

STRATEGI PENCIPTAAN HUMOR DENGAN PEMANFAATAN ASPEK-ASPEK KEBAHASAAN

*Muhammad Rohmadi**

ABSTRACT

Humor is universal. Nobody never gets involved with humor. It's the difference lies in its frequency and its target. One person may have a high sense of humor whereas another may have a low sense of humor. In fact every person needs humor in many communication activities. Though humor is only word game, people cannot avoid it. However, humor does not always cause the people to laugh. The creation of humor discourse can make use of articles, pictures, and sounds. Humor consumers assess humor variously. Sometimes people can feel happy when they hear humor; but sometimes they can feel infuriated, hateful, insinuated, or even aggrieved. This is caused by immeasurable humor context in each communication. It depends on the target that the humor creator wants.

Key Words: *make use of pictures, sounds, creation, humor discourse*

ABSTRAK

Budaya humor sangat universal. Secara implisit tidak ada seorang pun yang tidak pernah berhumor. Perbedaannya terletak pada frekuensi dan tujuannya. Ada orang yang mempunyai selera humor tinggi tetapi ada juga selera humor seseorang rendah. Setiap orang memang memerlukan humor dalam berbagai aktivitas komunikasi. Meskipun humor hanya permainan kata, orang tidak mungkin meninggalkan humor begitu saja, baik anak-anak, remaja, dan dewasa. Namun demikian, humor tidak selalu menyebabkan orang tertawa. Penciptaan wacana humor dapat memanfaatkan tulisan, gambar, tulisan dan gambar, serta bunyi. Penikmat humor menilai humor secara beragam. Adakalanya orang mendengar humor merasa terhibur tetapi ada juga yang geram, benci, tersindir, dan bahkan tersinggung. Hal ini disebabkan oleh konteks humor yang beragam pada setiap komunikasi tergantung tujuan yang diinginkan oleh pencipta humor.

Kata Kunci: *pekerjaan, gambar, bunyi, penciptaan, wacana humor*

PENGANTAR

Ketika mendengar kata humor, orang memiliki persepsi lucu. Humor dianggap lucu dan membuat senang bagi penikmatnya dalam kehidupan sehari-hari. Wijana (1995:4) berpendapat bahwa *tersenyum* dan *tertawa* merupakan indikator yang

paling jelas terjadinya penikmatan humor meskipun tidak semua aktivitas tersenyum dan atau tertawa itu merupakan akibat penikmatan humor. Manusia adalah makhluk individu dan sosial yang hidup di dalam masyarakat. Manusia sering bercanda, tertawa, mempelesetkan kata-

* Staf Pengajar pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Sebelas Maret Surakarta

kata, berhumor, dan lain-lainnya bergantung pada konteks komunikasinya. Dengan demikian, sebagian besar manusia hidup memerlukan humor dalam berkomunikasi di dalam kehidupan sehari-hari.

Humor dapat membuat orang tertawa apabila mengandung satu atau lebih dari keempat unsur, yaitu "kejutan, yang mengakibatkan rasa malu, ketidakmasukakalan, dan yang membesarkan masalah". Keempat unsur tersebut dapat terlaksana melalui rangsangan verbal berupa kata-kata atau satuan-satuan bahasa yang sengaja dikreasikan sedemikian rupa oleh para pelakunya. Selanjutnya, jenis rangsangan verbal ini dapat disajikan melalui tulisan, seperti humor tulis dan kartun, dan dapat pula disalurkan melalui lisan, seperti lawak, ludruk, dagelan, dan ketoprak (Yuniawan, 2005:288).

Setiap orang memerlukan humor dalam berbagai situasi komunikasi sehingga humor memiliki peran penting dalam kehidupan manusia. Selain itu, humor dapat menyebabkan penikmatnya tersenyum, tertawa, tersindir, bahkan bisa juga tersinggung atau sakit hati, apabila berlebihan dalam berhumor. Hal ini bisa terjadi pada komunikasi antarteman, antarrelasi, antarkepala kantor, antardosen, dan aktivitas lain-lainnya.

Humor dapat menjadi sarana untuk menyampaikan pesan/kritik secara tersirat dan tersurat bagi pencipta humor. Hal ini dimaksudkan agar penikmat humor tidak tersinggung. Paparan di atas, senada dengan apa yang dikatakan oleh ahli kedokteran, Michael Miller, dari Fakultas Kedokteran Universitas Maryland bahwa humor memiliki peran penting untuk menyehatkan jantung manusia (Safri, 2005:vi). Oleh karena itu, humor diperlukan dalam komunikasi sehari-hari agar suasana komunikasi menjadi lebih menarik, aktif, kreatif, komunikatif, inovatif, dan rekreatif antara penutur dan lawan tutur.

Fakta tersebut mungkin sulit untuk dipercaya oleh masyarakat, tetapi para ahli kedokteran dari Universitas Maryland, Amerika Serikat, mempunyai bukti kuat mengenai hal ini. Para ahli kedokteran tersebut telah menemukan fakta bahwa humor dapat memperbaiki fungsi pembuluh darah. Dalam penelitian tersebut, para

peneliti meminta sepuluh wanita dan sepuluh pria untuk menonton dua film, satu film komedi atau humor dan yang satu film horor selama 15 menit.

Dari pengamatan diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa film komedi ternyata memiliki efek yang lebih menguntungkan. Mereka yang menonton film komedi atau humor dapat tertawa lepas, pembuluh darahnya mengembang 22% lebih cepat dari biasanya. Sebaliknya, yang menonton film horor, pembuluh darahnya justru mengembang 35 % lebih lambat. "Dengan demikian, terbukti bahwa komedi atau humor memberi pengaruh yang besar", kata Michael Miller dari Fakultas Kedokteran Universitas Maryland (Safri, 2005:vii).

Fakta lain, mengapa buku-buku humor di toko buku, tayangan-tayangan bernuansa humor di televisi, dan di radio menjadi rebutan bagi pembaca, penonton, dan pendengarnya? Selain itu, mengapa tayangan *Empat Mata* yang dibawakan Thukul Arwana dapat menjadi *trend* bagi para penontonnya, sehingga slogannya sering digunakan di mana-mana, "...kembali ke labtop ..." atau "*balik maning nang Laptop.*" Tayangan *Empat Mata* di Trans7 setiap hari Senin s.d. Jumat pukul 22.00 – 23.00 akhirnya berubah jam tayang menjadi 21.30 – 23.00 karena permintaan penontonnya. Hal ini membuktikan bahwa tuturan dan *body language* Thukul Arwana mampu mengubah sikap dan membuat sebagian besar penontonnya merasa terhibur dan tertawa. Humor menjadi *trend* di berbagai media, baik media cetak maupun elektronik dalam berbagai bentuk.

