

PENYIMPANGAN PRINSIP KERJA SAMA DAN PRINSIP KESOPANAN DALAM WACANA HUMOR CANGEHGAR RADIO RAMA FM BANDUNG

¹Abdul Aziz, ²Mohammad Fajar Mediyawan Gintings

Universitas Pamulang, Tangerang Selatan, Indonesia

¹, dosen02345@unpam.ac.id

², dosen02556@unpam.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelanggaran prinsip kerjasama dan prinsip kesopanan dalam wacana humor Sunda Cangehgar di Radio Rama FM Bandung. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dan teori pragmatic. Dari penggunaan metode dan teori tersebut dihasilkan Cangehgar sepenuhnya menggunakan pelanggaran terhadap prinsip kerjasama yang meliputi pelanggaran terhadap maksim kuantitas, maksim kualitas, maksim cara dan maksim hubungan. Selain itu prinsip kesopanan yang dilanggar juga meliputi maksim kearifan, maksim kebijaksanaan, maksim pujian, maksim kerendahan hati dan maksim simpati. Pelanggaran terhadap prinsip yang digariskan oleh Grice dan Leech tersebut dimunculkan untuk memberikan efek kejenakaan dan kelucuan.

Kata Kunci: prinsip kerjasama, prinsip kesopanan, Cangehgar

1. Pendahuluan

Sebagai salah satu sarana informasi, hiburan dan lahan bisnis yang menjanjikan, setiap radio tentunya selalu berusaha untuk menyiarkan siaran-siaran menarik bagi masyarakat sebagai pendengarnya. Adalah Radio Rama - 104.7 FM, radio yang terkenal di Bandung, menyajikan acara-acara menarik bagi masyarakat dataran Sunda. Salah satu acara yang paling menarik dan ditunggu-tunggu masyarakat ialah Cangehgar. Cangehgar, akronim dari carita ngeunah dan segar, merupakan sekumpulan cerita humor singkat khas Sunda yang dibawakan oleh para penyiar radio Rama - 104.7 FM Bandung. Cerita yang diangkat banyak bersumber dari banyol-banyol yang muncul dalam pergaulan sehari-

hari, plesetan, tatarucingan (tebak-tebakan), cerita *nyeleneh* dan lain-lain. Dikemas dalam cerita dongeng dengan alunan musik khas Sunda serta diperankan oleh para penyiar dengan aksen dan logat sunda yang fasih membuat Cangehgar benar-benar memberikan gambaran mengenai nuansa kehidupan Sunda.

Cangehgar dengan humornya yang khas cukup representatif dalam menggambarkan stereotip orang sunda sebagai orang yang sederhana, polos dan lugu. Selain itu, dengan gaya bahasa sunda yang khas, cangehgar memberikan suasana penuh rileks serta mencerminkan kesederhanaan dan keluguan orang sunda sendiri. Wacana dialog humor (1) dan (2) membuktikan kesan-kesan tersebut.

Dialaog (1)

- Majikan : *Euis! (Memanggil)*
Euis : *Iya kang!*
Majikan : *Kadiyeu geura sakedap!*
Euis : *Aya naon kang?*
Majikan : *Cik pang nyeborkeun kembang, engke diburuan!*
Euis : *Ari akang, tempo kang, di luar kan keur hujan!*
Majikan : *Naha ari maneh dititah teh teu miwaraan, make payung ateuh euy, cebor kembangna!*

Dialog (2)

- Penjual : *Mangga kang periogi kaset naon? Nining Meida, Darso, Peter Pan, Doel Sumbang, Sheila on Sepen atanapi naon sok?*
Pembeli : *Aah abdi mah periogi kaset Sheila on Majid sareng kaset karaokena ceramah AA Gym, numawi aya nteunya?*

Wacana (1) menggambarkan tentang sikap persistensi seorang kakak kepada adiknya untuk menyiram bunga di saat hujan. Permintaan atau perintah yang memaksa tersebut dihadirkan dalam wacana humor (1) untuk memberikan efek kejenaan tokoh (+) yang begitu percaya diri namun polos, dan terkesan tidak mengerti situasi bahwa dengan hujan juga dengan sendirinya bunga tersiram oleh air.

Terlepas dari itu semua, kontras terhadap dunia sekeliling dengan mengukuhkan sikap penuh percaya diri pada wacana (1) ini memberikan efek joke tersendiri. Wacana ini menggambarkan sosok kakak yang

begitu lugu dan polos namun tetap keras kepala dan percaya diri.

Tidak jauh berbeda dengan wacana (1), wacana (2) menunjukkan kepolosan tokoh (-) ketika ditawarkan berbagai macam kaset musik. Wacana (2) memanfaatkan presuposisi sebagai faktor kejenaan. Aa Gym merupakan sosok kiyai yang dikenal dengan ceramah-ceramahnya, begitu juga majid. Di Bandung, Madjid adalah sosok ustadz yang gemar berceramah dari radio ke radio. Bagi orang yang tidak memiliki latar belakang informasi sebelumnya mengenai mereka, tentu wacana (2) tidak akan menimbulkan efek kejenaan. Kelucuan wacana (2) itu dihadirkan dengan menunjukan kepolosan (-) yang menanyakan tentang kaset karaoke Aa Gym dan Sheila on Madjid yang justru konotasinya untuk mereka bukanlah untuk musik tetapi ceramah agama.

Karena itu bisa dikatakan bahwa terkadang humor juga mengekspresikan sikap dan pandangan hidup penuturnya. Terlepas dari itu semua, hal yang paling penting dari humor Cangehgar yaitu unsur kelucuan dan kejenaannya dengan menggunakan aspek-aspek verbal dalam menarasikan humor. Tokoh-tokoh yang sering muncul dalam cangehgar adalah si Udin, si Ichi, Jack dan Daniel, nini dan aki, ibu guru-anak dan lain-lain. Berdasarkan pada latar belakang di atas, penelitian ini akan mencoba menilik wacana humor Cangehgar di Radio Rama FM bandung dari sudut pandang pragmatik. Penelitian ini akan menilik pelanggaran terhadap aspek-aspek pragmatik yang menimbulkan efek kejenaan dan kelucuan dalam wacana humor cangehgar.

