang njalari wong ngguyu kang punjere saka tetembungan utawa liyane kang ora awujud tetembungan kayata tumindak (KBBI, 2007:412).
- (3) Kaos Cak Cuk Surabaya *pabrik* tetembungan kang diandharake mawa kaos. Wujud tetembungan ing kaos iki yaiku anane pesan-pesan kang arep diandharake, kaya dene awujud *sindiran* kanggo pamrentah bab lokalisasi Dolly lan Bonek. *Produsen*

kaos Cak Cuk yaiku Dwita Roesmika wong Surabaya asli, kelairan tahun 1977. *Outlet* kaos Cak Cuk papan panggonane ana ing Jl. Mayjend Sungkono 35, Jl Raya Dharmawangsa 35, Jl Raya Ahmad Yani 263, Jl Merr Rungkutl, Jl Golf 1 No 60, lan ing Jl Kedung Cowek No. 36.

- (4) Pragmatik yaiku kajian bab sesambungan antar basa banjur pangerten tumrap konteks kang wigati supaya bisa nggunakake basa kanthi trep uga nemtokake makna kanthi trep. Konsep lan teori pragmatik kaperang dadi *teori tindak tutur*, *teori implikatur*, *teori relevansi*, lan *deiksis*. (Cummings, 1999:19)
- (5) Penyimpangan prinsip kesopanan yaiku cara-cara peserta tindak tutur tumrap upaya ora ngregani utawa ngormati mitra tuture. Kaperang dadi penyimpangan maksim *kebijaksanaan*, penyimpangan maksim *kemurahan hati*, penyimpangan maksim *penerimaan*, penyimpangan maksim *kerendahan hati*, penyimpangan maksim *kecocokan*, penyimpangan maksim *kesimpatian*. (Leech, 1993:206)
- (6) Unsur pambangun humor yaiku unsur pembentuk kang ana sajrone wacana kang nuwuhake rasa pepenginan kanggo ngguyu tumrap pamaca. (Wijana,2004:37)

TINTINGAN KAPUSTAKAN

Basa

Basa yaiku reroncening tembung-tembung utawa reroncening morfem. Ing sajroning sistem hirarki basa, sistem tembung (morfologi) yaiku tingkat hierarki tata basa utawa gramatikal urutan ngisor dhewe sadurunge tataran sintaksis utawa tata ukara, lan tata wacana (Verhaar,1984:7-8). Basa nduweni kalungguhan kang wigati tumrape manungsa, utamane minangka alat komunikasi lan sesambugane manungsa. Kanthi komunikasi, manungsa bisa ngandharake ide-ide, kawruh, gagasan, lan ngandharake apa kang ana ing pikirane. Andharan iki padha karo panemune Keraf (1997:4) “Kanthi komunikasi kita bisa ngandharake kabeh apa sing dirasakake, pikirake, lan kita mangeteni tujuan marang wong liya”.

Chaer (2007:32) ngandharake “Basa yaiku sistem lambang swara kang *arbitrer* lan digunakake dening anggota klompok sosial kanggo kerja sama, *komunikasi* lan mbeberake dhiri.” Basa yaiku asil saka kagiyatan manungsa, saka basa bakal kajlentrehake apa kang dikarepake arupa informasi lisan utawa tulisan.

Pragmatik

Adhedasar tegese pragmatik, konsep lan teori pragmatik bisa diperang maneh. Cruse sajrone Cummings (1999:10) ngandharake pragmatik nduweni sesambungan karo *informasi*, *kode*, *konveksi*, *konteks*, lan panganggo. Adhedasar panemune Cummings (2007:5) ngandharake

yen *definisi* pragmatik kang jangkep ora bakal jangkep menawa konteks-e ora disebutake. Mula pragmatik yaiku kajian bab sesambungan antar basa banjur pangerten tumrap konteks dadi wigati supaya bisa nggunakake basa kanthi trep uga nemtokake makna kanthi trep. Cummings (1999:19) ngandharake yen ta konsep lan teori pragmatik kaperang dadi *teori tindak tutur, teori implikatur, teori relevansi, lan deiksis*. Saemper karo panemune Mulyana (2005: 78-81) ngandharake tegese *pragmatik* yaiku kajian bab carane panutur uga mitra tutur bisa nggawe tuturan uga negesi tuturan adhedhasar *konteks* kahanan kang trep. Ing bab *pragmatik* ana papat bab kang dirembag yaiku (1) *deiksis*, (2) *tindak ujar* utawa *tindak tutur*, (3) *praanggapan*, (4) *implikatur*.

Pragmatik yaiku syarat-syarat kang njalari trep orane panganggone basa sajrone komunikasi; pragmatik uga nduweni teges aspek-aspek panganggone basa utawa konteks kajaba basa kang menahi sesambungan tumrap makna caturan (Kridalaksana, 1984:36). Leech (1993:8), ngandharake yen pragmatik yaiku studi ngenani makna tumrap sesambungane karo kahanan-kahanan bab ujar. Kahanan ujar kasebut yaiku panutur lan mitra tutur, konteks tuturan, tujuwan tuturan, tuturan minangka wujud tumindak, lan tuturan minangka prodhuk tumindak *verbal*. Sabanjure manut panemune Alwasilah (2005:19), pragmatik yaiku cabang lingustik kang nyinaoni proses komunikasi kanthi fokus tumrap kepriye makna utawa pesan komunikasi diandharake dening panutur lan panganggep tutur.

Teges Humor

Humor nduweni teges kang akeh banget saka panemu kang beda-beda antara siji lan liyane. Nanging sacara umum, humor minangka sakabehing bab kang nuwuhake kesan aneh lan lucu saengga wpng liya kanthi spontan bakal ngguyu nalika ndelok, maca, lan ngrungokake. Bab-bab sing nuwuhake kalucon kasebut pancen disengaja nyimpang saka wujud asline kanggo ngupaya nuwuhake kesan lucu kaya objek kang dikaji.

Saka wewatesan kasebut ora nutup anane panemu ngenani humor. Yen gelem ngrunut tegese humor luwih wigati, tembung humor utawa *humour* sacara etimologis asale saka basa Latin yaiku humor utawa *umor* kang tegese (*The New Encyclopedia Britannica* VI, 1989:145). Saka istilah ing ndhuwur tuwuh wujud istilah sing nganti saiki arupa wujud komunikasi kang komis yaiku sawijining *rangsangan mental* kang kompleks saengga nuwuhake pepenginan ngguyu (Ensiklopedia Nasional Indonesia jilid VI, 1989:497).

Sajrone *New Encyclopedia Britannica* jilid VI (1989:145) diandharake yen humor yaiku sekabehing wujud *rangsangan* kang spontan uga nuwuhake esem lan guyu dening wong sing ngrungokake utawa sing maca. *Rangsangan* kasebut kaperang dadi loro yaiku kaping

pisan arupa ide/masalah sing lucu lan kaping pindo wujud kabasan sing sengaja dikreasikake dening panutur saengga nuwuhake kalucon.

Tegese humor ing kamus Webster (1976:1102) dijlentrehake minangka sawijining wujud komik sing nuwuhake rasa pepenginan ngguyu lan hiburan. Saemper karo teges ing ndhuwur, Dananjhaya menahi panemu ngenani humor yaiku minangka wujud folklor sing bisa nuwuhake rasa lucu saengga bisa ndadekake ngguyu tumrap pamacane (Ensiklopedia Nasional Indonesia jilid VI, (1989:498). Humor kasebut arupa dongeng sing lucu, teka-teki sing wangsulane lucu, puis rakyat sing lucu utawa nyanyian rakyat sing lucu.

Fungsi Humor

Pangango tulisan tumrap kaos Cak Cuk Surabaya nduweni saperangan fungsi humor, ing kene yaiku (1) minangka sarana hiburan, humor bisa nuwuhake kalucon lan njalari kahanan luwih santai, (2) minangka sarana kritik sosial, kritik ditujokake marang golongan tartamtu awujud sindiran, (3) minangka proses pendidikan tumrap bocah, manut panemune Wijana (2004,2-3) humor yaiku dolanan, tumrap bocah dolanan yaiku proses tuwuhe kreativitas, mula dolanan bisa njalari bocah supaya nuwuhake samubarang kang anyar lan nduweni sipat kreatif. Mula saka kuwi saka humor, bocah luwih siyap dadi anggota masyarakat.

Miturut Sujoko (1992:57) humor nduweni fungsi: (1) nglakoni sakabehing pepenginan lan tujuwan gagasan utawa pesen; (2) nyadarake manungsa yen dheweke ora mesthi bener lan pener; (3) ndadekake manungsa njlimeti masalah saka saperangan pandulu; (4) ngibur; (5) nglancarake piker; (6) njalari manungsa luwih toleransi marang samubarang; (7) njalari manungsa ngerteni ngenani bab “pelik”.

Aspek Fonologis Penciptaan Humor

Humor ora uwal saka unsur panciptane kang manfaatake potensi basa minangka sumber kalucon. Salah sawijine kreativitas kang dilakoake yaiku manfaatake saperangan aspek kabasan, kaya aspek *fonologis* lan *ketaksaan* (Wijana, 2003:131-135). Aspek fonologis sajrone humor bisa ditintingi kanthi *teknik substitusi, permutasi, penyisipan, penambahan bunyi, lan pelepasan bunyi*.

1. Substitusi bunyi

Substitusi bunyi yaiku proses owahe unsur tumrap basa dening unsur basa liyane ing satuan kang luwih gedhe kanggo njlentrehake perangan unsur tartamtu (Kridalaksana, 1982:159) Bab iki dilakoni supaya nuwuhake efek lucu tumrap sawijining konteks.