Berdasarkan fakta di atas, dapat ditegaskan bahwa sebagian besar manusia memerlukan humor dalam berbagai aktivitas komunikasi, baik formal maupun nonformal. Meskipun humor hanya permainan kata, orang tidak mungkin meninggalkan humor begitu saja, baik anak-anak, remaja maupun orang dewasa. Namun demikian, humor tidak selalu menyebabkan orang tertawa. Mengacu pada paparan di atas, tulisan ini difokuskan pada pemanfaatan aspek kebahasaan tulisan, gambar, kata dan bunyi dalam penciptaan wacana humor.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Tulisan ini menggunakan data-data humor dalam buku, media cetak, radio, serta televisi dengan contoh-contoh yang mewakili kebutuhan analisis deskriptifnya. Dalam tulisan ini dideskripsikan dengan data pendukung berupa tulisan, gambar, dan kata yang mengandung humor. Tulisan ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menjelaskan strategi penciptaan humor dengan pemanfaatan aspek-aspek kebahasaan dalam berbagai konteks.

KREATIVITAS PENUTUR DALAM PENCIPTAAN HUMOR

Soedjatmiko (1992:69) mengatakan bahwa tidak ada seorang pun yang tidak pernah berhumor. Perbedaan humor antara orang yang satu dan orang yang lain terletak pada frekuensi dan tujuannya. Ada orang yang mempunyai selera humor tinggi tetapi ada juga orang yang selera humornya rendah. Dari hasil *Survey Research Indonesia (SRI)*, telah dibuktikan eksistensi humor dalam kehidupan masyarakat. Survei ini mencatat bahwa 50% dari sepuluh mata acara yang paling digemari di Jakarta mempunyai muatan humor yang besar (Yuniawan, 2005:288).

Terkait dengan paparan di atas, Franks Caprio menjelaskan bahwa humor memiliki peran penting dalam hidup kita sehingga dia menyama-

kannya dengan kebutuhan oksigen bagi paru-paru manusia (Safri, 2005:vii). Akan tetapi, perlu diingat bahwa humor dapat dibedakan menjadi dua macam berdasarkan konteksnya, yaitu (1) humor, dan (2) "tumor" (Rohmadi, 2008). Humor yang dimaksud di sini adalah sesuatu yang dapat membuat penikmat humor tersenyum, tertawa, dan senang. Sementara itu, yang dimaksud dengan "tumor" di sini adalah humor yang diciptakan dengan kata-kata, sikap yang lucu, baik verbal maupun nonverbal yang membuat penikmat humor geram, tersinggung, marah, dan bahkan sakit hati. Wacana "tumor" biasanya terjadi ketika humor berlebihan sehingga dapat mengakibatkan perpecahan dan konflik antara pencipta dan penikmat humor.

Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa wacana humor digunakan dengan konteks yang mendukung antara pencipta dan penikmat humor untuk berhumor, sedangkan wacana "tumor" digunakan dengan konteks yang tidak mendukung antara pencipta dan penikmat humor. Namun demikian, untuk membedakan wacana humor dan wacana "tumor" dalam berbagai konteks diperlukan selera humor dan sensitivitas tinggi antara pencipta dan penikmat humor dalam berbagai konteks. Perhatikan wacana humor pada data (1) dan (2) berikut untuk memahami fungsi bahasa yang terikat konteks.

(1) Obat Ganteng



(2) Pengakuan Sumanto



Semua orang yang pernah melihat tayangan televisi akan mengenal dua wacana iklan pada data (1) dan (2) di atas. Gambar dan tulisan pada data (1) dan (2) dengan sengaja disimpangkan oleh pencipta humor dari wacana iklan yang sebenarnya, yaitu iklan *Antangin* dan *Teh Botol Sosro*. Penyimpangan wacana humor di atas disengaja oleh pencipta humor dengan tujuan untuk menciptakan humor. Humor pada data (1) dan (2) dapat tercipta ketika penikmat humor memahami konteks wacana humor tersebut. Hal ini dapat ditemukan dari wacana (1) *Obat Ganteng: GANTENGIN. Mengobati: (1) muka pecah-pecah, (2) kurang ganteng (3) minder, (4) muka gile, (5) muka jauh, (6) mempertahankan kegantengan* dan wacana humor pada data (2) Pengakuan Sumanto, " *Apa pun makanannya, minumnya TEH BOTOL SOSRO.*"

Dilihat dari bentuk dan fungsinya, wacana humor pada data (1) dan (2) memiliki makna yang tidak jauh berbeda dengan wacana nonhumor. Namun demikian, wacana pada data (1) dan (2) terikat konteks dan memiliki nilai perspektif yang berbeda dengan wacana nonhumor. Selain itu, pelibatan konteks iklan obat dan minuman dimanfaatkan oleh pencipta humor pada data (1) dan (2) untuk memudahkan penikmat humor menangkap wacana humor. Hal ini tampak pada iklan yang sering muncul di televisi, yaitu " *Obat masuk angin: ANTANGIN*", iklan salah satu minuman "Teh botol Sosro", dan sosok kanibal, "Sumanto", pemakan mayat dari Banjarnegara, " *Apa pun makanannya, minumnya teh botol Sosro*". Dengan demikian, dapat dipahami konteks humor yang diciptakan oleh pencipta humor.

Berdasarkan analisis data (1) dan (2) dapat dikatakan bahwa penciptaan humor adalah bentuk kreativitas pencipta humor dalam memainkan kata, frasa, klausa, kalimat, dan wacana kepada penikmat humor dengan konteks yang bervariasi. Oleh karena itu, pemanfaatan aspek-aspek kebahasaan untuk menciptakan wacana humor sangat potensial. Hal ini membuktikan bahwa kreativitas seseorang dapat dilihat dari upaya merangkai kata, memainkan kata, gambar, dan aneka aspek kebahasaan yang lain dalam

berkomunikasi. Kepiawaian seseorang dalam berkomunikasi dapat dilihat dari kekayaan repertoar bahasanya dan juga kreativitasnya dalam memainkan kata dan pemahamannya terhadap konteks pembicaraan.