Humor merupakan kebutuhan esensial manusia. Dengan humor manusia dapat melepaskan diri dari belenggu dan beban hidup yang menghimpit jiwanya. Humor juga merupakan salah satu pelepasan dari hasrat jiwa yang tertahan dalam diri manusia (Wilson via Wijana, 2014: 170). Untuk itu kebutuhan akan humor merupakan ciri dari eksistensi manusia itu sendiri. Salah satu aspek kehidupan manusia ialah kebutuhan akan kesenangan dan kebahagiaan dalam hidupnya. Karena itu Apte (1985: 177) pernah mengatakan mengenai pentingnya humor: *"it is inconceivable that human race could exist without either language or humor."* Lebih jauh lagi, Apte juga menjelaskan bahwa *"human beings seem to have a mental framework suitable for receiving experiences both in natural surroundings and in culturally symbolic surroundings for the purpose of amusement and fun."*

Ada banyak teori tentang humor, tetapi menurut terjadinya humor, teori-teori tersebut dapat dirangkum menjadi tiga macam (Encyclopedia Americana via Giyatmi, 2008: 12). Ketiga teori tersebut adalah teori superioritas dan degradasi, teori inkongruitas dan teori pelepasan ketegangan dan pembebasan. Sejalan dengan Wilson bahwa humor paling banyak dianalisis dengan memanfaatkan teori psikologi, yaitu teori pembebasan, teori konflik, dan teori ketidakselarasan (Wilson, 1979: 10).

Menurut teori superioritas dan degradasi, humor dapat muncul karena adanya unsur pelecehan terhadap pihak yang dianggap lemah. Teori inkongruitas atau penyimpangan menyatakan bahwa humor terbentuk karena adanya penyimpangan sesuatu yang diharapkan, adanya

penyimpangan antara konsep dengan objeknya, peloncatan secara tiba-tiba dari satu konteks ke konteks lainnya, serta adanya penggabungan dua peristiwa/makna yang sebenarnya saling terpisah. Humor merupakan hasil dari inkongruitas, kelebihan distorsi serta gabungan elemen budaya yang tidak biasa dalam suatu peristiwa (Apte: 16). Teori yang ketiga yaitu menyatakan bahwa humor terjadi karena adanya pembebasan dari ketegangan serta tekanan psikis.

Menurut Raskin (1984) wacana humor dikatakan penuh dengan penyimpangan. Penyimpangan tersebut terjadi pada tataran semantik dan pragmatik dan itu dikarenakan wacana humor sendiri merupakan hasil dari proses komunikasi yang tidak bonafid (non-bonafide process of communication) (via Wijana, 2014: 170).

Lebih jauh lagi, di dalam wacana humor, asumsi-asumsi pragmatik yang berdasar pada pematuhan prinsip kerjasama yang digariskan Grice dan prinsip kesopanan yang dikemukakan Leech disimpangkan demi menciptakan efek kelucuan dan kejenakaan (Wijana, 2014: 171).

2. Metode Penelitian

Data penelitian ini didapat dengan cara mendownload humor Cangehgar di internet. Dialog humor tidak didengarkan langsung dari radio dan dialog hanya dibatasi pada humor tahun 2014. Dialog humor Cangehgar 2014 ini terdiri seri A sampai Z. Masing-masing seri terdiri dari 6-8 dialog humor yang berdurasi kisaran 5-7 menit. Dialog humor tersebut kemudian ditranskrip ulang untuk kemudian dianalisis dan diklasifikasi

berdasarkan jenis pelanggaran maksimalnya, baik pelanggaran terhadap prinsip kerjasama maupun pelanggaran terhadap prinsip kesopanan.

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah metode simak yaitu peneliti menyimak penggunaan aspek-aspek pragmatik dalam wacana humor dengan mendengarkan dan mentranskrip dialog. Data yang sudah tercatat dalam teks dikelompokkan berdasarkan jenisnya pelanggarannya terhadap prinsip kerjasama dan prinsip kesopanan.

Metode yang digunakan dalam analisis data ialah metode padan, yaitu alat penentunya di luar, terlepas dan tidak menjadi bagian dari bahasa yang bersangkutan (Sudaryanto, 1993:3). Pemakaian metode padan dengan alat penentu lawan bicara ini banyak dipakai dalam analisis linguistik terutama dalam kajian pragmatik (Subroto, 1993: 145). Metode penyajian hasil analisis data yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode informal dengan tidak melibatkan lambing-lambang tertentu dalam menjelaskan analisisnya.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Penyimpangan Prinsip Kerjasama

3.1.1. Penyimpangan Maksim Kuantitas

Maksim kuantitas mengharuskan peserta tutur untuk memberikan kontribusi secukupnya, tidak boleh lebih dan tidak boleh kurang kepada mitra tuturnya. Maksim jenis ini dalam wacana humor disimpangkan dengan jalan memberi informasi yang berlebihan atau bahkan kurang sekali sehingga komunikasi tidak berjalan lancar.