2. Permutasi bunyi

Permutasi bunyi yaiku owahe deret unsur-unsur tumrap tembung kang asipat disengaja utawa ora disengaja lan kerep nuwuhake efek lucu marang sing

ngrungokake utawa maca (*appreciator*). Sacara psikologis gejala arupa salah pocapan iki ana sesambungan karo proses mental kang kompleks (Hudson sajrone Wijana, 2004:133). Tuladhane kaya wong sing nakokake

3. Penyisipan bunyi

Penyisipan bunyi yaiku penambahan utawa pengurangan sa-fonem utawa luwih ing tengah, ing ngarep utawa ing pungkasane tembung. Gejala penggabungan utawa pengurangan wujud basa kuwi tumuju objek kang mesthine wis bener nanging sengaja disalahake utawa diseseli (Kridalaksana 1982:93).

4. Penambahan bunyi

Anane unsur penambahan bunyi tumrap sawijining tembung uga bisa ngasilake efek lucu marang sawijining cecaturan. Wijana (2004: 138) ngandharake menawa gejala penambahan bunyi bisa kedadean ana ing ngarep utawa mburine tembung.

5 Pelesapan bunyi

Pelesapan bunyi yaiku owahe sak fonem utawa luwih nanging unine kang diasilake meh padha karo unine kang dimaksud asipat disengaja utawa ora disengaja.

Ketaksaan Penciptaan Humor

Ana saperangan ketaksaan kang nduweni manfaat minangka sarana penciptaan kalucon tumrap wacana humor desain kaos. Ketaksaan yaiku wujud sawijining tembung, frase, lan ukara ana saperangan antarane asipat *ambiguitas* marang wujud basa liyane (Chaer, 2002:104). Ketaksaan tumrap basa nduweni *tataran lingual* kang padha. Ing ngisor iki bakal diandharake ngenani teges lan perangan ketaksaan. Ketaksaan dhewe diperang dadi loro yaiku ketaksaan *leksikal* lan ketaksaan *gramatikal*.

1. Ketaksaan Leksikal

Wijana (2004: 140) ngandharake wujud kabasan, tembung, frasa, utawa ukara yen owal saka konteks panganggone, sabanjure bakal ana saperangan unsur basa kang ngalami potensi sacara *aksidental* asipat taksa (*ambiguous*) tumrap wujud basa liyane. Ketaksaan leksikal yaiku ketaksaan kang kabentuk amarga anane sawijining wujud tembung kang nduweni rong makna utawa luwih. Makna kang bedha tumrap satembung kasebut bisa ana sesambungan uga ora

2. Ketaksaan Gramatikal

Ketaksaan ora mung kedadean saka leksem kang nduweni rong makna utawa teges nanging uga kedadean saka penggabungan leksem-leksem liyane. Ketaksaan gramatikal yaiku ketaksaan kang kedadean saka gabungan loro utawa saperangan leksem (Wijana, 2004: 181).

Penyimpangan Prinsip Kesopanan

Penyimpangan prinsip kesopanan yaiku cara-cara peserta tindak tutur interaksi tumrap upaya ora ngrangani lan ngormati mitra tuture. Miturut Leech (1993:67) prinsip kesopanan diperang dadi 6 maksim. Penyimpangan prinsip *kesopanan* diperang dadi penyimpangan maksim *kebijaksanaan*, penyimpangan maksim *kemurahan*, penyimpangan maksim *penerimaan*, penyimpangan maksim *kerendahan hati*, penyimpangan maksim *kecocokan*, lan penyimpangan maksim *kesimpatian*. Gegayutane karo humor yaiku sajroning pambangun humor kaperang dadi penyimpangan prinsip kesopanan tumrap wacana lan cecaturan.

1. Penyimpangan maksim *Kebijaksanaan*

Penyimpangan maksim *kebijaksanaan* yaiku ora isin nalika ngandharake tuturan kang ngrugekake wong liya.

2. Penyimpangan maksim *kemurahan*

Penyimpangan maksim *kemurahan* yaiku ngupaya ndhisikake keuntungan lan nyampingake kerugian tumrap awake dhewe.

3. Penyimpangan maksim *penerimaan*

Penyimpangan maksim *penerimaan* yaiku ngluwahi sipat ora kurmat marang wong liya.

4. Penyimpangan maksim *kerendahan hati*

Penyimpangan maksim *kerendahan hati* yaiku nyundhukake utawa ngluwihake kemampuan kang dinduweni awake dhewe.

5. Penyimpangan maksim *kecocokan*

Penyimpangan maksim *kecocokan* yaiku ora cocoge mitra tutur, ditujokake kanggo ngandharake panemu lan ekspresif. Maksim iki ngluwihake panemu kang ora setuju lan meminimalkan panemu kang ora setuju marang wong liya.

6. Penyimpangan maksim *kesimpatian*

Penyimpangan maksim *kesimpatian* yaiku meminimalkan simpati marang wong liya lan ngluwahi antipati marang wong liya.

Kaos Cak Cuk Surabaya

Kaos Cak Cuk Surabaya yaiku pabrik kanga sale saka Surabaya. Perusahaan iki diwiwiti 10 November 2005. Wiwit tahun 2005, Cak Cuk wis nduweni papat *outlet* yaiku ing Jl. Mayjend Sungkono 35, Jl Raya Dharmawangsa 35, Jl Raya Ahmad Yani 263, Jl Merr Rungkul, Jl Golf 1 No 60, lan ing Jl Kedung Cowek No. 36. Arane Cak Cuk saka tetembungan kang makili kutha Surabaya. Tembung kaping pisan yaiku *Cak* kang tegese tembung aran kanggo wong lanang sing luwih tuwa. Tembung kaping pindo yaiku *cuk* kang arane tembung misuh khas Surabaya. Produsen kaos Cak Cuk yaiku Dwita Roesmika wong Surabaya asli, kelairan tahun 1977.

Lelandhesan Teori

Sajrone panliten iki ditulis ngenani pirang-pirang kerangka *teoritik* ing njerone. Teori-teori kang cocog karo undherane panliten kang digunakake kanggo dhasar nganalisis dhata ing panliten iki. Kanggo nganalisis basa humor kang ana sajrone kaos Cak Cuk Surabaya yaiku :

Teori kang digunakake yaiku teori ngenani deiksis. Cummings (2007:31) ngandharake yen deiksis ngandhut andharan-andharan saka kategori gramatikal lan nduweni jinis saemper karo tembung kriya lan tembung sesuluh, ngandharake saperangan entitas tumrap konteks sosial, lungistik, utawa caturan kang luwih amba.

Implikatur yaiku kedadean saka tembung *imply* (basa latin: *plicare*) kang tegese *to fold* yaiku *melipat*. Kanggo ngerteni apa kang dilempit utawa disimpen kudu nglakoni kanthi cara mbukak. Supaya meruhi maksud panutur, mitra tutur kudu nglakokake *interpretasi* tuturan (Mey, 1999:99). Grice (1975:56) sajrone artikel *Logic and Conversation* ngandharake yen tuturan bisa ngalami implikasi proposisi kang ora kalebu wujud saka tuturan kasebut. .

METODHE PANLITEN

Rancangan Panliten

Metodhe panliten yaiku minangka tahapan kang paling penting sajrone panliten, amarga metodhe panliten minangka sarana, *prosedur*, *teknik* kang dipilih sajroning nglaksanakake panliten utawa sajroning pangumpulan dhata Djajasudarma (1993:3). Panliten ngenani BHSKCCS kalebu jinis panaliten *kualitatif*. Jinis panaliten kualitatif yaiku tata cara panaliten kang ngasilake *dhata deskriptif*, kang dijupuk kanthi cara *holistik* utawa wutuh, Bodgan lan Taylor (ing Moleong, 2001: 3). Titikan jinis panliten *dheskriptif* yaiku *dhata* kang akeh diwedharake apa anane utawa sabisane kaya wujud asline dhata (Moleong, 2001: 6). Andharan iki nduweni sesambungan karo andharan karo Nawawi uga Martini (1996: 174) yen *dhata* saka panliten kualitatif kuwi diwedharake kanthi limrah, apa anane uga ora diowahi dadi wujud simbol-simbol.

Panliten ngenani BHSKCCS iki nggunakake panliten *kualitatif* amarga jinis panliten iki nduweni ancas kanggo ngandharake dhata kanthi apa anane. Andharan iki diandharake karo Arikunto (2006: 15-16) bab *karakteristik* panliten *kualitatif* yaiku panliten kang sipate gumantung ing dhata, anggone panliti *interaksi* karo *responden* ana ing *konteks* kang *alami*, *validitas* panliten adhedhasar kang ana ing kaprigelan panliti, ingkang wigati yaiku ana ing proses tinimbang asiling panliten. Panliten iki arep nлити BHSKCCS kanthi tintingan Pragmatik , awit saka kuwi, panliten iki nduweni ancas

kanggo ngandharake asiling panliten kang awujud dhata-dhata tanpa ngowah-owahi dhata.

Sumber Dhata lan Dhata

Sumber dhata yaiku subjek kang bisa ditentukake. Sumber dhata iki minangka sumber papan dhata kang dibutuhake panliti. Sumber dhata iki bisa nuwuhake sawijining bakal minangka *objek* panliten. Arikunto (2006:129) ngandharake menawa sumber dhata iku saka wong kang njawab pitakonon utawa responden, bisa arupa tulisan utawa pangucapan

Dhata minangka *objek* panliten yaiku basa kaos Cak Cuk Surabaya. Dene sumbering *dhata* minangka subjek panliten yaiku arupa *print out design* kaos Cak Cuk Surabaya kang ngamot tembung, *frase*, *klausa*, ukara, wacana.

Instrumen Panliten

Instumen panliten yaiku piranti utawa cara kanggo njaring dhata kang dibutuhake ing pangumpulake dhata panliten. Sesambungan saka sipat dhata lan jinis panliten, mula *instumen* ing panliten iki diperang dadi rong jinis, yaiku *instrumen* utama lan *instrumen* panyengkuyung.