PENCIPTAAN HUMOR DENGAN TULISAN

Humor yang diciptakan dengan tulisan dapat mengacu pada konsep dasar bahwa tulisan adalah sistem ejaan bunyi suatu bahasa (Kridalaksana, 1984:137). Aspek tulisan terkait erat dengan lambang-lambang bunyi dan cara menuliskan bunyi tersebut. Lambang bunyi itulah yang lazim disebut dengan huruf.

Sementara itu, lambang bunyi atau huruf tersebut didukung gambar sebagai unsur pendukung atau konteks dalam penciptaan wacana humor. Secara umum, tulisan atau ejaan bunyi ditulis secara wajar dan normal sesuai dengan aturan yang sudah normatif. Namun demikian, dalam penciptaan wacana humor, pencipta humor akan bertindak sebaliknya, yakni menuliskan huruf atau tulisan secara tidak wajar sehingga dapat menimbulkan kesan yang aneh pada penikmat humor. Dengan demikian, penikmat humor akan menangkap sesuatu yang aneh terhadap tulisan yang dibuat oleh pencipta humor tersebut. Penciptaan wacana humor dengan tulisan dapat dilihat pada data (3) dan (4) berikut.

[3] Cabe Merah



[4] MP



Berdasarkan data (3) dan (4) di atas, pencipta humor menciptakan humor dengan memanfaatkan tulisan. Tulisan pada data (3), sebenarnya konteksnya sudah diketahui oleh pencipta humor, yaitu tentang cabe merah. Akan tetapi, penikmat humor dapat berpikir lain bahwa semua cabe belum tentu pedas karena ada cabe merah yang tidak pedas. Penciptaan humor dengan tulisan model berputar tersebut di atas memiliki maksud bahwa *udah cabe, merah, pedes lagi* menunjukkan konteks pikiran seseorang yang sedang pusing, sebal, gundah gulana, dan marah.

Demikian juga wacana humor pada data (4). Akronim MP dapat memiliki tafsiran yang beraneka ragam dari penikmat humor tergantung pada konteks pengucapannya. Penikmat humor sengaja menciptakan humor dengan akronim MP dengan tujuan penikmat humor berpikiran MP singkatan dari *Malam Pertama*. Akan tetapi, pencipta humor ternyata memiliki maksud lain dengan apa yang dipikirkan oleh penikmat humor. MP pada data (4) yang dimaksud pencipta humor ternyata *Malioboro Please*. Keterbalikan maksud penikmat humor dengan maksud yang dipraanggapkan pencipta humor adalah penyebab terjadinya wacana "humor".

Selain itu, konteks suasana pada data (4) digambarkan pencipta humor dengan warna hijau. Konteks warna tersebut menggambarkan konteks suasana hati yang senang. Berbeda halnya dengan data (3) yang digambarkan dengan konteks warna merah darah. Dengan demikian, tulisan pada data (3) dan (4) masing-masing

menimbulkan kesan yang *aneh* atau janggal bagi penikmat humor sehingga menimbulkan wacana "humor" bagi para pembacanya.

Pemanfaatan tulisan untuk menciptakan humor dengan rangsangan verbal kepada penikmat humor dapat juga dijumpai pada data (5), dan (6), sebagai berikut ini.

- (5) Bwt pRen2 aKsel agktn k4 SmaNsa SKH MG2 ttep KOMpAK. Bwt FaleNT! Mg2 SabaR y0 mGhdpi G0sZip He ... hi ... ha ... 100x
- (6) Buat cynkQ ENY ANDRIA PRATIWI moga tmbah cntik aja y!n buat anak2 ASG tlong d kompakin lg y, biar ASG tetap no 1 oce. ASG-ANARK! S@lo GENK
(SMS Gaul, *Solopos*, 12 Agustus 2007).

Data (5) dan (6) sebagai bentuk tulisan yang unik. Hal ini disengaja oleh pencipta humor untuk menciptakan humor. Keunikan tulisan tersebut tampak pada tulisan yang dimanfaatkan pencipta humor pada data (5) dan (6) yang menggunakan lambang dan simbol dengan huruf unik dan gaul. Biasanya para remaja sering mengirim SMS gaul dengan huruf dan jenis wacana yang unik. Keunikan SMS gaul para remaja tersebut dapat ditemukan pula pada rubrik *Solopos*. Data (5) dan (6) di atas, sebenarnya kalau ditranskripsikan dengan ejaan yang normal tampak seperti pada data (5a) dan (6a) berikut ini.

- (5a) Buat teman-teman akselerasi angkat-an ke-4 SMA N 1 Sukoharjo moga-moga tetap kompak. Buat Falen! Moga-moga sabar ya menghadapi gosip.....he...hi...ha...100x
- (6a) Buat sayangku ENY ANDRIA PRATIWI moga tambah cantik aja ya! Dan buat anak-anak ASG (Anak Segera Gedhe) tolong dikompakan lagi ya, biar ASG (Anak Segera Gedhe) tetap nomor 1 oke.

Dengan demikian, pencipta humor sengaja untuk membuat penikmat humor tersenyum

dengan membaca tulisan yang unik pada data (5a) dan (6a) di atas. Oleh karena itu, kreativitas pencipta humor dalam memainkan tulisan dengan bentuk, ukuran, warna, tipe atau model, singkatan, dan lain-lainnya mampu menciptakan keanehan tersendiri bagi penikmat humor sehingga dapat tercipta wacana humor.

PENCIPTAAN HUMOR DENGAN GAMBAR DAN TULISAN

Pemanfaatan gambar dan tulisan secara bersama-sama dalam penciptaan humor sangat beragam. Gambar sangat mendukung konteks penciptaan humor karena dapat membantu pemahaman penikmat humor dalam menangkap implikatur yang dipraanggapkan oleh pencipta humor. Oleh karena itu, penciptaan humor dengan memanfaatkan kombinasi gambar dan tulisan sangat efektif dan menarik. Penciptaan humor dengan memanfaatkan gambar dan tulisan secara bersama-sama adalah bentuk ekspresi pencipta humor dalam menciptakan wacana humor. Penciptaan wacana humor dengan gambar dan tulisan tersebut dapat diperhatikan pada data (7) dan (8) berikut.