Dialog (3)

- + : *Mang meser lotek mang!*
 - : *Sabaraha biji?*
 + : *Tilu bungkus Mang. Nu tilu ladana sing seeur. Nu tilu deui teu lada, hiji deui nganggo engkol ngan samarana sakeudik. Anu hiji deui lada, hiji deui ditogean. Anu hiji nganggo tahu sareng tong asin teuing Mang. Anu hiji deui nganggo bonteng tapi teu nganggo kacang panjang. Anu hiji deui engkolna seeuran ya Mang! Dua teu nganggo toge ngan krupukna seeuran.*
 - : *Aah aing mah kajeun tutup weh dagang lotek teh ah!*

Pemberian informasi berlebihan pada wacana dialog (3) oleh pembeli membuat kesal sang pedagang. Pembeli memesan tiga bungkus lotek kepada penjual dengan keterangan yang sangat berlebihan terkait lotek yang ingin dibeli. Karena kesal dan bingung dengan pesanan lotek yang sangat rinci tersebut, tokoh (-) mengatakan lebih baik dagangan loteknya ditutup saja: "*Aah aing mah kajeun tutup weh dagang lotek teh ah!*". Pemberian informasi berlebih dari yang diminta dan melanggar maksim kuantitas ini dapat dikatakan sebagai strategi Cangehgar untuk menimbulkan kelucuan pada data (3) di atas.

Selain data (3), data (4) berikut juga menyajikan pelanggaran maksim kuantitas ini. Pelanggaran tersebut dapat dilihat pada kekuranginformatifan alasan Pak lurah memberikan telur kepada Bu walikota. Data (4) juga dapat dikatakan melanggar maksim relevan karena tidak nyambung dan kontekstual dengan tema pokok percakapan.

Rencana pemberian telur untuk walikota jelas tidak relevan dengan maksud walikota mengunjungi desa. Justru dengan ketidakrelevanan tuturan tokoh (-) sebagai lurah dengan topik pembicaraan tokoh (+) yang bernama Lis sebagai juru tulis terkait tujuan kunjungan walikota memberikan efek jenaka. Lebih-lebih lagi tujuan pemberian telur yang tidak jelas dan kurang informatif tersebut menggambarkan sosok lurah yang lugu dan konyol.

Dialog (4)

- + : *Pak lurah abdi nguping wartos pak bupati bade dongkap ka desa urang saurna*
- : *Eh lis sadiakeun weh endog dua boksang, da biasana oge ari nohong mah datang ka urang teh, mun teu menta ayam, ya menta endog! Da ari sapi jeung domba mah kan eweuh didiyeu mah?*
- + : *Da sanes nuhunkeun endog pak. Saurna mah bade marios pambangunan musola di desa urang!*
- : *He euh, endog ongkoh Lis.*

Pada tuturan (4) di atas, pak lurah mendasarkan kebiasaan pemberian telur kepada siapapun yang datang ke desa, termasuk bupati. Hanya saja pak lurah kurang memberikan informasi terkait alasan pemberian telur ini. Wacana di atas melanggar maksim kuantitas dengan ciri kekuranginformatifan tuturan (-); He euh, endog ongkoh Lis!

3.1.2. Penyimpangan Maksim Kualitas

Peserta tutur harus memberikan informasi yang sebenarnya selama proses komunikasi. Informasi yang

diberikan harus berdasarkan pada bukti-bukti yang benar. Peserta tidak boleh mengatakan informasi yang tidak benar dan tidak sesuai dengan fakta yang ada boleh mengatakan kebohongan menurut maksim ini. Maksim percakapan ini mengharuskan setiap peserta percakapan mengatakan hal yang sebenarnya dan kontribusi peserta percakapan hendaknya didasarkan pada bukti-bukti yang memadai. Penyimpangan terhadap maksim kualitas banyak dimanfaatkan untuk menghadirkan efek kejenaan pada wacana humor Cangehgar di radio Rama FM. Hal tersebut dapat dilihat pada data-data berikut.

Dialog (5)

- Guru : *Udin, bahasa Inggrisna kekeset naon din?*
- Udin : *Welcome bu!*
- Guru : *Welcome? Apal ti saha eta welcome artina kekeset Udin?*
- Udin : *Apan dina kekesetna ge sok ditulisan bu 'welcome' gitu meuni jeulas badag bu!*
- Guru : *Jadi ceuk silaing mah pom bensin ge bahasa Inggrisna 'No Smoking' nya?*
- Udin : *Muhun bu.*
- Guru : *Kahareup maneh Udin!*

Dalam wacana (5) di atas Udin memberikan kontribusi yang melanggar maksim kualitas. Udin menjawab *welcome* untuk untuk merujuk pada *kekeset* dan *no smoking* untuk merujuk pada pom bensin. *Kahareup maneh Udin* yang diucapkan gurunya tidak hanya mengandung arti

konvensional untuk menyuruh Udin ke depan kelas, melainkan juga untuk mengekspresikan kekesalan dan kemarahan guru atas jawaban Udin yang salah. Ketidaktahuan Udin yang polos dan lugu ini digunakan Cangehgar sebagai strategi untuk menimbulkan *joke effect* kepada pendengarnya.

Selain wacana (5), wacana (6) di bawah juga mengandung tuturan peserta percakapan yang melanggar maksim kualitas.

Dialog (6)

Ibu : *Enggal geulis, bageur, kanyaahna mamah, sok ateu geura leeut obatna meh gancang cageur!*

Anak : *Alim mamah, obatna pait!*

Ibu : *Moal ateu moal pahit. Raos obatna. Coba rasa jeruk manis, sok coba dileeut geura yuk!*

Anak : *Mamah ceunah rasa jeruk manis tapi naha ie mah bet pahit.*

Ibu : *Muhun geulis, iye mah tablet rasa jeruk manis, ngan cangkangna!*

Pemanfaatan aspek pragmatik yang berupa pelanggaran terhadap maksim kualitas ini memberikan *joke effect* tersendiri pada wacana (6) di atas. Hal tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut. Wacana (6) menyajikan sosok ibu yang tidak memberikan fakta sebenarnya mengenai obat yang harus diminum anaknya. Ibu tersebut mencoba merayu sang anak agar meminum obat yang berasa jeruk. Rasa jeruk sendiri hanya sekedar iming-iming sang ibu agar anaknya terbujuk

meminum obat yang sebenarnya berasa pahit. Kemasan rasa jeruk hanya untuk mengecoh anaknya agar minum obat. Tentu percakapan di atas melanggar maksim kualitas karena keterangan yang diberikan sang ibu tidak sesuai dengan kenyataannya dan penyimpangan maksim kualitas ini digunakan Cangehgar untuk memberikan kelucuan dan kejenakaan.

