

ASPEK SOSIOPRAGMATIK PENGUNGKAP HUMOR DALAM PAGELARAN WAYANG SASAK LAKON “DIWI PAYUNJALI”

Dian Mahendra

Magister Linguistik, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Gadjah Mada
henndra94@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah mengidentifikasi aspek sosiopragmatik pengungkap humor dalam pagelaran wayang Sasak lakon “Diwi Payunjali”. Data yang dikumpulkan berbentuk satuan lingual yang mengandung humor yang diperoleh melalui video pagelaran wayang Sasak tersebut. Data dikumpulkan dengan metode simak teknik sadap dan dianalisis dengan teknik konstituen langsung dan referensial. Hasil analisis data menunjukkan bahwa lima aspek sosiopragmatik digunakan sebagai pengungkap humor dalam pagelaran wayang Sasak lakon “Diwi Payunjali”. Kelima aspek tersebut adalah permainan bahasa, penggunaan makian, penggunaan campur kode, penggunaan asosiasi pornografi, dan pelanggaran dua maksim percakapan dalam prinsip kerja sama, yakni maksim kualitas dan maksim pelaksanaan. Persentase aspek sosiopragmatik terbesar dalam pengungkapan humor adalah penggunaan prinsip kerja sama, yakni sebesar 35%. Aspek lainnya secara berturut-turut adalah 24% penggunaan makian, 21% penggunaan asosiasi pornografi, 13% penggunaan permainan bahasa, dan 8% penggunaan campur kode.

Kata Kunci: aspek sosiopragmatik, humor, wayang sasak

Abstract

This study aims to identify the sociopragmatic aspects which are used to express humor in the Sasak puppet entitled “Diwi Payunjali”. The data used in this study are language units containing humor which are obtained from Sasak puppet show video. The data are collected using the observation method and tapping techniques. Data analysis was carried out using immediate constituent and referential techniques. The result of this study shows that five sociopragmatic aspects are used to express humor in the Sasak puppet entitled “Diwi Payunjali”. The five aspects are the use of word plays, the use of curse words, the use of code mixings, the use of pornographic references, and the violations of two conversational maxims based on cooperative principles namely the maxim of quality and the maxim of manner. The violations of the cooperative principles are the most dominant sociopragmatic aspect used to express humor which occurs as much as 35%. Other aspects in a row are 24% use of swearing, 21% use of pornography associations, 13% use of language games, and 8% use of code-mixing.

Keywords: sociopragmatic aspects, humor, Sasak puppet



Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

PENDAHULUAN

Salah satu kearifan lokal yang masih dipertahankan oleh masyarakat suku Sasak di Lombok adalah pagelaran wayang Sasak. Pagelaran wayang Sasak memiliki peran yang cukup penting dalam tradisi literasi masyarakat Sasak. Pagelaran ini berfungsi sebagai media transformasi nilai sekaligus sebagai strategi pelestarian folklor daerah. Selain itu, pagelaran wayang juga dijadikan sebagai ajang untuk mendukung atau mengkritisi kebijakan pemerintah.

Dengan sederet signifikansi di atas, sudah seharusnya warisan budaya ini dilestarikan. Dalam hal ini, pemerintah dan swasta sudah memfasilitasi dengan berbagai cara. Akan tetapi, minat masyarakat agaknya masih rendah terhadap upaya pelestarian wayang Sasak ini. Dari sisi akademis, kajian-kajian yang mengarah ke pewayangan masih sangat jarang dilakukan. Begitu pula dari sisi masyarakat sebagai penikmat seni, pagelaran wayang seolah-olah tidak menarik untuk ditonton. Oleh karena itu, inovasi-inovasi dalam pagelaran wayang perlu dilakukan. Salah satu yang menarik adalah inovasi yang dilakukan oleh H. Lalu Nasip AR., seorang dalang asal Gerung, Lombok Barat. Pagelaran wayangnya selalu sarat dengan humor. Hal ini membawa dampak yang cukup baik, karena dengan adanya humor, pagelaran wayang akan lebih menarik untuk disaksikan masyarakat.

Dari penjelasan di atas, penelitian ini berupaya mengidentifikasi strategi pengungkapan humor dalam pagelaran wayang Sasak. Kajian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai pijakan alternatif bagi dalang-dalang lainnya untuk memunculkan humor di dalam pagelaran wayangnya. Adapun sampel pagelaran yang akan dianalisis dalam penelitian ini adalah pagelaran wayang Sasak lakon "Diwi Payunjali" (*henceforth*: PWSLDP) yang didalangi oleh H. Lalu Nasip AR. Lakon ini dipilih karena dokumentasinya mudah diakses dan dapat diunduh untuk keperluan analisis.