(7) JOGJAKARTA



(8) TOILET ORCHESTRA



Data (7) dan (8) di atas memanfaatkan gambar dan tulisan untuk menciptakan wacana humor. Hal ini dapat ditemukan melalui pemanfaatan tulisan dari lambang bunyi dan konteks gambar pendukung pada data (7), yaitu **JOGJAKARTA**. Judul gambar di atas dimaksudkan oleh pencipta humor adalah **JOGJAKARTA** tetapi dipelesetkan oleh pencipta humor melalui penulisan huruf yang berbeda ukurannya. Aspek tulisan yang divariasikan adalah dengan bentuk huruf berukuran besar pada kata **JOGJA** dan ukuran agak kecil pada kata **KATAK**.

Selain itu, aspek fonemik juga dimanfaatkan untuk menciptakan humor, yakni dengan dihapuskan /r/ digantikan dengan /l/ sehingga kata **Jogjakarta** menjadi **JOGJAKARTA** dan penambahan fonem /k/ pada suku kata terakhir sehingga menjadi **JOGJAKARTA**. Penikmat humor memiliki referen bahwa yang dimaksud pada data (7) adalah Kota **JOGJAKARTA**. Hal ini dapat dilihat dari slogan yang dituliskan pencipta humor di bawah kata **KATAK** adalah **JOGJAKARTA Berhati Nyaman** adalah slogan Daerah Istimewa Yogyakarta. Tulisan pada data (7) lebih jelas lagi bagi penikmat humor ketika ditemukan konteks gambar yang menyertainya.

Hal senada, juga dapat diperhatikan pada data (8). Pemanfaatan aspek tulisan pada data

(8) dapat dilihat dari aspek struktur lambang nada, bentuk lambang bunyi **TOILET ORCHESTRA**, dan gambar *gubug* atau *WC umum* yang terkesan berantakan terterpa angin ribut. Selain itu, juga diikuti nada-nada **BLUNG ... KRIEET ... DHUUT ... PLUNK ... THUUT ...** Bunyi-bunyi nada yang bervariasi tersebut memiliki referensi kuat bagi penikmat humor ketika digabungkan dengan bentuk tulisan **TOILET** sehingga dapat menimbulkan gambaran musik dangdut atau orkestra di toilet dengan suara bervariasi.

Berdasarkan gambaran **TOILET ORCHESTRA** pada data (8), dapat diperoleh bayangan tentang keadaan atau situasi pada waktu berada di dalam toilet sehingga dapat menimbulkan konteks humor bagi penikmat humor. Sebaliknya, ketika **TOILET ORCHESTRA** tidak didukung dengan penulisan tulisan nada-nada **BLUNG ... KRIEET ... DHU-UT ... PLUNK ... THUUT ...** dan gambar toilet yang bercorak tentu tidak menimbulkan wacana humor bagi penikmat humor. Penikmat humor akan mencari referen dengan konteks yang diperoleh dan dialami sendiri. Meskipun demikian, konteks tersebut tidak serta-merta muncul apabila tidak didukung oleh sarana dan prasarana yang mendukung pemahaman bagi penikmat humor. Hal ini adalah bentuk ekspresi dari *background knowledge* yang dimiliki oleh pencipta dan penikmat humor. Oleh karena itu, konteks yang dimanfaatkan oleh pencipta humor dengan tulisan dan gambar ditangkap sama oleh penikmat humor.

Berdasarkan data (7) **JOGJAKARTA** dan (8) **TOILET ORCHESTRA** sebenarnya dapat disimpulkan bahwa faktor utama penyebab munculnya wacana humor adalah konteks yang dipahami oleh penikmat humor dari kedua data tersebut. Keanehan yang muncul pada data (7) dan (8) adalah pada aspek tulisan yang dikreasikan oleh pencipta humor dengan kata-kata dan gambar *Jogjakarta* dipelesetkan *JogjaKatak* dan *Toilet Orchestra* yang mengacu pada konteks musik dangdut. Pencipta humor memanfaatkan gambar dan tulisan untuk menciptakan humor dengan konteks yang dikenal oleh penikmat humor. Contoh lain perhatikan data (9) dan (10) berikut ini.

9) NAIK SEPEDA HARAP TURUN



10) SUASANA DI KOTA SANTAI



Dengan demikian, aspek konteks tulisan dan gambar dapat dimanfaatkan pencipta humor untuk menciptakan humor. Masih banyak konteks tulisan dan gambar yang dapat merangsang penikmat humor untuk menemukan kelucuan dari suatu wacana.

PENCiptaan HUMOR DENGAN PENGULANGAN KATA

Pengulangan kata berarti kata yang diulang. Pencipta humor memanfaatkan pengulangan kata untuk menciptakan sumber kelucuannya. Salah satu grup lawak pada Audisi Pelawak Indonesia

(API) di TPI tahun 2005 memanfaatkan pengulangan kata, frasa, klausa, dan kalimat untuk menciptakan humor. Kesamaan kata yang berulang tetapi memiliki konteks yang berbeda ternyata dapat menimbulkan wacana humor bagi penikmat humor. Hal itu dapat diperhatikan pada data (11) dan (12) berikut.

(11) HADIAH

Anda beruntung mendapatkan produk Digi-LG. Tinggal pilih Digi-Las Truk, Digi-Ring Polisi, Digi-Git Anjing, Digi-Ling Mesin.
(Humor SMS, 2003:4)

(12) Berapa Kali Senyum

Sekali senyum ... curiga hilang
Dua kali senyum ... jadi sahabat
Tiga kali senyum ... hati penuh damai
Lima kali senyum ... rejeki datang
Enam Kali senyum ... GIGI KERING!!!
Maka pakailah senyum 228 (dua cm ke kiri, dua cm ke kanan,
dan delapan detik mengembang.
(SMS Ketawa-ketiwi, 2006)

Mengacu pada data (11) *Digi-Las Truk, Digi-Ring Polisi, Digi-Git Anjing, Digi-Ling Mesin*, dan data (12) yang mengulang kata ... *senyum*, pencipta humor berusaha memainkan logika dengan para penikmat humor untuk memahami maksud yang ingin disampaikan melalui penciptaan humor yang dilakukan. Meskipun pemanfaatan repetisi di atas sebagai sarana penciptaan wacana humor, pencipta humor tetap melibatkan konteks. Hal itu dapat diperhatikan pada data (11) dan (12). Penikmat humor yang tidak memiliki *background knowledge* yang sama atau minimal mengenal bahasa Jawa mungkin membaca wacana pada data (11) dan (12) tidak akan terangsang untuk tertawa secara spontan. Oleh karena itu, pencipta humor memanfaatkan teks dan konteks untuk menciptakan humor. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa repetisi bunyi yang tidak memperhitungkan keselarasan bunyi tidak dapat menjadi sumber kelucuan dalam wacana humor.