3.1.3. Penyimpangan Maksim Cara

Selama proses komunikasi diharapkan terjalin proses komunikasi yang singkat namun jelas, teratur atau berurutan sehingga tidak menimbulkan kebingungan terhadap mitra tutur. Hal demikian sangat diharapkan dalam maksim cara.

Selain itu, dalam maksim jenis ini juga perlu menghindari ketaksaan atau ambiguitas. Hal sebaliknya terjadi dalam wacana humor sebagai salah satu bentuk komunikasi. Wacana humor berikut memanfaatkan permainan bahasa untuk menimbulkan ketaksaan. Penyimpangan terhadap maksim cara ini banyak peneliti temui dari wacana dialog Cangehgar.

Dialog (7)

+ : *Daniel!*

- : *Naon Jack?*

+ : *Ceunah maneh kungsi nyaho 'jin'?*

- : *Ari bungkul kenamah acan. Kungsi soteh nenjo eta weh pakaijana.*

+ : *Wah sia! Kumaha rupana?*

- : *Ah biasa weh, aya nu hideung, aya nu coklat, tapi lolobana mah nya nu warna biru jin teh!*

+ : *Dimana ningali nu kitu?*

- : *Di Cihampelas*

Wacana (7) menggunakan ambiguitas homonim 'jeans' dan 'jin' sehingga lawan tutur salah memahami tuturan tokoh (-). Wacana (7) dibangun atas dasar kesalahpahaman penafsiran atas *jeans* yang berhomonim dengan *jin*. Kata jeans dan jin diucapkan sama namun memiliki arti yang jauh berbeda dalam wacana humor (7). Jeans sendiri berarti 'celana' dan jin berarti 'makhluk halus'. Jack memahami bahwa lawan tuturnya, Daniel, dapat melihat 'makhluk halus' itu. Namun ternyata 'jin' yang berwarna hitam, cokelat, dan kebanyakannya berwarna hijau tersebut bukan dalam pengertian 'makhluk halus'. 'Jin' yang dimaksud ialah celana *jeans*. Celana jenis ini banyak tersedia di salah satu sudut kota Bandung, Cihampelas.

Selain memanfaatkan aspek ambiguitas di atas, data berikut juga memanfaatkan ketaksaan dan ketidakjelasan dalam tataran homonim kata seperti dapat dilihat pada data berikut.

Dialog (8)

- Ibu : *Udin!*
 Udin : *Muhun Ma!*
 Ibu : *Udin, iyeu kasep bageur, pang meserkeun mama sangu di warung Tegal, ya kasep nya!*
 Udin : *Muhun antosan ya ma 2 jam kemudian (suara telfon)*
 Udin : *Askum iyeu sareng udin, sareng saha ieu?*
 Ibu : *Udin ari maneh dimana? meser sangu lila-lila teuing, ulin nya?*
 Udin : *Henteu bu, sumpah, abi mah teu ameng kamana-mana, abi teh nuju di jalan bu, meser*

sangu ka warung Tegal, iyeu ge nembe dugi di Cirebon, naik bus, paling enjing bu uwihna ka bumi nyandak sangu Tegal

Pada wacana dialog (8), bahasa yang dipergunakan untuk menimbulkan efek kejenaakaan ialah Tegal. Tegal dapat diartikan sebagai 'salah satu daerah di Jawa Tengah' dan juga dalam pengertian sebagai 'warung tegal'. Makna yang berbeda dengan ucapan yang sama menimbulkan ketaksaan bagi pendengarnya. Ambiguitas dalam wacana di atas justru dimanfaatkan dalam wacana humor. Ambiguitas tersebut yang mendorong udin untuk membeli lauk pauk di Tegal. Karena itu wacana dialog (8) memanfaatkan ketaksaan arti homonim dan tentu itu artinya melanggar maksim cara atau pelaksanaan untuk menimbulkan kelucuan dari keluguan si Udin.

Dialog (9)

- + : *Ai balong teh geus dipelakan lauk acan Wa?*
 - : *Geus, naha kunaon kitu Din?*
 + : *Naha ningan teu katingali aya brebes-brebes na?*
 - : *Ya moal katingali ateuh Din da brebes mah jauh ayana ge di Jawa*
 + : *Owh di Jawa!*

Sama halnya dengan wacana dialog (8), data (9) memanfaatkan permainan bahasa untuk menimbulkan ketaksaan pada lawan tuturnya. Wacana berikut menggunakan kata *brebes* dan *Brebes*. Kata pertama menunjuk pada arti 'merembes' sedangkan kata kedua mengandung arti 'salah satu daerah kabupaten yang

ada di Jawa Tengah.' Udin bertanya kepada pamannya apakah kolam diisi ikan. Paman menjawab positif. Udin bertanya kembali untuk mempertegas karena ia tidak melihat *brebes-brebesannya* dalam kolam tersebut. Lebih jelasnya pertanyaan itu dapat diungkapkan demikian; kenapa kolam yang sudah diisi ikan *kok* tidak ada *brebesannya*. Pertanyaan tersebut kemudian dijawab sang paman dengan mengatakan bahwa *brebes* itu memang tidak ada. *Brebes* adanya di Jawa Tengah. Karena ambigu dan kurang jelas, wacana (7) di atas melanggar maksim cara yang menekankan kejelasan, kerunutan dan kelogisan dan menghindari ketaksaan.

Data (10) menggunakan ketaksaan homonim 'isin' yang berarti malu dan Isin yang merujuk kepada nama orang. Kesalahpahaman tersebut menimbulkan kemarahan sang Hakim yang menanyakan nama terdakwa namun terdakwa hanya menjawab 'isin'. Tentu saja Hakim marah karena setiap kali dijawab demikian. Ketaksaan *Isin* sebagai nama orang dan *isin* sebagai sifat malu justru membuat wacana humor (10) di bawah ini menjadi lucu. Wacana (10) dapat dikatakan menyimpang dari prinsip kerjasama maksim cara atau pelaksanaan.