Panliten kualitatif sing mirunggan ngrembag bab polaning basa lan cakriking basa tulis, panliti tumindak minangka instrumen utama sebab panliten iki minangka pawongan kang nggolek lan ngolah dhata. Dene piranti panyengkuyung kang digunakake tumrap panliten iki, antarane: (1) kamera kang digunakake kanggo motret objek panliten, yaiku basa humor sajrone kaos Cak Cuk Surabaya, (2) alat tulis (buku&bolpen) kang digunakake kanggo pengkodean, nggawe kertu dhata, lan nglompokake dhata, lan (3) laptop kanggo mindah foto saka kamera.

Tata Cara Pangumpulane Dhata

Ing panliten iki, panliti ngumpulake dhata saakeh-akehe saka sumbering panliten. Metodhe pangumpulan dhata sajrone panliten iki nggunakake metodhe nyemak. Diarani metodhe nyemak utawa penyemakan, yaiku nyemak nggunakake basa kang ngandhut humor sajrone kaos Cak Cuk Surabaya kanthi tintingan pragmatik. Miturut Sudaryanto (1988:2) ngandharake menawa metodhe nyemak utawa nyemak amarga satenane arupa penyemakan; dilakokae kanthi nyemak, yaiku nyemak nggunakake basa. Teknik nyemak tegese panliti minangka kunci inti kanggo nglakokake teknik nyemak kanthi njingglengi sumber dhata yaiku sasaran panliten arupa wacana kang wujud desain kaos oblong prodhuk Cak Cuk. Saliyane kuwi teknik nyemak iki dikarepake supaya wacana desain kaos Cak Cuk Surabaya trep karo sing ditinting yaiku ngenani unsur kang ana ing BHSKCCS.

Metodhe sabanjure yaiku awujud teknik nyetat. Dhata saka panliten iki dijupuk saka katalog desain kaos

oblong Cak-Cuk kang ana ing sakliwere kutha Surabaya. Dhata kasebut sabanjure dicatet manut karo apa kang arep dirembag. *Teknik* nyatet kelakon kanthi cara nyatet wacana kang wis *dianalisis* lan ditandani ana ing kertu dhata. Iki nduweni tujuan kanggo nggampangake anggone nganalisis dhata. *Teknik* kertu dhata migunani banget kanggo panliten *kualitatif* sajrone pangumpulan dhata ing lapangan. . Kertu dhata iki arupa catetan ngenani apa wae kang wis kasil diolahake ing lapangan lan *diklasifikasi* manut underaning panliten. Kertu dhata iki sipate mung *formalitas* kanggo njangkepi *teknik-teknik* liyane.

Tata Cara Njlentrehake Dhata

Analisis dhata yaiku proses njlentrehake dhata kang tujuane kanggo mangsuli perkara-perkara sing ana sajrone panliten lan supaya luwih gamblang anggone nlliti perkara. Sajrone proses analisis dhata iki ana perangan *prosedur*, yaiku :

- (1) Ngumpulake dhata sing ana.
- (2) Nyeleksi dhata, asil catetan, panliti nyeleksi dhata sing ngemot BHSKCCS kanthi tliti lan disambungake karo underaning panliten. Iki mono supaya prakara kang bakal diudhari bisa kawedhar kanthi cetha tumrap pamaca.
- (3) *Klasifikasi* lan *Kondifikasi* Dhata

Klasifikasi dhata minangka upaya nggolongake adhedasar kategori tartamtu sing dienggo panliti. Tahapan iki wigati banget anggone ditindakake sabab supaya proses *klasifikasi* dhata bisa cetha antarane dibutuhake klawan ora dibutuhake.

Dene kodifikasi dhata yaiku menahi *kode-kode* ing dhata panliten kang adhedasar saka jinis-jinise prakara sajrone panliten. Pengkodean iki dianakake supaya nggampangake panulisan tumrap asile panliten. *Kode-kode* kang ditulis kajupuk saka aksara kawitan saka tembung kang diwakili. Tembung kang diwenehi kode mung tembung kang ana sesambungane karo bab panliten.

(4) *Penganalisisan* Dhata

Sawise diklarifikasi dhata diperang miturut tataran utawa prakara kang ana, banjur dhata dianalisis, kanggo njawab instrumen sajroning panliten iki. Panliti nyoba ngungkapake, menahi tuladha, sarta ndudutake.

Tata Cara Nyuguhake Asil Panliten

Asile nintingi dhata sing arupa temuan panliten sing minangka jawaban saka underane panliten sing arep diwudhari, kudu disuguhake kanthi wujud teori. Sajrone nyuguhake asile panliten kasebut, ana rong metodhe sing bisa digunakake. Metodhe kasebut yaiku metodhe formal lan metodhe informal (Mahsun, 2005:255).

Metodhe informal yaiku tatacara panyuguhe dhata kanthi ngrumusake asile panliten nggunakake tembung-tembung biasa, kalebu panganggone

terminologi sing asipat teknis. Dene metodhe formal yaiku tatacara panyuguhe dhata kanthi ngrumusake asile panliten nggunakake tandha-tandha utawa lambang-lambang (Sudaryanto, 1993:145).

Pada dasarnya bagian ini menjelaskan bagaimana penelitian itu dilakukan. Materi pokok bagian ini adalah: (1) rancangan penelitian; (2) populasi dan sampel (sasaran penelitian); (3) teknik pengumpulan data dan pengembangan instrumen; (4) dan teknik analisis data. Untuk penelitian yang menggunakan alat dan bahan, perlu dituliskan spesifikasi alat dan bahannya. Spesifikasi alat menggambarkan kecanggihan alat yang digunakan sedangkan spesifikasi bahan menggambarkan macam bahan yang digunakan.

Untuk penelitian kualitatif seperti penelitian tindakan kelas, etnografi, fenomenologi, studi kasus, dan lain-lain, perlu ditambahkan kehadiran peneliti, subyek penelitian, informan yang ikut membantu beserta cara-cara menggali data-data penelitian, lokasi dan lama penelitian serta uraian mengenai pengecekan keabsahan hasil penelitian.

Sebaiknya dihindari pengorganisasian penulisan ke dalam “anak sub-judul” pada bagian ini. Namun, jika tidak bisa dihindari, cara penulisannya dapat dilihat pada bagian “Hasil dan Pembahasan”.

ANDHARAN ASILE PANLITEN

4.1 Aspek Kabasan Basa Humor Kaos Cak Cuk Surabaya

Penyimpangan sajrone kaidah kabasan tumrap humor wis diarani bab sing wajar. Kaidah kabasan kang isih ditengenake malah ora nuwuhake kesan humor. Kaidah-kaidah kang nyengkuyung sengaja disimpangake kanggo ngruwetake pikirane mitra tutur saengga dheweke mikir luwih jeru apa maksud kang diandharake panutur. Bab kang disimpangake uga nuwuhake teges kang ambigu. Aspek basa kang dimaksud yaiku ana ing ngisor iki.

4.1.1 Aspek Fonologis

Aspek kang njingglengi uni-uni basa tartamtu manut fungsine kanggo mbedakake makna leksikal basa kasebut. Ing basa humor, unen kang dituwuhake sengaja disimpangake saka *kebakuan* basa. Bab iki disengaja dilakokake kanggo nggayuh tujuwan lan maksud kang arep diandharake. Humor diarepake bisa njalari pamaca mesem lan gumuyu. Kaya mangkene andharan kang luwih cetha bab aspek fonologi sajrone wacana kaos Cak Cuk Surabaya

4.1.1.1 Substitusi Bunyi

Substitusi bunyi bisa diarani minangka proses owahe sawijine uni saengga tuwuh tembung liyane. Substitusi diarani proses utawa asil owahe unsur basa

saka unsur liyane ing satuan kang luwih gedhe kanggo oleh unsur pambada utawa ngandharake unsur tartamtu.

Supaya ngasilake efek kang lucu, tukang desain kaos oblong ora arang nggunakake kekreatifitasan tumrap nggunakake basa. Salah sawijine nggunakake fenomena substitusi bunyi marang sawijine tembung supaya nduweni makna kang beda.

(1) BASMAN

LEGENDS OF THE LUDRUK
LEGENDA LUDRUK SURABAYA

“Yu Painten Ketiban cendelo, cepak
semanten atur kawulo”

“Yu Painten Kejatuhan Jendela, cukup
sekian penampilan saya”

(dhata 48, 120)

Wacana ing ndhuwur (1) nuduhake anane proses substitusi bunyi marang tokoh fiksi kang misuwur yaiku marang subjek *Batman*. Batman yaiku pahlawan super kang nggawe kostum lawa. Adhedasar wacana ing ndhuwur tembung *Batman* dipermutasi dadi *Basman* yaiku tokoh utawa paraga ludrug sa-tren karo Cak Kartolo, Sapari, lsp, paraga kang misuwur ing kutha Surabaya. Anane substitusi bunyi kabukten saka owahe tembung huruf /t/ ing tembung *Batman* dadi /s/ ing tembung *Basman*. Konteks wacana ing ndhuwur nuduhake menawa Basman yaiku paraga ludrug kang dadi legenda ing kutha Surabaya.

4.1.1.2 Permutasi Bunyi

Sajrone basa plesetan kerep kedadean prastawa owah-owahan fonem tumrap wacana utawa tuturan utawa kerep diarani *slip of tongue*. Ing kahuripan saben dina lumrahe ana tuturan kang ngalami permutasi bunyi kang disengaja utawa ora disengaja. Anane permutasi bunyi kang kanthi langsung iki uga njalari tuwuhe kalucon utawa unsur humor sajrone tuturan utawa sawijine wacana tumrap pamaca

(5) DOLLY' DONNUTS

Roti berlubang paling terkenal di Surabaya

Bisa dimakan di tempat atau dibawa keluar

(dhata 12, 116)

Wacana (5) uga kalebu aspek kabasan permutasi bunyi kabukten saka tembung *dunkin* kang arane papan panggonan adol panganan mligine donat sing sengaja dipermutasi dadi *dolly* kang arane papan panggone prostitusi kang misuwur ing kutha Surabaya. Konteks wacana ng ndhuwur yaiku tegese donat sing asli dipermutasi dadi wanita kang adol awake utawa diarani PSK diduduhake saka wacana *Roti berlubang paling terkenal di Surabaya Bisa dimakan di tempat atau dibawa keluar*. Pratelan ing ndhuwur kuwi nduweni makna PSK sing manggon ana ing dolly (panggon prostitusi misuwur ing Surabaya) bisa dijak ‘main’ ing

panggon (*dolly*) utawa ing njaba manut marang sing tuku ‘donat’ utawa PSK.