Selain repetisi, humor juga dapat diciptakan dengan kalimat tanya. Hal ini tampak, seperti data

(13) s.d. (14) berikut ini.

(13) Aldi : Gua apa yang memiliki kedalaman 9.999.999 Km?

Yuma : Gua rasa nggak ada tuh.

(14) Mas Mamad : Mobil kalau direm, roda mana yang paling pertama berhenti?

Mas Yuma : Ban serep
(Pengembangan Humor Pen-cuci Otak, 2008:36)

Dari data (13) dapat dijelaskan bahwa pertanyaan Aldi mengenai *gua* memiliki tujuan menanyakan *jenis gua* yang memiliki kedalaman 9.999.999 km, tetapi oleh lawan tutur, Yuma, dijawab dengan diplesetkan pada konteks referensi humor, yaitu dengan jawaban *Gua* yang mengacu pada dirinya sendiri. *Gua* yang dimaksud Yuma dan Aldi memiliki konteks referensi yang berbeda sehingga menimbulkan humor. Hal ini disengaja oleh Yuma untuk menciptakan humor bagi Aldi dan pendengar lain secara kreatif dengan mengubah jawaban dengan konteks referensi yang berbeda sehingga menimbulkan inferensi yang berbeda pula bagi pendengarnya.

Hal serupa juga terjadi juga pada data (14). Pada data (14) humor diciptakan oleh Mas Mamad dengan kalimat tanya teka-teki, yaitu masalah *ban serep*. Namun, pertanyaan logis yang diajukan oleh Mas Mamad, *roda mana yang berhenti duluan* justru dijawab dengan cerdas dan kreatif oleh Mas Yuma dengan *ban serep*. Padahal, yang diharapkan Mas Mamad adalah *roda depan atau belakang*. Jawaban Mas Yuma tersebut disengaja dengan tujuan untuk menciptakan humor bagi pendengarnya dengan mengacu pada referensi bahwa *ban serep* selalu berhenti, baik direm maupun tidak direm mobilnya oleh pengemudi.

Dengan merujuk analisis data (13) dan (14) dapat ditegaskan bahwa humor dapat diciptakan dengan kalimat tanya teka-teki dan dengan konteks apa saja, yang terpenting dalam penciptaan humor adalah dipahaminya konteks

dan referensi tujuan penciptaan humor yang dilakukan oleh penutur dan lawan tutur. Hal ini yang memberikan kreativitas dan kecerdasan komunikasi dalam segala aktivitas manusia, baik dalam ranah pemerintahan, pendidikan, perdagangan, politik, maupun ranah kehidupan lain di sekitar lingkungan kita.

PENCIPTAAN HUMOR DENGAN SUBSTITUSI BUNYI

Humor dapat juga diciptakan dengan substitusi bunyi. Pada hakikatnya, bunyi memiliki peran kuat dalam penciptaan wacana humor. Menurut Kridalaksana (1984:31), bunyi adalah kesan pertama pada pusat saraf sebagai akibat getaran gendang telinga yang bereaksi karena perubahan-perubahan dalam tekanan udara. Sementara itu, terkait dengan bunyi bahasa, Wijana (2004:218) menegaskan bahwa satuan bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap dan diamati dalam fonetik sebagai *fon* atau dalam fonologi disebut sebagai *fonem*. Oleh karena itu, bunyi-bunyi yang dihasilkan manusia atau apa pun yang memiliki rangsangan verbal pada saraf manusia dimungkinkan dapat memunculkan humor. Bunyi-bunyi bahasa yang dimaksud di sini dapat berwujud bunyi alir, bunyi bahasa, bunyi desis, bunyi frikatif, bunyi geletar, bunyi kembar, bunyi letupan, bunyi sampingan, bunyi sengau, dan bunyi sentuhan.

Unsur esensial yang dapat dimainkan dan dikreasikan oleh para pencipta humor di antaranya adalah fonem. Fonem memiliki sifat sistemik dan struktural dalam sebuah bahasa. Peranan fonem yang bersifat sistemik mengakibatkan bunyi-bunyi itu bersifat distingtif dalam susunan berlajur, sedangkan peran fonem yang bersifat struktural mengakibatkan bunyi yang bersifat distingtif dalam susunan beruntun (Wijana, 2004:130).

Sementara itu, peranan sistemik dan struktural tersebut dikemukakan Culler (via Wijana, 2004:131), yaitu susunan beruntun sebagai hubungan sintagmatik dan susunan berlajur sebagai hubungan paradigmatic. Contohnya kata *pati* dan *padi* memiliki perbedaan makna

dikarenakan /t/ dan /d/ yang *paradigmatik*, sedangkan kata *duka*, *kuda*, dan *akud* memiliki makna yang berlainan dikarenakan kedistingtifan bunyi-bunyinya yang sintagmatik.

Pencipta humor memanfaatkan substitusi bunyi untuk menimbulkan efek humor dalam wacananya. Hal ini dilakukan pencipta humor dengan menggantikan satu kata dengan kata yang lain sehingga menjadi bunyi atau kata yang memiliki makna yang berbeda. Substitusi bunyi yang menimbulkan efek kelucuan ini pernah dipaparkan dengan beberapa data kartun dalam penelitian Wijana (2004:131-132). Perhatikan pada data (15) - (17) berikut ini.

(15) Direktur : Bapak dan Ibu yang saya hormati. Karena di wilayah Kadipiro belum ada pabrik *Tekstil* maka perusahaan Yuma Perkasa Group mendirikan pabrik *tektil* untuk membuka lowongan pekerjaan bagi masyarakat sekitarnya.

Sekretaris : Bapak mohon maaf, kurang s!

Direktur : Baiklah, kata sekretaris saya, di wilayah ini juga belum ada s maka kami juga akan segera mendirikan *pabrik es* di sini.

Sekretaris : Ha ...!
(Humor Mamad, 2008)

(16) Tri : Mas Rofiq, rumahmu mana?