Dialog (10)

- + : *Sidang dimulai, ayaeuna kuring rek nanya, saha ngaran maneh?*
- : *Aduh pak, Isin*
- + : *Teu kudu era-era ateuh, pok sebutkeun, saha ngaran the*
- : *Sumuhun Pak, nami abdi teh isin*

pak

- + : *Eh naha ditanya ngaran teh make jeung era pok sebutkeun, saha ngaran teh!*
- : *Aduh pak wantu sumpah, name abdi teh isin*
- + : *Geus pok deui pok deui era! maneh teh rek ngehereukeun dewek euy?*
- : *Eta ari bapak hakim pake jeung ambek-ambeukan sagala, pan tadi teh naros ka abdi saha ngaran abdi, ku abdi teh diwaler, isin, da memang nami abdi teh isin, lengkapna mah Isin Surisin Sutarma Wijaya Sutisna*

Jika data-data sebelumnya menampilkan pelanggaran maksim cara dengan ditampilkannya permainan bentuk-bentuk homonim, data (11) menggunakan permainan polisemi untuk membuat ketaksaan dan kekurangjelasan. Polisemi berkaitan dengan banyaknya arti yang mungkin dimiliki oleh sebuah satuan kebahasaan (Wijana, 2014: 40). Wacana (11) menampilkan kata *dalang* yang memiliki arti banyak; bisa *dalang* wayang dan bisa *dalang* kerusuhan. Karenanya tokoh (-) memahami kebanggaan tokoh (+) kepada ayahnya yang berprofesi sebagai *dalang*. Hanya karena kata *dalang* ini memiliki banyak makna tokoh (-) hanya memilih makna *dalang* wayang. Namun ternyata makna yang dipilihnya tersebut salah karena yang dimaksud tokoh (+) bukan *dalang* dalam pengertian wayang namun dalam dalam pengertian provokator kerusuhan. Tentunya wacana (11) melanggar maksim cara

dengan kehadiran ketaksaan pada tataran polisemi.

Dialog (11)

- + : *Eh eh bapak urang mah dalang da ayeuna mah*
- : *Waduk si udin mah maknya bapana dalang maneh mah ditanya teh sok tara nyaho*
- + : *Nyaho sok*
- : *Sok ari arjuna saha?*
- + : *Enya Arjuna, wayang kan?*
- : *Maknya anak dalang teu nyaho Arjuna*
- + : *Enya da abi mah lain dalang wayang bapana*
- : *Dalang naon sok?*
- + : *Dalang kerusuhan*

Wacana (12) memanfaatkan permainan metaforis sebagai sarana untuk menimbulkan kejenaan dan kelucuan. Dalam wacana (12), karena belum memiliki *background of knowledge* sebelumnya terkait Tsunami, penerima telepon mempersonifikasikan tsunami layaknya tamu yang wajib disambut dengan baik. Penerima telepon menanyakan kepada pejabat yang ada di Indonesia untuk proses penyambutannya, apakah langsung dijemput di bandara si Tsunami itu atau langsung ditunjukkan saja hotel tempat menginapnya. Tentu kepolosan yang ada pada penerima telpon inilah yang menimbulkan joke effect tersendiri pada wacana humor (12).

Dialog (12)

- Pejabat I : *Hallo Pak! Ieu abdi patugas pemantau tsunami di Amerika Pak, bade ngawartosan sakedap dewi aya tsunami*

baris dongkap ka Indonesia. Tepatna di pulau Sumatra pak, punten pang ngadugikeun ka pejabat anu gaduh wewenang di Indonesia.

- Penerima : *Owh kitu. Engke heula telpon heula pejabatna!*
- Telpon : *Hallo!*
- Pejabat II : *Hallo!*
- Penerima : *Hallo! Pak nembe aya pejabat nelpon ti Amerika bade dongkap ka Sumatra, kumaha ieu teh bade dijemput wae di bandara atanapi langsung dipiwarah ka hotel Pak.*

3.1.4. Penyimpangan Maksim Hubungan

Menurut maksim ini peserta tutur dalam berkomunikasi harus berusaha relevan dengan topik atau masalah yang dibahas. Hal ini bertujuan supaya tidak terjadi kesalahpahaman sehingga komunikasi dapat berjalan dengan lancar. Berbeda halnya dalam wacana humor, kesalahpahaman justru dibangun supaya timbul kejenaan. Dalam wacana humor penyimpangan maksim hubungan ini dibangun dengan mengaburkan konteks serta hubungan antar tuturan. Dari penelitian terhadap humor cangehgar ditemukan beberapa data yang memanfaatkan penyimpangan maksim jenis ini.

Dialog (13)

- Kakek : *Eeh kunaon bet ceurik neng?*
- Anak : *Tadi dicarekan ku guru teu*

Kecil *bisa ngisian soal matematika.*

Kakek : *Matak oge nurut ka aki. Lamon indit sakolah teh kudu diisi heula eta beuteungna, sarapan. Jadi teu nyeyuri beuteung.*

Di dalam berbicara penutur mengutarakan tuturannya sedemikian rupa sehingga tuturan itu hanya memiliki satu tafsiran yang relevan dengan konteks pembicaraan. Konteks di sini artinya asumsi-asumsi yang dimiliki pendengar mengenai “dunia sekelilingnya”. Asumsi-asumsi yang dibangun tersebut sifatnya psikologis. Dengan asumsi ini, seseorang dapat menafsirkan konteks mengenai tuturan yang bersangkutan. Agar pembicaraan selalu berhubungan maka penutur harus membangun konteks yang sama dengan konteks yang dibangun oleh lawan bicaranya (Wijana: 2004).