4.1.1.3 Penambahan Bunyi

Penambahan bunyi bisa disisipake ana ing mburi utawa ngarepe tembung. Bab iki uga bisa njalari anane penambahan bunyi ing tengah utawa pungkasane tembung. Anane unsur penambahan bunyi tumrap salah sawijine tembung uga bisa nyengkuyung anane kalucon marang sawijining wacana kang digunakake dening tukang desain kaos.

(16) Anatomisuh

Matamu picek

Untumu krewak

Gegermu mlocot

Dengkulmu anjlog

Ndasmu pethal

Bathukmu sempal

Cangkemmu bosok

Kakikmu tumpes

(dhata 34, 118)

Wacana ing ndhuwur nuduhake fenomena penambahan bunyi. Gejala penambahan bunyi kang ditemokake yaiku ana ing pungkasane tembung. Proses penambahan bunyi ditujokake marang tembung *anatomi* kang tegese arane perangan awak manungsa kang ngalami penambahan bunyi dadi *anatomisuh* kang tegese arane misuh sing nyambungake bab awak manungsa. Uni *anatomi* ditambah huruf /s/, /u/, /h/ saengga dadi *anatomisuh*. Penambahan bunyi marang desain kaos iki mbuktekake *kekreatifan* tukang desain kaos saengga dadi wacana kang lucu lan unik. Konteks wacana ing ndhuwur yaiku ngandharake aran-arane misuh kang sesambungan karo perangan awake manungsa, yaiku matamu picek, untumu krewak, gegermu mlocot, dengkulmu anjlog, ndasmu pethal, bathukmu sempal, cangkemmu bosok, kakikmu tumpes.

4.1.1.4 Penyisipan Bunyi

Penyisipan bunyi bisa dilakokake ing madyaning tembung. Saka anane unsur penyisipan bunyi tumrap sawijine tembung mula tuwuh efek humor utawa rasa pepenginan kanggo ngguyu marang pamaca.

(19) Kencing aja bayar seribu rupiah

SURABIAYA

Di Surabaya gak ada yang gratis

Semua butuh biaya di Surabiaya

(dhata 04, 115)

Wacana ing ndhuwur nduweni subjek yaiku salah sawijine kutha kang misuwur diarani kutha pahlawan ora liya yaiku kutha Surabaya. Sinebut kutha pahlawan amarga sejarah kang wigati, akeh pahlawan kang nglakoake perjuangan ngrebut kamardikan bangsa Indonesia saka penjajah kang kedadean ing kutha Surabaya. Tembung *Surabaya* ngalami proses penyisipan

bunyi dadi tembung *Surabiaya*, kang kaseselan huruf /i/ mula tegese dadi beda. Konteks wacana ing ndhuwur yaiku nuduhake ragad urip ing Surabaya kuwi ora ana sing gratis kamangka nguyuh wae kudu ngetokake dhuwit sewu rupiah. Mulane sinebut *Surabiaya* amarga kabeh butuh 'biaya' kanggo urip ing Surabaya.

4.1.1.5 Kemiripan Bunyi

Kanggo ngasilake sawijine wacana kang kreatif, tukang desain kaos medharake sakabehing idhe lan kreatifitas kanthi cara ngowah-ngowahi unsur-unsur basa supaya nggayuh tujuwan kang dipengeni. Fenomena kabasan mligine kemiripan bunyi minangka salah sawijine cara kang dicakake dening tukang desain kaos supaya ngasilake efek kang lucu kanggo pamaca.

(24) Miyabi Ozawa

Miyati Pesek

Menculik Miyabi Miyati

(produk luar? Nggak, ah! Ayo kita cintai produk dalam negeri)

(dhata 09, 115)

Wacana (24) ing ndhuwur sengaja dianakake fenomena kemiripan bunyi supaya ngasilake efek lucu marang pamaca. Bab iki dibuktekake ana ing tembung *Miyabi* lan *Miyati*. Ing tembung *Miyabi* lan *Miyati* menawa diucapkake bakal mirip amarga nduweni wiwitan tembung kang padha yaiku *Miya*. Konteks wacana ing ndhuwur ngandut ukara pangajak marang pamaca supaya *cintai* utawa nggawe prodhuk saka Negara dhewe yaiku Indonesia diduhake saka wacana 'Menculik Miyabi (Ozawa)' diplesetake dadi 'Menculik Miyati (Pesek)'. Miyati dhewe yaiku nuduhake jenenge wong Indonesia kang nduweni ciri khas Pesek. Dene Miyabi yaiku bintang paraga film dhiwasa saka Jepang.

4.1.1.6 Parikan

Parikan mujudake salah sawijine unen-unen kang nduweni paugran kayata kedadeyan saka rong ukara, saben saukara kedadeyan saka rong gatra, gatra kapindho cacah papat utawa wolu, dene gatra kang kapisan ajeg patang wanda, dong-dinge swara (Padmosoekotjo, 1953:64). Kanggo ngasilake wacana kang lucu, tukang desain kaos uga ngandharake idhene liwat parikan utawa *pantun* minangka sumber humor.

(28) BASMAN

LEGENDS OF THE LUDRUK

LEGENDA LUDRUK SURABAYA

“**Yu Painten Ketiban cendelo, cekap semanten atur kawulo**”

“Yu Painten Kejatuhan Jendela, cukup sekian penampilan saya”

(dhata 48, 120)

Wacana ing ndhuwur nuduhake anane tembang *jula-juli*. *Jula-juli* kuwi uga sawijining perangan parikan.

Jula-juli kalebu parikan khas Jawa Timur kang lumrahe ditembangake ing penthas Ludrug. Konteks wacana ing ndhuwur nuduhake Basman arep mungkasi dhagelane utawa penthase kanthi *jula-juli* adhedasar wacana (28) ing ndhuwur. Gatra kapisan 'Yu Painten Ketiban cendelo' minangka purwaka kanggo narik kawigatene penonton, banjur isine parikan kang ana ing gatra kapindo 'cekap semanten atur kawulo' negesake wacana ing ndhuwur kalebu jinise parikan.

4.1.2 Aspek Morfologis

Morfologi yaiku salah sawijine ilmu basa kang nyinaoni utawa ngonceki ngenani bab tembung. Sajrone ngasilake basa humor kang unik, tukang desain kaos ngolah lan molak-malik tembung supaya narik kawigatene pamaca, sarta njalari tulisan-tulisan marang kaos dadi aneh saengga nambah kesan humor tumrap wacana. Ing ngisor iki bakal diandharake penyimpangan morfologi kang dicakake kanggo ngasilake wacana humor.

4.1.2.1 Ortografis

Sajrone basa humor kaos kerep nggunakake aspek ortografis kanggo nambah keunikan sarta kalucon tumrap wacana. Pemanfaatan aspek ortografis iki sesambungan karo huruf lan cara-cara panulisan huruf. Ing ngisor iki bakal diandharake wacana kang ngalami proses ortografis.

(31)



(dhata 15,116)

Wacana (31) ing ndhuwur kalebu wacana kang nuduhake anane penyimpangan aspek ortografis. Bab iki dijajari amarga cara panulisan manut konvensi panulisan huruf Arab kang diwiwiti saka tengen ing kiwa utawa cara panulisan kwalik. Konteks wacana ing ndhuwur ngenalake panganan khas Surabaya awujud sega goreng kang pedhes banget banjur digambarake kaya tembung 'jancuk' kang manthep mula pas kanggo nggambarake pedhese sego goreng khas Surabaya kasebut dene ora jangkep yen ana ing Surabaya ora nyoba sego goreng *Jancuk*. Konteks bab sego goreng khas Surabaya sing pedhes ing wacana (31) ditambahi gambar Lombok abang supaya luwih teges maknane.

4.1.2.2 Akronim (Kereta Basa)

Kerata basa mujudake basa utawa tembung kang dikeratane, yaiku ditegesi kanthi kapilih saka wancahe (Padmosoekotjo, 1953:29). Penyimpangan aspek morfologis awujud kerata basa uga bisa nambahi efek

lucu sajrone wacana kaos. Tetembungan kang ngandhut kerata basa bisa narik kawigatene pamaca. Senajan tetembungan kang dikeratake minangka tetembungan kang umum nanging nduweni *style* kang beda.

(32) **PERSEBUAYA SURABAYA**

Persatuan Sepak Bola Kota Buaya

(dhata 14, 116)

Kreasi humor tumrap wacana (32) ing ndhuwur dicakake liwat tembung *Persebuaya* kang dijupuk saka tembung *Persatuan Sepak Bola Kota Buaya*. Wacana ing ndhuwur njupuk subjek *Persebaya* kang tegese *Persatuan Sepak Bola Kota Surabaya* yaiku tim sepak bola dhaerah kang makili kutha Surabaya. Kamangka dening tukang desain kaos diplesetake dadi *Persebuaya* supaya nuwuhake efek lucu utawa unsur humor marang pamaca. Kajaba tukang desain kaos ngasilake wacana kang manfaatake unsur humor, tembung Surabaya dhewe bisa diarani kutha Baya amarga Surabaya kedadean saka rong tembung yaiku Sura lan Baya mula dening panulis diplesetake dadi *Kota Buaya*.