Rofiq : *MBoyolali?*

Tri : *Mboyolali?* Ah yang benar, kata Rudi, rumahmu *Bajulkesupen?*

Rofiq : Demi Allah, rumahku *Mboyolali* bukan *Bajulkesupen*. Kalau tidak percaya lihat KTP-ku ini.

Tri : Ya ... *Bajulkesupen* itu sama dengan *BOYOLALI*.

Rofiq : Ha ...!
(Humor Mas Mamad, 2006)

(17) Anda memang *Ruar biasa* dalam mengerjakan tugas.

O ... terima kasih. Bapak adalah dosen *luar biasa*.

Ya ... maksudnya ... itu.
(Humor Mamad, 2008)

Dialog yang diciptakan oleh pencipta humor pada data (15) menggambarkan dialog antara direktur dan sekretarisnya dalam acara pembukaan sebuah pabrik tekstil. Ketika direkturnya mengatakan *pabrik tekstil*, sekretarisnya membetulkan bahwa *kurang s*. Maksudnya, *kurang s* adalah pada kata *tekstil* seharusnya *tekstil*, tetapi direkturnya menangkap revisi yang disampaikan sekretarisnya tersebut dengan referensi lain, yaitu *kurang s* artinya kurang pabrik es sehingga dikatakan akan segera dibangun *pabrik es*. Kata *es* menjadi *pabrik es* yang dikatakan direktur tersebut menjadi penyebab terciptanya humor bagi sekretarisnya. Hal ini disebabkan substitusi bunyi *s* yang dimaksud berubah menjadi *pabrik es*. Akhirnya, direktur tersebut mengatakan bahwa akan segera dibangun *pabrik es* di wilayah tersebut.

Humor pada data (16) diciptakan oleh Tri dengan meragukan jawaban Rofiq. Jawaban Rofiq bahwa rumahnya *Mboyolali* diragukan oleh Tri dengan mengatakan bahwa rumah Rofiq di *Bajulkesupen*. Pada dialog tersebut humor diciptakan oleh Tri ketika Rofiq diberitahu bahwa *Bajulkesupen* sama dengan BOYOLALI. Rofiq merasa salah tingkah dan geli ketika tahu bahwa *Bajulkesupen* dalam bahasa Jawa bermakna *Bajul* adalah *boyo* dan *kesupen* berarti *lali*. Dengan demikian, *Bajulkesupen* sama dengan BOYOLALI.

Sementara itu, humor pada data (17) diciptakan dengan menggantikan kata *luar biasa* dengan *ruar biasa*. Hal ini biasanya digunakan dalam komunikasi antara penutur dan lawan tutur untuk menguatkan maksud. Penguatan maksud tersebut dapat disengaja dan tidak disengaja oleh

penutur dan lawan tutur. Dengan demikian, peran humor dalam berkomunikasi antara penutur dan lawan tutur sangat mempengaruhi kedekatan referensi maksud penutur dan lawan tutur. Oleh karena itu, dengan merujuk pada data (15), (16), dan (17) dapat dikuatkan bahwa humor dapat diciptakan dengan mensubstitusikan *kata* dan *bunyi* dengan konteks yang berbeda dengan referensi penuturnya. Perbedaan konteks referensi ini menyebabkan lawan tutur atau penikmat humor membuat referensi dengan konteks yang menimbulkan humor dalam berkomunikasi sehari-hari.

PENCIPTAAN HUMOR DENGAN PERMUTASI BUNYI

Permutasi (*permutation*) adalah proses perubahan deret unsur-unsur kalimat, misalnya perubahan dari *Ayah pergi ke kantor* menjadi *Ke kantor ayah pergi* (Kridalaksana, 1984:153). Konsep permutasi apabila dikaitkan dengan bunyi memiliki konsep yang hampir sama. Permutasi bunyi berarti gejala salah ucap (*slip of the tongue*), baik yang disengaja maupun tidak disengaja, sering kali memiliki efek humor bagi para penikmat humornya (Wijana, 2004:133).

Permutasi sebenarnya memiliki peranan kuat untuk dimanfaatkan dalam penciptaan wacana humor. Hal tersebut selaras dengan apa yang dikemukakan oleh Hudson (1984:51), bahwa dalam proses penyusunan atau pengucapan kalimat, sebagian atau seluruh unsur kata-kata yang akan diucapkan, yang sering disebut sebagai *target word*, mengganggu pikiran kita sehingga bercampur dengan kata-kata yang sedang diucapkan. Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa *permutasi bunyi* dalam wacana humor ini berarti terjadinya kesilapan pengucapan bunyi yang disengaja atau tanpa disengaja oleh pencipta humor dalam rangka untuk menciptakan sumber humor bagi penikmat humor.

Permutasi bunyi dalam wacana humor pernah ditemukan oleh Wijana (2004:133-134). Dalam penelitian tersebut dikemukakan bahwa sumber kelucuan dapat dimunculkan dengan

permutasi bunyi. Bahkan, dalam pemakaian bahasa Jawa atau bahasa-bahasa daerah, atau mungkin bahasa Indonesia oleh kelompok anak-anak muda, untuk merahasiakan sesuatu kepada orang-orang yang di luar kelompoknya, memang ada gejala bertutur dengan salah satu caranya membalikkan bunyi kata-kata yang diucapkan. Sebagai contoh, antara lain sebagai berikut.

- (19) + Pak, lagi tanam kedelai, ya?
- Bukan kedelai tolo! Aku sedang mengubur keledaiku yang mati.
- (20) Murliwani : Aku mulai suka bebek goreng sejak ditraktir oleh Mas Santoso di Wonogiri.
Wiyono : Lho ... memang sebelumnya kamu nggak suka bebek ya?
Murliwani : ya ndak suka ... karena aku belum pernah makan bebek goreng.
Wiyono : Ha ... edan kamu. Eh ... aku mau tanya. Sebenarnya bebek goreng itu yang menyebabkan enak apa tho?
Murliwani : Ya ... huruf B-nya.
Wiyono : Lho, kok bisa?
Murliwani : Coba saja kamu makan bebek tanpa huruf B, enak ndak?
Wiyono : iya ... ya ... jadinya ... (Humor Mamad, 2008)

Berdasarkan data (19) dan (20) kepiawian pencipta humor dalam menciptakan wacana humor dengan kesilapan bunyi antara *kedelai* dengan *keledai* pada data (19) terlihat sangat kreatif. Apabila kata *kedelai* digantikan dengan *tumbuh-tumbuhan*, jelas akan terasa *hampa* dan tidak muncul sumber humor. Demikian juga pada kata *bebek* tanpa huruf *b* tentu akan memiliki referensi kotoran manusia. Permutasi huruf *b* pada kata *bebek goreng* menimbulkan humor bagi pendengarnya. Dari data (19) dan (20) dapat disimpulkan bahwa humor dalam berkomunikasi antara penutur dan lawan tutur dapat diciptakan

dengan permutasi bunyi dan kata tanpa meninggalkan kode etik dan sopan santun dalam berkomunikasi.