Di dalam wacana humor Cangehgar, kesalahpahaman memiliki peran penting untuk menciptakan dialog humor. Wacana (13) di atas dibangun atas dasar ketidakrelevanan nasehat kakek terhadap anak kecil yang sedang menangis karena dimarahin guru. Sang kakek menasehati anak kecil itu untuk sarapan pagi sebelum berangkat sekolah. Itu dilakukan agar tidak sakit perut. Padahal anak kecil menangis bukan karena problem sakit perut. Dia dimarahin guru karena tidak bisa mengerjakan soal matematika. Tuturan-tuturan sang kakek yang tidak sesuai dengan konteks pada tuturan di atas dibangun untuk memberikan efek jenaka. Tuturan kakek pada wacana

(13) di atas tidak memiliki relevansinya dengan tangisan sang anak.

Tuturan yang tidak nyambung satu dengan lainnya dan itu artinya melanggar maksim hubungan karena mengabaikan topic atau konteks pembicaraan dapat kita temukan juga pada wacana humor data (14)

Dialog (14)

- + : *Bade angkat kamana Kang?*
- : *Eh kang sumuhun naha akang terang abdi bade ka Jakarta ningan?*
- + : *Owh kan sami deuinnya bade ka Surabaya?*
- : *Muhun kang, da adi mah anak kadua tina lima bersaudara*
- + : *Owh kitu! Geuning damel di perusahaan Merpati, sae ateuh kitu mah.*
- : *Eh muhun ateuh kantenan da saurpun bapak oge abdi mah sok ngalah buah batur, jadi weh sok dicarekan ku tetangga.*
- + : *Owh kitu upami teu leupat mah kamari Persib kenging 2-0 sanes 2-3*
- : *Engke heula! Naha jelema gigiran urang bet seserian nya? Siga nu budeg. Geus puguh urang mah keur ngarobrol. Karunya nya maneh teu bisa ngadengeukeun orang ngobrol padahal urang mah kan keur ngarobrol.*
- : *Mangga weh kang tipayun*

Pada wacana (14) di atas, Cangehgar memanfaatkan pelanggaran terhadap maksim hubungan dengan menghadirkan dialog antar dua orang tuli yang tidak saling mengerti dan tidak saling mendengarkan satu dengan yang lainnya. Dalam dialog

tersebut, penanya dan petanya tidak saling menjawab pertanyaan masing-masing, malah mereka terus berbicara dengan isi pembicaraan yang jauh dari topik sesungguhnya yang dibuat seolah-olah *nyambung*. Tentu pada wacana (14) pertanyaan tokoh (+) tidak dijawab tokoh (-) secara relevan dan berdasarkan konteks. Nyata-nyatanya tidak relevan merupakan logika yang mendasari wacana (14) di atas. Hal itu lah yang membuat geli pendengar wacana humor tersebut.

3.2. Peyimpangan Prinsip Kesopanan

3.2.1. Penyimpangan Maksim Kearifan

Maksim kearifan menghendaki peserta tutur membuat kerugian sekecil mungkin atau membuat keuntungan sebesar mungkin kepada orang lain. Humor terkadang muncul karena ada salah satu pihak yang dirugikan. Merupakan hal yang wajar jika dalam humor ada tokoh dengan terus terang merugikan orang lain seperti pada wacana (15).

Dialog (15)

- Ujang : *Rek kamana ateuh mang ti tadi huleng-huleng wae?*
- Emang : *Puguh rek ka rumah sakit iyeu teh ngan jalana poho deui*
- Ujang : *Bingung-bingung teuing ateuh mang. Cicing geura emang teh di tengah jalan, enke oge teupi ka rumah sakit geura.*
- Emang : *Naon bisa kitu jang?*
- Ujang : *Apan engke emang katabrak tuluy dianterkeun engke ka rumah sakit*

Wacana di atas dibangun atas dasar merugikan orang lain. Berikut penjelasannya. *Ujang* bertanya kepada *Emang* yang sedang kebingungan memilih jalan menuju ke rumah sakit. Si emang lupa jalan menuju ke arah sana. Karenanya ia ditawarkan *Ujang* untuk diam saja di tengah jalan *toh* nanti juga akan sampai ke rumah sakit. Tentu duduk di tengah jalan akan ditabrak kendaraan sehingga bagi orang yang mengalami kecelakaan sudah pasti akan dibawa ke rumah sakit. Strategi yang digunakan wacana (15) di atas melanggar prinsip kearifan yang seharusnya memberikan keuntungan sebesar mungkin kepada orang lain. Strategi tuturan dalam wacana humor (15) di atas dibangun atas dasar pelanggaran terhadap maksim kearifan.

3.2.2. Penyimpangan Maksim Kedermawanan

Maksim kedermawanan mengharapkan setiap peserta tutur dapat membuat keuntungan diri sendiri yang sekecil mungkin atau membuat kerugian diri sendiri sebesar mungkin. Penyimpangan terhadap maksim ini dalam wacana humor dilakukan dengan adanya tokoh yang dengan jelas berusaha memperbesar keuntungan bagi dirinya sendiri. Data (14) dan data (15) merupakan contoh data yang tidak mematuhi maksim jenis ini.