4.1.2.3 Singkatan

Singkatan yaiku wujud kang dicekakake lan diperang dadi sa-huruf utawa luwih. Adhedasar KBBI (2008: 355) singkatan yaiku asil saka *menyingkat* (nyekakake), arupa huruf utawa wandha. (PMI, PLN, lsp, lan lst), cekakan utawa ringkasan.

(36) **DTC**

DOLLY TRADE CENTER

Pusat Jual Beli/ Tukar Tambah “anu” Baru & Bekas Terlengkap dan Terbesar se-Asia Tenggara

(dhata 26, 117)

Ing wacana (36) ana proses penyingkatan ing *DTC* kang *kepanjangan* saka *Darmo Trade Center*. *DTC* yaiku papan panggonan kanggo wong belanja sandhangan kang manggon ana ing dalan Jagir Wonokromo. Nanging dening tukang desain kaos sengaja diplesetake dadi *Dolly Trade Centre* kang tegese pusat panggonan kanggo prostitusi. Bab penyelewengan disengaja supaya nuwuhake efek lucu marang pamaca. Konteks wacana ing ndhuwur nuduhake *Dolly* yaiku papan panggonan transaksi prostitusi kang paling gedhe ing *ASEAN*. Wiwit *PSK* isih prawan nganti wis ora prawan kabeh ana ing *Dolly*.

4.1.2.4 Dwilingga

Dwilingga kalebu jinise tembung rangkep (reduplikasi) yaiku *proses morfemis* kang ngembali wujud dhasar utawa perangane wujud dhasar kasebut. Dwilingga dhewe nduweni teges tembung lingga kang dirangkep. Parangkepe tembung lingga iki ana karangkep wutuh lan ana karangkep mawa owah-owahan swara. Ing ngisor iki bakal diandharake ngenani bab wacana kang ngecakake tembung dwilingga wutuh.

(42) Di Surabaya **kupu-kupu** keluar dari sarangnya justru pada waktu malam hari. Night Butterfly City. Kota **Kupu-kupu** Malam.

(dhata 07, 115)

Wacana (42) ing ndhuwur nuduhake anane *proses reduplikasi* utawa diarani tembung dwilingga, kabukten saka tembung *kupu-kupu*. *Kupu-kupu* ing konteks asline yaiku arane kewan iber-iberan asal saka enthunging uler. Bedha karo konteks ing wacana ndhuwur (42), *kupu-kupu* tegese wong wadon tuna susila (*PSK*) Konteks wacana ing ndhuwur nuduhake ing Surabaya yen wayah bengi para wanita *tuna susila* padha methu, lan njalani tugase minangka wanita penghibur ing bab kuwi digambarake saka tetembungan *kupu-kupu malam*.

4.1.2.5 Jeneng

Miturut Wijana (2004: 222) ngandharake yen kabeh tebung umume kalebu tembung *nonreferensial*, kaya lan, nanging, banjur, lsp nduweni makna (*sense*). Miturut Alwi (2002: 773) jeneng yaiku tembung kanggo nyebut utawa nyeluk wong (papan panggonan, samubarang, kewan). Plesetan tumrap jeneng bisa dikreasi supaya wacana nuwuhake unsur humor.

(43) The Legend Of Soccer Supporter

James Bonek

Bondho Nekat

Dihormati Kawan Disegani Lawan

(dhata 63, 121)

Pemanfaatan tumrap jeneng ana ing wacana (43) kabukten ana ing tembung *James Bonek*. Ing kene saliyané ana proses pemanfaatan jeneng minangka wujud kreasi saka tukang desain kaos uga ana proses permutasi bunyi yaiku ing tembung *Bond* dadi *Bonek*. Ing konteks asli *James Bond* yaiku paraga fiksi kang ndhapuk dadi *agen FBI* utawa *agen 007*. Jeneng ing konteks asli diplesetake dadi *James Bonek*. *Bonek* akronim saka *Bondho Nekat* yaiku supporter Tim Persebaya, tim Bal-balan dhaerah kang makili kutha Surabaya. *Bonek* dicap *supporter* kang nekat lan wani mula diarani *Bonek* (*Bondo Nekat*). Konteks wacana ing ndhuwur nuduhake menawa *Bonek* kuwi *supporter* bal-balan kang misuwur ing kalangan *supporter* liyané minangka *supporter* kang dikormati marang kanca padha *bonek* lan diajani marang musuhe.

4.1.3 Aspek Semantis

Semantik yaiku ilmu kang ngrembag bab makna tumrap tembung lan ukara. Ing bab iki semantik uga ndhapuk kanggo nuwuhake unsur humor sajrone wacana. Ing ngisor iki bakal dijlentrehake kanthi cetha bab aspek semantik sajrone BHSKCCS

4.1.3.1 Paribasan

Tukang desain kaos ngandharake kabeh idhe lan kreatifitas kanggo ngasilake unsur humor utawa efek lucu marang konsumen (pamaca). Semono uga tukang desain kaos uga ngecakake bab paribasan kanggo nggayuh tujuan kang dikarepakake. Paribasan yaiku Yaiku unen-unen kang ajeg panganggone, mawa teges entar, ora ngeemu surasa pepindhan.

(44) Witing tresno jalaran soko kuliner

Yu Tumi Nasi rawon dan nasi pecel
Yu Tumi, Mbak Tumi, Ning Tumi, Lik
Tumi, Dhe Tumi, Mbok Tumi, Mak Tumi,
Mbah Tumi, atau apapun sebutanmu, yang
jelas karena rawon dan pecelmu, You To Me
are everything, lah!

(dhata 44,119)

Paribasan uga sawijine aspek basa kang kerep dicakake minangka sarana kanggo ngasilake unsur humor marang pamaca. Wacana (44) ing ndhuwur kalebu paribasan amarga nduweni teges entar. Konteks asli paribasan ing ndhuwur yaiku *Witing Tresna Jalaran Saka Kulina* kang tegese rasa tresna bisa tuwuh amarga kerep ketemu utawa bebarengan. Dene ing wacana (44) diplesetake dadi *Witing tresno jalaran saka kuliner* kang tegese rasa tresna bisa tuwuh amarga bab panganan/*kuliner*. Saliyane unsur paribasan kang dicakake ing wacana (44) uga ana proses permutasi bunyi, yaiku ing tembung *Yu Tumi*. Konteks asli ing tembung *Yu Tumi* yaiku oleh gambaran utawa *orientasi* saka *You Tube*, *You Tube* yaiku program internet kang fungsine kanggo ndelok *video*. Konteks wacana ing ndhuwur nuduhake jenenge wong *Yu Tumi* yaiku tukang adol sega rawon lan sega pecel. Merga masakane kang enak wong-wong padha marem lan keblinger marang masakane *Tumi* kabukten saka wacana *Yu Tumi, Mbak Tumi, Ning Tumi, Lik Tumi, Dhe Tumi, Mbok Tumi, Mak Tumi, Mbah Tumi, atau apapun sebutanmu, yang jelas karena rawon dan pecelmu, You To Me are everything, lah!*

4.1.3.2 Metonimi

Metonimi yaiku sawijining pratelan arupa pangango jeneng tumrap barang liya kang dadi merek, *ciri khas*, utawa *atribut* kang dadi gabungan saka sawijining tembung. Kanggo ngasilake basa humor tumrap desain kaos oblong, para tukang desain kaos sengaja ngecakake majas-majas, salah sawijine yaiku *metonimi*.

(46)



(dhata 01,115)

Ing wacana (46) ngecakake bab metonimi. Metonimi ana ing lambang baya lan frase *Jan.Cok Lugas dan Tegass*. Frase ing konteks asli yaiku *J.Co. J.Co* yaiku merek *restoran* khusus dodolan donat, *yogurt*, lan kopi. *J.Co* perusahaan kang dinduweni dening *Johny Andrian Group* ngadeg ing taun 2005. Supaya tuwuh unsur humor, tukang desain kaos sengaja mlesetake dadi *Jan.Cok*. *Jancok* yaiku arane tembung pisuhan utawa tembung kang saru khas Surabaya. Sacara umum tembung *Jancok* kerep dinggo nalika wong lagi ngamuk utawa mangkel. Nanging ing Surabaya tembung *Jancok* dadi idhentitas tumrap komunitas panutur uga kerep dadi tembung panyeru kang fungsine kanggo ngraketake paseduluran lan kekancan. Ing wacana ndhuwur nggunakake simbol kewan sura lan baya. Nduweni slogan *Jan.Cok Lugas dan Tegass, Jan.Cok makian dan umpatan asli dari Kota Buaya*. Wacana (46) wujud penyimpangan saka logo *J.Co* simbole merak lan slogane *Donuts and Coffe, Sharing the J.Co Way*.

4.1.3.3 Homonimi

Saemper karo *polisemi*, *homonimi* yaiku perangan saka rong tembung utawa luwih kang nduweni pocapan kang padha nanging tegese beda. Ora jarang masarakat nggunakake fenomena *hominimi* kanggo komunikasi lan nuwuhake kalucon.

(49) Di Surabaya, anak-anak dilarang keras
bermain dengan **balon**.

Ensiklopedi: dalam bahasa Surabaya **balon**
berarti perempuan nakal.

(dhata 08, 115)

Wacana (49) nggunakake *homonimi* tumrap tembung *balon*. Balon ing tembung kaping pisan tegese bal kang wujud saka karet banjur diiseni gas utawa angin. Balon ing tembung kaping pindo yaiku basa Surabaya-an kang tegese wanita nakal utawa *tuna susila*. Saka rong tembung ing wacana (28) kagolong gejala *homonimi* amarga nduweni pocapan kang padha nanging ngeemu teges beda.