PENCIPTAAN HUMOR DENGAN PENAMBAHAN BUNYI

Penambahan unsur tidak hanya terjadi pada kalimat transformasi. Pencipta humor juga dapat memanfaatkan penambahan bunyi sebagai sumber penciptaan humor. Hal ini dianggap sebagai langkah jenius dalam suatu pertuturan humor antara pencipta dengan penikmat humor. Aspek penambahan bunyi ini sering digunakan oleh para pelawak dan pencipta humor di media cetak. Sebagai contoh, perhatikan data (21) - (22) berikut.

- (21) Kawin sekampung
Pesan orang tua:
Jangan kawin dengan orang sekampung
Kawin dengan 1 orang aja repot
Apalagi sekampung
- (22) Ada kuda lagi nekat
Ingin main petak umpat
Kalo telepon kring diangkat
Jemuran kering ya dilipat
(Pantun Haha...Hihhi..., 2006:26)

Pencipta humor memanfaatkan penambahan bunyi pada data (21) dengan kata *sekampung*. Pada data (21) ditunjukkan bahwa pesan orang tua zaman dahulu kalau kawin jangan dengan *orang sekampung*. Berdasarkan falsafah dan pesan orang tua tersebut, biasanya mengandung petuah bahwa banyak faktor yang menyebabkan. Salah satunya kalau ada masalah apa-apa sering dibesar-besarkan sehingga membuat keluarga kurang nyaman. Akan tetapi, pada data (21) justru pencipta humor membuat penafsiran yang lain. Pada data (21), *sekampung* berarti menikah dengan *semua warga di kampung*. Oleh karena itu, penikmat humor menjadi tergelitik saraf humornya ketika disepadankan dengan *kawin dengan satu orang aja repot*. Dengan demikian, pencipta humor memanfaatkan penambahan awalan *se-* pada kata *se+kampung* menjadi

berbeda maknanya dan menjadi sumber kelucuan pada data (21).

Demikian pula yang dilakukan pencipta humor pada data (22). Kreasi pencipta humor semakin lengkap ketika meyelaraskan bunyi *kring* menjadi *kering* pada data (22), yakni *Kalau telpon kring diangkat dan Jemuran kering ya dilipat*. Kesepadaan kata *kring* dan *kering* ternyata dapat menjadi sumber kelucuan ketika dikaitkan dengan konteks secara keseluruhan pada data (22) sebagai *pantun haaa ... hiii* Pencipta humor memanfaatkan penambahan fonem /Y/ pada kata *kring* untuk menciptakan humor dengan penambahan bunyi /Y/. Dengan demikian, terciptalah humor kreatif yang diciptakan dengan penambahan bunyi pada pantun humor tersebut.

PENCIPTAAN HUMOR DENGAN PENGHILANGAN BUNYI

Penciptaan humor dapat dilakukan dengan sengaja dan tidak disengaja. Oleh karena itu, berhumor dapat dilakukan oleh siapa saja, kapan saja, dan di mana saja. Hanya frekuensi dan tujuan humorlah yang berbeda-beda. Orang berhumor dapat memiliki tujuan untuk menyindir atau mengkritik seseorang dan ada pula orang berhumor hanya mengendorkan otot-otot psikis saja. Salah satu penciptaan humor dapat dilakukan dengan penghilangan bunyi sebagian atau keseluruhan dari apa yang dituturkan oleh pencipta humor. Sebagai contoh perhatikan data (23) s.d. (25) berikut ini.

Empat Mata Kembali ke Lap ... top

- (23) Thukul Arwana : Kita panggilkan tamu kita malam ini, bu **Door**
- Dorce : Wow Thukul, Awas kau ya ... memang *pintu*.
- Thukul : Bersama kita malam ini telah hadir Luna Maya, Indra, Indi, dan Slank.
- Indra dan Indi : Kita kembali ke **Empat bi** . (*bibir* maksudnya).

(Empat Mata, Trans 7, 21 Feb 2007)

- (24) Dorce : Kok bu *Door* ki lho, ... harusnya kan *Cedor-Cedor*...
- Thukul : Nanti marah, tak panggil *Cedor*. Kan *Cedor* itu alat untuk mengiringi musik
- Dorce : Ah ... **itu kan Jed ... (Jedor)**
- Thukul : Ok ... kita kembali ke ... Lap ... top

(Empat Mata, Trans 7, 21 Feb 2007)

- (25) Luna Maya : Para penonton, kita tidak usah jauh-jauh ke Ragunan.
- Thukul : Memangnya, aku *munyuk* po....
- Luna : Kalau bukan penghuni Ragunan yang lepas berarti **V... pir yang gentayangan di Empat ... (empat mata, maksudnya)**
- Indra : Empat Bibir ... !!!
- (Empat Mata, Trans 7, 21 Feb 2007)

Data (23)-(25) diambil dari tayangan Thukul Arwana sebagai presenter acara EMPAT MATA di Trans7 setiap Senin - Jumat pukul 22.00 – 23.00. Dalam dialog data (21), Thukul memulai aksinya dengan memanggil bintang tamunya, yakni Dorce Gamalama. Untuk menciptakan kelucuan, Thukul menghilangkan sebagian dari nama *Dorce* sehingga menjadi *Kita panggilkan tamu kita malam ini, bu Door*.... Penonton serentak tertawa karena ada sesuatu yang hilang, seharusnya *Dorce* menjadi *Door*. Oleh karena itu, Dorce menjawab sambil memukul-mukul Thukul, *Wow ... Thukul, Awas kau ya ... memang aku pintu*. Selain itu, pencipta humor sengaja menciptakan humor dengan berbagai konteks gaya dan gerak lincah dari Thukul sehingga semua penonton tidak asing dengan senjata atau kata-kata Thukul "Kembali ke Laptop." Namun, slogan tetap tayangan Empat Mata di Trans7 tersebut oleh Indra dan Indi dihilangkan sebagian sehingga

kata "Kembali ke *Laptop* diganti "Kembali ke *Empat Bi ...*"

Dengan demikian, kata-kata sakti Thukul menjadi "Kembali ke *Empat Bi...*" maksud *Bi...* adalah *bibir*. Penonton menjadi tertawa karena konteks yang diangkat oleh Indi dan Indra pada data (22) adalah bibir Thukul. Hal ini dikarenakan pencipta dan penikmat humor memiliki *background knowledge* yang sama bahwa Thukul Arwana terkenal dengan bibir tebal dan monyong. Oleh karena itu, pencipta humor sengaja memanfaatkan penghilangan bunyi sebagian atau seluruhnya dengan konteks yang jelas untuk menciptakan humor pada data-data di atas.