Dialog (16)

- + : *Iding maneh teh geus nyandu ngarokok teh?*
 - : *Ngarokok mah teu nyandu, mun minta rokok nyandu*
 + : *Euh lila-lila mah ngaroko na nyandu, minta rook nyandu*
 - : *Mugia weh sing ariklas dimintana*
 + : *Ah sia!*

Dialog (17)

- + : *Punten juragan bade nambut paneker kulan*
 - : *Teu boga paneker mah aya ge korek api*
 + : *Sawios gan la da sami wae*
 - : *Tah iyeu yeuh!*
 + : *Sakantena weh sareng etana gan*
 - : *Eta na teh naon?*
 + : *Sareng rokona weh gan*

Wacana (16) dan (17) dibangun atas dasar meraup keuntungan bagi diri sendiri dan meminimalkan keuntungan bagi orang lain. Topik utama perbincangan dalam wacana tersebut berkaitan dengan permintaan rokok. Tokoh (-) pada wacana (16) dan tokoh (+) pada wacana (17) kedua-duanya sama-sama meminta rokok kepada lawan bicaranya masing-masing dan itu tentu ingin memaksimalkan keuntungan bagi diri sendiri. Tokoh (-) pada wacana (16) mengatakan *mugia weh sing ariklas dimintana* (mudah-mudahan saja yang diminta rokoknya merasa ikhlas). Tuturan tersebut mempertegas sikap sang tokoh untuk mendapatkan rokok gratis tanpa membeli. Demikian juga tokoh (+) pada wacana (17).

Menariknya tidak seperti wacana (16) dimana sang tokoh secara langsung meminta rokok, strategi yang digunakan tokoh (+) dalam wacana (17) ialah dengan berbasa-basi terlebih dahulu untuk kemudian mengutarakan secara langsung keinginannya meminta rokok kepada tokoh (-), sang juragan.

3.2.3. Penyimpangan Maksim Pujian

Kecamlah orang lain sesedikit mungkin atau pujilah orang lain sebanyak mungkin merupakan hal yang ditekankan dalam maksim pujian. Peserta tutur sebisa mungkin menghindari menghina atau mengecam orang lain, tetapi dalam humor peserta tutur saling mengecam dan menghina. Hal demikian dapat dijadikan sumber kelucuan. Peneliti menemukan data dalam wacana Cangehgar yang memanfaatkan penyimpangan maksim pujian ini, antara lain:

Dialog (18)

- + : *Sato naon anu matak ngabingungkeun?*
 - : *Teuing ah teu apal ateuh*
 + : *Ya monyet ateuh!*
 - : *Naha monyet?*
 + : *Tuh monyet wae bingung!*

Data lainnya dapat kita temukan di bawah ini:

Dialog (19)

- Gajah* : *Ngerakeun maneh mah onta?*
Onta : *Naon ateuh kitu?*
Gajah : *Eta susu dua-dua kakalah dina punduk?*
Onta : *Euh maneh oge!*
Gajah : *Naon?*
Onta : *Bobogaan badag kakalah dina irung*

Wacana (18) dan (19) dibangun atas dasar melangar maksim pujian. Tuturan menghina dan mengejek dibangun sedemikian rupa untuk menciptakan kejenakaan. Wacana (18) memanfaatkan teka-teki binatang namun jawaban dari penanya tentu sebenarnya ingin mengejek lawan bicaranya, petanya yang kebingungan. Sebagaimana dalam penelitian tentang makian, biasanya ejekan menggunakan jenis binatang. Dalam wacana (18) memanfaatkan makian monyet untuk disematka tokoh (+) kepada tokoh (-). Sedangkan wacana (19) menggunakan kata-kata makian yang melibatkan anggota tubuh yang vital. Gajah dan onta saling menghina dengan kekurangan dan kejelekan masing-masing. Gajah dihina karena memiliki, *bobogaan* 'kepunyaan' yang ditempatkan di daerah hidung. Sedangkan onta dihina karena memiliki susu yang ditempatkan di punduk. *Bobogaan* merupakan eufemisme atau metafor dari alat vital.

Jika wacana (18) dan (19) memanfaatkan kata-kata makian dengan menggunakan jenis binatang dan organ vital, wacana (20) di bawah ini menggunakan kata sifat (*barodo teuing*) untuk disematkan kepada murid-murid yang tidak becus mengerjakan soal matematika. Menariknya, kata makian *bodoh* yang disematkan guru kepada muridnya tersebut dibalas dengan tidak memaki secara langsung oleh Udin. Dalam wacana (20) Udin menggunakan implikatur atau prinsip ironi untuk menghina gurunya. Keluguan Udin

yang secara eksplisit bersifat simpatik namun secara implisit bersifat antipati tersebut membuat sang guru marah karena disebut bodoh oleh Udin. Tentu Udin tidak menggunakan kata makian tersebut secara langsung kepada gurunya mengingat kedudukannya lebih rendah dari guru berdasar pada parameter pragmatik.

Dialog (20)

Guru : *Anak-anak!*

Murid : *Iya ibu!*

Guru : *Dengekeun ku maraneh kabeh! Ibu bener-bener teu ngarti. Naha maraneh teh barodo-barodo teuing, ulangan pang gedena ngan peunteun tilu, anu ngarasa bodo nantung! Sakali deui, anu ngarasa bodo nantung!*
Udin Nantung

Guru : *Nah kitu udin, alus ti tadi dititah nangtung eweuh nu nangtung. Tapi ibu ek nanya, kunaon maneh nangtung?*

Udin : *Ibu abdi mah karunya ka ibu, abi mah saukur ngiringan ibu weh nantung!*

Guru : *Jadi ceuk maneh ibu teh bodo Udin?*

3.2.4. Penyimpangan Maksim Kerendahan Hati

Menurut maksim ini pada saat berkomunikasi peserta tutur tidak boleh banyak memuji dirinya sendiri tetapi peserta tutur harus memuji diri sendiri sedikit mungkin. Hal sebaliknya biasa terjadi dalam wacana humor dengan menampilkan tokoh yang suka memuji dan membanggakan diri sendiri. Hal senada juga terjadi

dalam wacana Cangehgar radio Rama FM, seperti berikut:

Dialog (21)

- A : *Kuring mah spesialis gol tendangan bebas. Geus loba tendangan anu abus gol ku sabab tina tendangan kuring*
- B : *Ah ari kuring mah spesialis gol indah*
- C : *Komo kuring spesialis gol penalti. Ari didinya naon?*
- D : *Ari kuring mah spesialis gol bunuh diri.*

Pada wacana di atas penyimpangan maksim kerendahan hati terjadi karena peserta tutur masing-masing saling menyombongkan diri. Masing-masing tokoh membanggakan dirinya karena memiliki spesialisasi tendangan sepak bola. Pada wacana di atas, masing-masing penutur memiliki spesialisasi tendangan dan membanggakan dirinya sendiri. Namun di akhir wacana, menariknya, tokoh D dengan keluguannya membanggakan sesuatu yang tidak patut dibanggakan. Tokoh D mengklaim spesialis gol bunuh diri.