4.2 Penyimpangan Prinsip Kesopanan Basa Humor Kaos Cak Cuk Surabaya

Penyimpangan prinsip kesopanan kang dicakake minangka sarana penciptaan humor sajrone wacana kaos Cak Cuk Surabaya diperang ana nem jinis yaiku maksim *kebijaksanaan*, maksim *kemurahan*, maksim *penerimaan*, maksim *kerendahan hati*, maksim *kecocokan*, lan maksim *kesimpatian*. Ing ngisor iki bakal diandharake ngenani jinise penyimpangan prinsip *kesopanan* kasebut.

4.2.1 Penyimpangan Maksim *Kebijaksanaan*

Maksim *kebijaksanaan* ngewajibake panutur ngurangi rugine wong liya utawa ningkatake bathine wong liya. Ateges mitra tutur rumangsa oleh wangsul

kang nglegakake ati utawa padha karo sing dikarepake. Beda karo sing ana ing sajrone wacana kaos Cak Cuk Surabaya, maksim *kebijakan* ora dicakake supaya nuwuhake unsur lucu kang ningkatake rugine wong liya arupa tuturan prentah, ngancem, mbingungake, lan *pemutarbalikan fakta*.

(50) Be-Mo Raja Jalanan Surabaya

Awas, Jaga Jarak!

Kami Sering Berhenti Tiba-Tiba!!!

(dhata 13, 116)

Wacana kasebut nuduhake anane pelanggaran maksim *kebijaksanaan*, amarga tuturan saka *creator* kang ora nyenengake. Wacana (50) uga padha anggone ngandhut surasa ora nyenengake kanggo mitra tutur. Surasa kang njalari wedi amarga diancem dening panutur. Konteks wacana ing ndhuwur ngenani sopir bemo kang ngelingake marang liya menawa dheweke kerep mandeg kang dumadakan, mula luwih becike jaga jarak saka bemo kuwi. Wacana ing ndhuwur ningkatake rugine wong liya amarga ngancam mitra tutur supaya jaga jarak lan ora ditubruk.

4.2.2 Penyimpangan Maksim *Kemurahan*

Maksim kemurahan ngewajibake panutur nyithikake kauntungan lan ningkatake rugi marang awake dhewe. Nanging ing wacana kaos Cak Cuk Surabaya maksim *kemurahan* sengaja ora digatekake supaya nuwuhake efek kalucon marang pamaca utawa mitra tutur, disengkuyung kanthi gedhene kauntungan marang awake dhewe, lan rugi marang wong liya. Penyimpangan maksim kemurahan awujud *pemanfaatan ketidaktahuan* mitra tutur lan panjaluk marang mitra tutur

(55) AMAN TA?

Tentu saja aman, buat ikan di sepanjang kalimas

Brownies Kakus

Sepanjang tepi sungai Kalimas Surabaya

Buka pukul 06.00 WIB – 07.00 WIB

Fresh From The Oven

(dhata 43, 119)

Wacana (55) ing ndhuwur nuduhake anane pelanggaran maksim kemurahan, amarga andharan saka panutur ngrugekake pamaca. Wacana ing ndhuwur *memanfaatkan ketidaktahuan* pamaca kang posisine ora weruh apa kang dimaksud dening panutur saengga bisa ngandharake apa kang dikarepake lan ningkatake kauntungan marang awake dhewe kamangka mitra tutur ngemu kahanan kang ngrugikake awake dhewe. Anane wacana kang *memanfaatkan ketidaktahuan* mitra tutur bisa dicakake supaya nuwuhake unsur humor. Konteks wacana ing ndhuwur nuduhake menawa bebuwange manungsa kang digambarake dadi *brownies kakus* wis biyasa dipangan iwak ing kali (Kalimas Surabaya).

4.2.3 Penyimpangan Maksim *Penerimaan*

Maksim penerimaan ngewajibake panutur supaya ningkatake rugi marang awake dhewe lan ngurangi kauntungan marang awake dhewe. Nanging ing wacana kaos Cak Cuk Surabaya, maksim *penerimaan* ora dicakake supaya ngasilake efek lucu mula disengkuyung gedhene rasa ora kurmat marang wong liya arupa andharan dening mitra tutur ora bisa ditampa kanthi sabab nyinggung surasane mitra tutur, menahi pujian kang ora ikhlas, lan ngrendahake mitra tutur. Penyimpangan maksim *penerimaan* sajrone wacana kaos Cak Cuk Surabaya uga nengenake babagan ora kasurujukan tumrap apa kang diandharake dening mitra tutur.

(57) Semua Manusia Bersaudara

Semua Bonek Bersaudara

Makan di warung gak bayar, naik angkot gak bayar, masuk stadion gak bayar kan semuanya saudara?

(dhata 29, 117)

Wacana ing ndhuwur kalebu pelanggaran maksim *penerimaan* kabukten saka andharan panutur kang maksimalake ekspresi ora sarujuk marang wong liya lan ora kurmat marang mitra tutur. Ing wacana (57) uga nuduhake menawa panutur mbombong mitra tutur kanthi ora ikhlas amarga ora tenanan anggone menahi *pujian*. Anane pujian kang ora tulus utawa ora ikhlas bisa ngasilake unsur humor. Konteks wacana ing ndhuwur mbombong bonek kang pasedulurane apik marang sapa marang ora ikhlas anggone mbombong amarga pungkasane ngarani menawa bonek kerep ora mbayar menawa mangan, numpak bemo, lan melbu stadion. Bab iki nuduhake anane surasa ora kurmat tumrap mitra tutur mula ngrugekake lan mbuktekake anane penyimpangan maksim *penerimaan*.

4.2.4 Penyimpangan Maksim *Kerendahan hati*

Penyimpangan maksim *kerendahan hati* sajrone wacana kaos Cak Cuk Surabaya mujudake ragam basa cecaturan kang punjere manggon ana ing awake dhewe. Sajrone pelanggaran maksim iki panutur luwih gedhe endhase lan sakerepe dhewe amarga ndhisikake kabisan pribadhi kang panthes dibombong. Maksim iki kudu nggedhekake rasa kurnat marang awake dhewe lan nyithikake rasa kurmat marang wong liya. Ing bab iki nuduhake menawa anane penyimpangan maksim *kerendahan hati* bisa dicakake supaya nuwuhake efek lucu.

(60) Fuck Fuck Fuck Fuck

Fuck Fuck Fuck Fuck

Fuck Fuck Fuck Fuck

Fuck Fuck Fuck Fuck

Fuck JANCUK Fuck Fuck

Fuck Fuck Fuck Fuck

SAYA BEDA, BOLEH KAN?

(dhata 02, 115)

Wacana ing ndhuwur nuduhake anane pelanggaran maksim *kerendahan hati*, amarga cecaturan kang ditindakake surasa ngormati awake dhewe lan nyithikake Ing bab iki panutur surasa gumedhe amarga ana kabisan kang panthes dionjokake lan dibanggakake. Kamangka panutur mesthine ora ngapik-ngapikake awake dhewe utawa ngormati lan nggedhekake rasa kurmat marang awake dhewe. Bisa diarani yen panutur nduweni andharan kang surasane nggedhekake awake dhewe ora malah mitra tutur sing digedhekake. Mula bisa kadudut yen anane pelanggaran maksim *kerendahan hati* kang manggon ana ing isi wacana lan tata cara panutur medharake kekepareane. Konteks wacana wacana ing ndhuwur nuduhake bedhane pisuhan antarane ing Surabaya yaiku *jancuk* kang tegese yaiku tembung panyeru kang kerep digunakake dening masarakat Surabaya lan sakliwere uga nduweni fungsi kanggo ngraketake kekancan utawa paseduluran karo ing manca, dene pisuhan ing manca yaiku *fuck* kang tegese tembung kang nuduhake samubarang kang ala luwih saka liyane uga kanggo ngelekake samubarang.

(64) Balonku Ada Lima Rupa-rupa Warnanya

Di Surabaya Balon Tidak Cuma Lima Tetapi Lima Ribu Lebih

Ensiklopedi: Balon dalam bahasa Suroboyo berarti wanita nakal

(dhata 11, 116)

Wacana ing ndhuwur kalebu sajrone penyimpangan maksim *kecocokan* amarga anane informasi kang *bertolak belakang* karo satenane lan kerep dicakake supaya nuwuhake unsur humor tumrap wacana kaos. Konteks wacana ing ndhuwur nuduhake menawa *balon* yaiku gambaran saka PSK utawa wanita *tuna susila* kang ora mung limangewu (regane) nanging limangewu luwih (cacache). *Balon* sing dimaksud dening mitra tutur yaiku *balon* sing bisa diisengi angin kanthi cara disebut lan kerep dinggo bocah dolanan, beda karo maksud *balon* sing dikarepake dening panutur yaiku gambaran saka PSK utawa wanita *tuna susila*. Kahanan kaya mangkono nuduhake yen sajrone pacaturan antarane panutur lan mitra tutur padha ora cocog kanthi dasar kang beda-beda. Mula bisa kadudut menawa antarane maksud kang dikarepake dening panutur ora cocog karo sing dimaksud karo mitra tutur banjur kalebu penyimpangan maksim *kecocokan*.

4.2.6 Penyimpangan Maksim *Kesimpatian*

Maksim *kesimpatian* ngewajibake panutur supaya nggedhekake surasa simpati lan nyithikake rasa antipati marang mitra tutur. Dene mitra tutur ngalami kabagyan lan kasuksesan, panutur wajib melu bagya lan menahi *ucapan selamat*. Menawa mitra tutur ngalami

kacingkrangan utawa kasripahan, panutur wajib melu *bela sungkawa* minangka tanda ngemu surasa simpati. Nanging sajrone wacana kaos Cak Cuk Surabaya, maksim *kesimpatian* sengaja ora dicakake supaya tuwuh unsur lucu tumrap wacana kaos. Pelanggaran maksim *kesimpatian* sajrone wacana kaos Cak Cuk Surabaya mududake ragam basa pacaturan kang ora nuduhake surasa simpati. Ateges sawijine paraga ora ngurus apa kang dirasakake dening mitra tutur.