Hal senada juga terjadi pada data (24) dan (25). Pada data (24), Dorce menanggapi tuturan Thukul yang memanggilnya dengan *Door*, seharusnya kan *Cedor-cedor* (pembalikan nama). Namun, Thukul juga tidak kurang siasat, langsung saja dimainkan dengan tebak-tebakan dengan menghilangkan sebagian kata *cedor-cedor* seperti dialognya berikut ini.

(26) Dorce : Kok Bu *Door* ki lho, ... harusnya kan **Cedor-Cedor**

Thukul: Nanti marah, tak panggil *Cedor*. Kan **Cedor** itu alat untuk mengiringi musik?

Dorce : Ah ... itu kan **Jed ... (Jedor, maksudnya)**

Thukul : Ok ... kita kembali ke ... Lap
(Empat Mata, Trans 7, 21 Feb 2007)

Apa yang telah dituturkan oleh Thukul dan Dorce pada data (24) dan (25) adalah strategi pencipta humor untuk menciptakan humor. Sumber kelucuan dengan pada kedua data di atas memanfaatkan aspek penghilangan sebagian bunyi, pembalikan bunyi, dan tebak-tebakan, baik sebagian ataupun keseluruhan. Hal yang sama juga terjadi pada data (25), penghilangan sebagian kata *V... pir*, yang menunjuk Thukul berimplikasi pada kata *V... ampir*. Dengan demikian, Luna menyebut Thukul seperti *Vampir* kalau bukan penghuni Ragunan. Apa yang dikemukakan Luna pada data (25) tersebut, oleh penikmat humor dianggap sebagai sumber kelucuan.

Mengacu pada uraian data (23) - (25) di atas, dapat ditegaskan bahwa wacana humor dapat diciptakan dengan menghilangkan sebagian atau keseluruhan bunyi dengan melibatkan konteks yang dipahami bersama antara pencipta dan penikmat humor sehingga mampu menimbulkan praanggapan yang sama terhadap referen yang diacu dalam penciptaan humor.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis data di atas, dapat disimpulkan bahwa humor sangat universal dan bergantung pada konteks humor. Setiap orang memerlukan humor dalam komunikasi, baik verbal maupun nonverbal. Perbedaan kebutuhan humor masing-masing orang terletak pada frekuensi dan tujuan berhumor. Ada orang yang mempunyai selera humor tinggi, tetapi ada juga orang yang selera humornya rendah. Humor diperlukan dalam berbagai aktivitas kehidupan manusia. Meskipun humor hanya permainan kata, orang tidak akan meninggalkan humor begitu saja, baik anak-anak, remaja, maupun orang dewasa. Namun demikian, humor tidak selalu menyebabkan orang tersenyum dan tertawa. Bahkan, humor yang berlebihan dapat menyebabkan wacana "tumor" yang menyebabkan konflik antarteman dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam situasi formal maupun nonformal.

Penciptaan wacana humor dapat memanfaatkan tulisan, gambar dan tulisan, kata, dan aneka bunyi. Masing-masing memiliki teknik dan konteks yang bervariasi bergantung pada tujuan pencipta humor dalam penciptaan wacana humor. Penikmat humor menilai humor secara beragam. Adakalanya orang mendengar humor merasa terhibur tetapi ada juga yang kurang suka. Bahkan, humor yang tidak pada tempatnya dapat menyebabkan penikmat humor geram, benci, tersindir, dan bahkan tersinggung sehingga mengakibatkan konflik. Hal ini disebabkan oleh konteks humor yang beragam pada setiap komunikasi bergantung pada tujuan yang diinginkan oleh pencipta humor. Oleh karena itu, sebaiknya tindakan berhumor harus menyesuaikan situasi dan kondisi antara pencipta dan penikmat humor sehingga benar-benar dapat menghibur

dan menghidupkan suasana dalam berkomunikasi karena humor dapat menghilangkan stres dalam hidup.

DAFTAR RUJUKAN

- Hudson, Richard. 1984. *Invitation to Linguistics*. Oxford: University Press.
- Kridalaksana, Harimurti. 1984. *Kamus Linguistik*. Jakarta: PT Gramedia.
- Mamad. 2008. "Kumpulan Humor". Prosiding.
- Purwo, Bambang Kaswanti (ed.). 1992. *PELLBA 5: Bahasa, Budaya*. Jakarta: Kanisius bekerja sama dengan Lembaga Bahasa Unika Atma Jaya.
- Rohmadi, M. 2004. *Pragmatik: Teori dan Analisis*. Yogyakarta: Lingkar Media.
- Soedjatmiko, Wuri. 1988. "Linguistic and Cultural Analyses of American Written Verbal Humor and Its Paedagogical Implications". *Disertasi* tidak dipublikasikan: IKIP Malang.
- Safri. 2005. *Tertawa itu Sehat*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- _____. 1992. "Aspek Linguistik dan Sosiokultural di dalam Humor" dalam Purwo, Bambang Kaswanti (ed.). 1992 *PELLBA 5: Bahasa, Budaya*. Trans7. 2007. "Empat Mata", 21 Februari 2007.
- Wijana, I Dewa Putu. 1995. "Wacana Kartun dalam Bahasa Indonesia". *Disertasi*. Yogyakarta: UGM
- _____. 2004. *Kartun: Studi tentang Permainan Bahasa*. Yogyakarta: Ombak.
- Yuniawan, Tommy. 2005. "Teknik Penciptaan Asosiasi Pornografi dalam Wacana Humor Bahasa Indonesia" dalam *Jurnal Humaniora, Volume 17, No. 3, Oktober 2005*. Fakultas Ilmu Budaya Universitas Gadjah Mada.