3.2.5. Penyimpangan Maksim Simpati

Maksim simpati menghendaki setiap peserta tutur menunjukkan rasa simpati kepada orang lain. Maksim ini sangat menganjurkan peserta tutur untuk menghilangkan antipati terhadap peserta tutur lainnya, tetapi hal sebaliknya terjadi dalam wacana humor. Rasa antipati terhadap peserta tutur sengaja diciptakan demi kepentingan humor dalam wacana humor. Dalam wacana Cangehgar

penyimpangan maksim simpati juga dimanfaatkan sebagai salah satu sumber humornya berikut ini:

Dialog (22)

Buah Simalakama

- Pedagang : *Mangga jang bade meser buah naon jang, sirsak, samangka, melon, gedang, kadu, sadayana aya sok*
- Pembeli : *Eh mang ari buah simakalama aya teu mang?*
- Pedagang : *Oh aya pisan ateu sok!*
- Pembeli : *Sok ateu mangga ari ayi amah, beneur yeuh, mana, kuring meuli lah sakarung mah, nah nu kumaha sih mang ari buah simalakama teh?*
- Pedagang : *Yeuh jang buah simalakama teh upami ujang meuli ku aing sia digebung gegelolan. Lamon teu meuli, ku aing sia bakal dihabeuk loloncatan, hayo ek milih nu mana sia?*

Wacana (22) di atas pada awal-awal memanfaatkan maksim simpati. Ini dibuktikan dengan adanya perhatian si pedagang terhadap pelanggannya bahwa ia juga menjual buah simalakama. Namun di akhir wacana pedagang buah menunjukkan antipatinya kepada pembeli. Dalam wacana normal, pembeli harus diberi simpati dan perhatian agar barang dagangan penjual dapat menjadi laku. Namun pada wacana humor (22) di atas justru pedagang ditampilkan sebagai sosok yang antipatik terhadap pembeli dengan mengancam ingin

memukuli dan menendang-nendang pembeli jika membeli atau tidak membeli. Semuanya itu menjadi opsi pembeli untuk memilih, jika membeli buah akan mendapat pukulan namun jika tidak membeli akan mendapat tendangan.

Tentu wacana di atas memanfaatkan pelanggaran terhadap maksim simpatik karena pembeli dibuat rasa tidak aman. Wacana di atas juga dapat dipandang sebagai tuturan yang melanggar maksim kearifan dan maksim kesepakatan. Dikatakan melanggar maksim kearifan karena pembeli merasa diancam dan dirugikan. Dikatakan melanggar maksim kesepakatan, karena wacana yang dibangun ialah konflik antara pembeli dan penjual. Pembeli ingin membeli buah yang tidak ada di dalam alam nyata. Tentu pedagang buah marah. Kemarahan tersebut itulah yang menjadikan wacana di atas melanggar maksim kesepakatan, kearifan dan maksim simpati.

4. Kesimpulan

Berangkat dari analisis terhadap wacana humor Cangehgar di atas yang didasarkan pada pelanggaran prinsip kerjasama dan prinsip kesopanan, maka dapat disimpulkan bahwa

Cangehgar sepenuhnya menggunakan pelanggaran terhadap prinsip kerjasama yang meliputi pelanggaran terhadap maksim kuantitas, maksim kualitas, maksim cara dan maksim hubungan. Selain itu prinsip kesopanan yang dilanggar juga meliputi maksim kearifan, maksim kebijaksanaan, maksim pujian, maksim kerendahan hati dan maksim simpati. Pelanggaran terhadap prinsip yang digariskan oleh Grice dan Leech tersebut dimunculkan untuk memberikan efek kejenaakaan dan kelucuan.

Di samping itu, dari analisis terhadap masing-masing data juga dapat disimpulkan bahwa inti yang menggerakkan wacana Cangehgar, wacana humor Sunda, ialah tekanannya pada sikap hidup orang Sunda yang mencerminkan kesederhanaan, kepolosan dan keluguan. Mungkin kesimpulan ini bisa dikatakan terlalu terburu-buru, atau bisa juga temuan yang sifatnya sangat sederhana dan kurang menukik dasar-dasar wacana humor Sunda itu sendiri. Namun paling tidak sekecil apapun dan sesederhana apapun hasil penelitian tetap harus dikemukakan. Penelitian ini juga tidak lain hanya penerapan yang amat sederhana dari teori-teori pragmatik.

5. Referensi

- Apte, Mahadev L. (1985). *Humour and Laughter: An Anthropological Approach*. Ithaca: Cornell University Press.
- Leech, Geoffrey. (1983). *The Principles of Pragmatics*. New York. Longman.
- Levinson, Steven C. (1983). *Pragmatics*. London. Cambridge University Press.
- Wijana, I Dewa Putu. (2004). *Kartun: Studi Tentang Permainan Bahasa*. Yogyakarta: Ombak.

- _____. (2014). *Bungai Rampai: Persoalan Linguistik, Sociolinguistik dan Pragmatik*. Yogyakarta: A. Com Press.
- _____. (2014). *Wacana Teksa-Teki*. Yogyakarta. A.Com Press
- _____ & Rohmadi, Muhammad. (2009). *Analisis Wacana Pragmatik: Kajian Teori dan Analisis*. Surakarta. Yama Pustaka.
- Wilson, Christopher P. (1979). *Jokes: Form, Content, Use and Function*. London. Academic Press.