(69) **Visit Porong-Sidoarjo**

Pipa Lapindo Bocor-Banjir Lumpur

KUALA LUMPUR yang sebenar-benarnya
(dhata 27, 117)

Wacana ing ndhuwur nuduhake yen panutur ora menahi surasa simpati marang mitra tutur mula bisa diarani pelanggaran maksim *kesimpatian*. Konteks wacana ing ndhuwur nuduhake menawa Kuala Lumpur arane Ibu Kota Negara Malaysia kang dianggep dadi papan wisata kawentar banjur diplesetake dadi dhaerah Porong yaiku salah sawijine kelurahan ing kecamatan Porong, Kabupaten Sidoarjo Jawa Timur wiwit taun 2006 wis nyemburake lumpur panas banjur diarani lumpur lapindo. Andharan ing ndhuwur luwih nggedhekake rasa antipati tinimbang simpati amarga mlesetake papan panggonan bencana dadi papan panggonan wisata. Samesthine panutur nuduhake surasa simpati ora malah ngejak mitra tutur marani porong minangka papan panggonan bencana lumpur lapindo. Wacana ing ndhuwur kalebu penyimpangan maksim *kesimpatian* supaya nuwuhake unsur humor.

4.3 Fungsi Basa Humor Sajrone Kaos Cak Cuk Surabaya

Saperangan fungsi basa humor sajrone wacana desain kaos oblong Cak Cuk Surabaya yaiku fungsi komunikatif, humor, kritik sosial, kreatif, eufimisme, lan estetis. Ing ngisor iki bakal dijlentrehake bab fungsi-fungsi basa humor kang ana sajrone wacana desain kaos oblong prodhuk Cak Cuk Surabaya.

4.3.1 Fungsi Komunikatif

Fungsi iki arupa wacana kang ngandharake informasi sacara ora langsung marang masarakat lan pamaca. Sacara umum basa humor sajrone kaos Cak Cuk kerep dicakake minangka sarana komunikasi informal. Komunikasi informal dhewe dititiki kanthi cara tuwuh kahanan kang santai lan dudu ing acara resmi.

(72) **Djembatan Merah**

Sungguh gagah berpagar gedung indah
SEMUA GARA-GARA BONEK

(dhata 99, 125)

Wacana ing ndhuwur ngandhut fungsi komunikasi amarga ana upaya saka *creator* ngandharake informasi ngenani sejarah ing Surabaya, yaiku ngenani *Jembatan Merah*. *Jembatan merah* yaiku salah sawijine monumen sejarah kang ana ing Surabaya, digawe ing

ndhuwure perjanjian antarane Pakubuwana II saka Mataram lan VOC ing 11 November 1743. Nalika jaman VOC, jembatan iki kalebu wigati amarga dadi *sarana perhubungan* nglewati kalmias tumuju ing Gedung Karesidenan Surabaya, ing wayah saiki wis ora ana kaanane. Konteks wacana ing ndhuwur nuduhake menawa Jembatan Merah dadi saksi urip saka tentara Indonesia, mligine pahlawan-pahlawan Surabaya kang ngupayakake nglawan kolonialisme *Belanda*. Tembung *sungguh gagah berpagar gedung indah* nduweni makna yaiku amarga umure jembatan kuwi tuwa mula *jembatan merah* dadi pager utawa saksi nalika gedung-gedung tuwa wiwit dibangun nganti saiki isih ngadeg lan apik. Gedung-gedung kuwi yaiku gedung Internationale Crediet en Verening Rotterdam utawa luwih dikenal Internatio isih ngadeg ing kulone *Jembatan Merah*. Kantor Nederlandsche Indische Escompto Maatschappij ngadeg ana ing etane jembatan lan manggon ing dalam Kembang Jepun.

4.3.2 Fungsi Hiburan

BHSKCCS nduweni fungsi kanggo hiburan, amarga wacana kaos nduweni kesan lucu kan bisa nuwuhake *rangsangan* ngguyu marang pamaca. Basa humor dititiki kanthi anane unsure kalucon lan kanggo ngasilake kahanan seneng utawa bungah. *Creator* ngudhalake kabeh *kekreatifitasan* kanggo narik konsumen utawa pawongan supaya maca banjur tuku kaose.

(74) UGD 24 Jam

Unit Gairah Darurat

ALL OPEN 24 HOURS IN SURABAYA

(dhata 93,124)

Ana ing wacana (74) nduweni fungsi hiburan. Wacana ing ndhuwur njalari pamaca ngguyu amarga anane plesetan ing cekakan saka Unit Gawat Darurat (UGD) kang tegese salah sawijine bagian ing *rumah sakit* kang menehi pelayanan marang pasien kang nandhang lara lan ngalami kaanan kang darurat mula mesthi didhisikake penanganane. UGD teges kang samesthine ana ing ndhuwur diplesetake dadi *Unit Gairah Darurat* kang manggon ana ing saperangan panggon maksiyat utawa mesum ing Surabaya yaiku Dolly, Moroseneng, Jarak, Kremil, Bangunsari, Seng-seng, Ban Sepur Wonokromo, Kenjeran, Diponegoro, Bambu Runcing, Rolak Gunung Sari, Irba, lan Dolly. Konteks wacana ing ndhuwur nuduhake menawa panggon-panggon kasebut bisa dadi *penanganan pertama* kanggo pawongan kanga arep tumindak maksiyat lan buka 24 jam amarga ora ana wayah-wayaha.

4.3.3 Fungsi Kritik Sosial

Humor nduweni fungsi minangka kritik sosial. Kanthi kagiyatan humor bisa nuwuhake kaanan supaya luwih santai tumrap sawijining kondisi tartamtu. Kanthi humor kita bisa ngandharake panemu utawa sawijine kritik sacara santai lan ora langsung maksud kita bakal

kaandharake marang pawongan kang bakal kita kritiki. Ing bab iki asipat caturan kang ora langsung saengga njalari mitra tutur kang pangkate luwih dhuwur utawa luwih kuwat ora langsung kena efek kritik kang kita andharake.

(76) KORUPSSI(?)

Didadaku korupsi kebanggaanku

“kalo terus begini, kapan bisa jadi juara asia”

(apalagi jadi juara dunia)

(dhata 73, 123)

Ing wacana (76) mratelakake basa humor kang nduweni fungsi kritik. Kritik ing wacana ndhuwur ditujokake sacara ora langung tumrap organisasi PSSI kanthi cara humor. Kritikan iki diandharake ing ukara *didadaku korupsi kebanggaanku “kalo terus begini, kapan bisa jadi juara asia” (apalagi jadi juara dunia)*. PSSI yaiku cekakan saka Persatuan Sepak Bola Seluruh Indonesia. PSSI yaiku organisasi induk kang nduweni tugas ngatur kagiyatan olahraga bal-balan ing Indonesia. Ngadeg ing 19 April 1930 kanthi jeneng *Persatuan Sepak Raga Seluruh Indonesia*. Ketua umum nalika wiwitan ngadeg yaiku [Ir. Soeratin Sosrosoegondo](#). PSSI udakara taun 2007 kena masalah korupsi yaiku dilakokae dening ketua umume dhewe yaiku [Nurdin Halid](#). Dheweke divonis rong taun dikunjara amarga tindhak pidana korupsi *kasus pengadaan minyak goreng*. Konteks wacana ing ndhuwur asipat nyindir utawa ngritik marang organisasi nasional PSSI perkara korupsi sing tau ditindakake dening Ketua Umum Nurdin Halid. Supaya ora nuwuhake pangrasa ora kepenak marang mitra tutur, *creator* mlesetake kanthi wujud lagu *garuda di dadaku* dadi *didadaku korupsi kebanggaanku*. Yen korupsi kerep ditindakake lan ora dibrantas kapan organisasi sepak bola Indonesia bisa dadi juara Asia, apa maneh juara dunia.

4.3.4 Fungsi Kreatif

Supaya ngasilake lan nyiptakake sawijining wacana kang lucu, *creator* diwajibake nduweni pamikiran kang kreatif. Kang diarani kreatif yaiku nduweni dhaya cipta lan bisa nyiptakake sawijing karya anyar lan unik.

(78)



(dhata85, 124)

Kekreatifan dening *creator* kabukten ana ing gambar ndhuwur yaiku mlesetake kutha Surabaya

minangka kutha pahlawan dadi pakumpulane pahlawan ing Hollywood kaya ta *Superman, Batman, Wonder Woman*, lsp kang ana ng ngarepe tugu Pahlawan. Sacara umum kutha Surabaya yaiku *Ibu Kota Provinsi Jawa Timur* kang kalebu kutha gedhe angka loro sawise kutha Jakarta. Surabaya uga diarani kutha Pahlawan merga sejarah kang misuwur tumrap perjuwangane arek-arek Surabaya kanggo mertahanake kamardikan bangsa Indonesia saka penjajah. Dening *creator*. Konteks wacana ing ndhuwur ora pati cundhuk amarga luwih nengenake makna gambar utawa ilustrasi gambar yaiku mlesetake kutha pahlawan karo pahlawan kang ana ing Hollywood.

4.3.5 Fungsi Eufimisme

Humor kerep dicakake kanggo ngandharake samubarang sacara ora langsung supaya nuwuhake kaanan luwih santai. Fungsi eufimisme iki nduweni fungsi kanggo ngowahi cecaturan kang kasar dadi alus lan sopan supaya ora njalari mitra tutur ngrasakake ora kepenak. Saliyane kuwi eufimisme nduweni tujuwan ngandharake sawijining ekspresii tumrap dhiri tanpa nglarani lan nyinggung pangrasane mitra tutur.

(80) Bodo

Banyak bermain lupa belajar
Banyak belajar....banyak lupa
Sedikit belajar...sedikit lupa
Tidak belajar....ya tidak lupa
(dhata 103, 125)

Wacana (80) ing ndhuwur nggunakake subjek majalah *anak-anak* yaiku majalan Bobo. Majalah Bobo yaiku wacana populer bocah Indonesia kang terbit wiwit 14 April 1973. Majalah iki wujud versi Indonesia kamangka versi sadurunge versi *Belanda*. Edisi Basa Indonesia terbit kaping pisan ing saminggu, diterbitake dening *Kelompok Kompas Gramedia*. Ing *Belanda*, majalah Bobo diterbitake sesasi pisan dening penerbit *Malmberg*. Konteks wacana ing ndhuwur nuduhake menawa bocah sing akeh dolan nanging lali sinau bakale dadi bocah sing kurang pinter utawa bodo. Panutur nggunakake basa humor supaya mitra tutur ora kena langsung apa sing dikarepake dening panutur utawa *creator* kanthi mlesetake 'bobo' dadi 'bodo' lan disengkuyung karo wacana *banyak bermain lupa belajar Banyak belajar....banyak lupa Sedikit belajar...sedikit lupa Tidak belajar....ya tidak lupa*. Pitutur kang dikarepake dening panutur yaiku supaya bocah-bocah luwih akeh sinau tinimbang dolan supaya dadi bocah sing pinter banjur dadi generasi enom sing *berkarakter*.

4.3.6 Fungsi Estetis

Kanggo nuwuhake sawijining wacana humor, lucu, unik, lan *konyol* perlu nggunakake unsur estetis tumrap sawijining basa humor. Kang dimaksud estetis

yaiku ngenani kaendahan nalika nyiptakake sawijining karya.

(82) INDbONEKSIA

Indonesia

BONEKKA TUNGGAL IKA

(dhata 90, 124)

Tumrap basa humor uga diperlokake fungsi estetis supaya karya nduweni kaendahan dhewe marang panulisan lan pangocapane. Ing wacana (82) ndhuwur nduweni rong subjek kang sengaja diplesetake supaya tuwuh fungsi kreatif banjur ngasilake efek humor yaiku *Indonesia* lan *Bhineka*. Nilai estetis sajrone wacana (82) dibuktekake ana proses penambahan bunyi tumrap huruf /b/ lan /k/ing tembung Inboneksia lan proses permutasi bunyi marang tembung *bhinneka* dadi *bonekka*. Fungsi kreatif diduduhake dening *creator* supaya bisa ngasilake makna anyar saka tembung Indonesia lan Bhinneka. Konteks wacana ing ndhuwur yaiku nuduhake menawa organisasi bonek kuwi organisasi kang gedhe lan nduweni sesambungan kang raket antara *supporter* bonek liyane kang ana ing saubenge Indonesia. Mula diarani Indboneksia lan bonekka tunggal ika.

PANUTUP

Dudhutan

Adhedasar asile panliten bab basa humor sajrone kaos Cak Cuk Surabaya sing wis dirembag ana ing bab IV, bisa dijupuk dudhutan kang diandharake ana ing ngisor iki.

Aspek basa kang dicakake minangka unsur pambangun humor sajrone basa humor kaos Cak Cuk Surabaya kaperang dadi papat yaiku : aspek fonologis, morfologis, lan semantis. Aspek fonologis dionceki maneh lan ngasilake pitu perangan, yaiku (1) *substitusi bunyi*, (2) *permutasi bunyi*, (3) *penambahan bunyi*, (4) *penyisipan bunyi*, (5) *kemiripan bunyi*, lan (6) parikan. Aspek morfologis ngasilake lima, yaiku (1) *ortografis*, (2) *akronim* (kerata basa), (3) *singkatan*, (4) dwilingga, lan (5) jeneng. Ing aspek pungkasan yaiku semantis ngasilake telu, yaiku (1) *paribasan*, (2) *metonimi*, lan (3) *homonimi*. Panliten saka basa humor kaos Cak Cuk Surabaya kang cacah ana 49 desain kaos iki total ana telu aspek basa kang dicakake kanggo ngasilake basa humor.

Penyimpangan prinsip *kesopanan* kang dicakake minangka sarana *penciptaan* humor sajrone basa kaos Cak Cuk Surabaya ngasilake enem perangan, yaiku (1) penyimpangan maksim *kebijaksanaan*, (2) maksim *kemurahan*, (3) maksim *penerimaan*, (4) maksim *kerendahan hati*, (5) maksim *kecocokan*, lan (6) maksim *kesimpatian*. Sajrone bab iki iki sing kerep dicakake nalika ngasilake basa humor yaiku penyimpangan

prinsip *kebijaksanaan* lan penyimpangan maksim *kecocokan*.

Fungsi basa humor kang dicakake supaya nduweni dhapak dhewe-dhewe sajrone kaos Cak Cuk Surabaya ngasilake enem perangan, yaiku (1) *fungsi komunikatif*, (2) *fungsi hiburan*, (3) *fungsi kritik sosial*, (4) *fungsi kreatif*, (5) *fungsi eufumisme*, (6) *fungsi estetis*. Sajrone basa humor kaos Cak Cuk Surabaya kang nduweni saperangan fungsi kang kerep dicakake yaiku *fungsi kreatif* kang luwih ngonjokake bab kekreatifan supaya tuwuh basa humor sajrone kaos Cak Cuk Surabaya.

Pamrayoga

Saka panliten kang wis ditindakake bab basa humor iki, mula panliten ngewenehi pamrayoga ngenani saperangan bab ing ngisor iki.

Basa humor sajrone kaos Cak Cuk Surabaya minangka salah sawijine piranthi kanggo ngandharake panemu utawa sawijine *kritikan*. Jalaran saka kuwi kanthi wacana humor bisa ngadohake saka konflik sajrone kagiyatan komunikasi. Mula basa humor sajrone kaos Cak Cuk Surabaya bisa dicakake minangka sarana humor uga sarana ngandharake *kritik* marang wong liya.

Luwih akeh tintingan basa kang nliti ngenani wacana humor sajrone kaos supaya bisa ndudut saperangan andharan bab basa humor.

Basa humor minangka salah waijine fenomena kabasan kang akeh dimaremi dening masarakat, salah sawijine basa kang ngandhut humor yaiku basa sajrone kaos oblong prodhuk Cak Cuk Surabaya. Senajan wis aba tulisan kang nggunakake basa humor sajrone kaos oblong lan sticker, nanging isih durung sanggup kanggo medharake fenomena kanthi luwih rinci maneh. Mula, panliti menahi pamrayoga supaya dianakake materi kuliah ngenani analisis basa humor kanthi tintingan liyane sambung.

KAPUSTAKAN

- Alwasilah, A. Chaedar. 2005. *Pokoknya Menulis*. Cetakan Pertama. Bandung: PT. Kiblat Buku Utama
- Alwi Hasan, dkk. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional Balai Pustaka.
- Alwi, Hasan. 2007. *KBBI, edisi ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Arikunto S, 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Ed Revisi VI, Penerbit PT Rineka Cipta, Jakarta.
- Basir, Udjang Pr. M. 2010. *Sosiolinguistik pengantar Tintingan tindak Berbahasa (konsep, teori, model pendekatan, dan fakta berbahasa)*, Surabaya: Press UNESA.

Chaer, Abdul. 2002. *Pengantar Semantik Bahasa Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Chaer, Abdul. 2007. *Linguistik Umum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Cummings, Louise. 1999. *Pragmatics, A Mutidisciplinary Perspective*. New York: Oxford University Press. Terjemahan. Ibrahim, Abdul Syukur (editor). 2007. *Pragmatik: Sebuah Prespektif Multidispliner*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Cummings, Louise. 2007. *Pragmatik: Sebuah Prespektif Multidispliner*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Djasudarma, Fatimah. 1993. *Metode Linguistik*. Bandung: PT ERESCO
- Grice, H.Paul. 1975. *Logic and Conversation dalam Davis S; Pragmatics: A Reader*. New York: Oxford University Press
- Keraf, Gorrys. 1997. *Komposisi, Sebuah Pengantar Kemahiran Bahasa*. Jakarta: Nusa Indah
- Kridalaksana, Harimurti. 1982. *Fungsi Bahasa dan Sikap Bahasa: Struktur Sosial dan Variasi Bahasa*. Flores: Nusa Indah.
- _____. 1984. *Kamus Linguistik*. Jakarta: Gramedia
- Leech, Geoffrey. 1993. *Prinsip-prinsip Pragmatik*. (Terj) M. D. D. Oka. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Mahsun. 2005. *Metode Penelitian Bahasa*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada
- Mey, Jacob L. 1994. *Pragmatics: An Introduction*. Oxford UK & Cambridge USA: Blackwell
- Moleong, Lexy J. 2001. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudaryanto. 1988. *Metode Linguistik (Bagian Pertama: Ke Arah Memahami Metode Linguistik)*. Cetakan ke 2. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Sudaryanto. 1993. *Metode dan Teknik Analisis Bahasa*. Yogyakarta: Duta Wacana University Press.
- Sujoko. 1982. *Perilaku Manusia dalam Humor*. Jakarta: Karya Pustaka.
- Verhaar, J.W.M. 1984. *Pengantar Linguistik*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Wijana, I Dewa Putu. 1996. *Dasar-dasar Pragmatik*. Yogyakarta: Andi Offset.
- 105
- _____. 2003a. *Permainan Bahasa dalam Rangka Meningkatkan Mutu Pengajaran Ilmu Bahasa Indonesia*: Yogyakarta.
- _____. 2003b. *Wacana Dagadu, Permainan Bahasa, dan Ilmu Bahasa*. Pidato Pengukuhan Jabatan Guru Besar Pada Fakultas Ilmu Budaya: Universitas Gajah Mada.
- _____. 2004. *Kartun: Studi Tentang Permainan Bahasa*. Yogyakarta: Ombak.