Strategi pengungkapan humor cukup banyak menarik perhatian para akademisi, baik ahli komunikasi maupun ahli linguistik. Dari sisi ilmu komunikasi, kajian-kajian yang dilakukan oleh beberapa ahli (seperti Anastasya, 2013; Hartono, 2015; Puspitasari, 2013; Sugiarto, 2016) dapat dijadikan sebagai contoh analisis yang sifatnya umum. Dikatakan umum karena cakupan analisisnya cukup luas, yakni dengan menggunakan teori humor yang diusulkan oleh Berger (2012). Dalam teori tersebut dikatakan bahwa humor dapat diciptakan melalui 4 teknik, yaitu *language*, *logic*, *identity*, dan *action*. Secara umum, mereka menganalisis strategi humor yang digunakan dalam karya fiksi, baik dalam media tayang maupun cetak. Yang menarik, temuan penelitian mereka menunjukkan bahwa teknik *language* menunjukkan persentase penggunaan yang paling tinggi dari semua teknik. Hal ini menunjukkan bahwa aspek bahasa merupakan aspek yang paling utama dalam penciptaan humor.

Apa yang dilakukan oleh ahli-ahli komunikasi di atas tentu saja terlalu luas bagi ahli bahasa. Hal ini disebabkan karena ketertarikan ahli bahasa adalah pada aspek kebahasaan yang berperan dalam strategi pengungkapan humor. Dalam hal ini, kajian-kajian yang dilakukan oleh beberapa linguist (seperti Andini, 2014; Hermintoyo, 2011; Ratnasari, 2018; Resticka, 2017; Rohmadi, 2010b; Setyowati, 2016; Sukardi et al., 2019; Wijana, 1994; Yuniawan, 2005) telah mengarah kepada penggunaan aspek kebahasaan dalam pengungkapan humor. Mereka tertarik terhadap identifikasi aspek struktural bahasa yang dapat digunakan sebagai teknik penciptaan humor. Aspek struktural tersebut meliputi aspek fonologi, morfologi, sintaksis, hingga semantik.

Selain itu, ada juga beberapa linguist yang menganalisis strategi pengungkapan humor dengan perspektif pragmatik. Misalnya, linguist (seperti Lestari, 2015; Mitang,

2020; Rifa'i, 2016; Setiyanto, 2018) adalah contoh yang mengkaji strategi pengungkapan humor berdasarkan pelanggaran prinsip kerja sama dalam berbagai peristiwa tutur. Selain melalui pelanggaran prinsip kerja sama, ternyata penciptaan humor juga dapat dilakukan dengan melanggar prinsip kesopanan sebagaimana yang dikaji oleh Arnita et al. (2019). Selain itu, masih banyak kajian-kajian lainnya yang menggunakan pendekatan pragmatik sebagai strategi pengungkapan humor. Di antaranya Puspita (2019) yang mengkaji penggunaan tidak tutur dalam proses penciptaan humor; Yuniarti (2016) yang mengkaji implikatur percakapan sebagai strategi pengungkapan humor; dan Tiani (2017) yang mengkaji strategi pragmatik dalam penciptaan humor.

Penelitian-penelitian yang disebutkan di atas memiliki cukup banyak kesamaan dengan penelitian ini. Oleh karena itu, penelitian ini bersifat memperluas temuan sebelumnya terkait dengan aspek sosiopragmatik pengungkap humor dengan beberapa cara. Pertama, penelitian ini akan menghadirkan beberapa aspek sosiopragmatik yang sejauh pengamatan peneliti, belum dilirik oleh peneliti sebelumnya. Aspek tersebut antara lain permainan bahasa (lih. Wijana & Rohmadi, 2013, hal. 58, 2018, hal. 242), penggunaan makian, penggunaan asosiasi pornografi, dan penggunaan ragam informal, seperti alih kode, campur kode, dan interferensi (lih. Rohmadi, 2010a, hal. 65–77). Kedua, salah satu aspek yang dikaji dalam penelitian sebelumnya turut diidentifikasi dalam penelitian ini. Aspek tersebut adalah pelanggaran prinsip kerja sama sebagai strategi pengungkapan humor. Hal ini dimaksudkan agar temuan penelitian ini relevan dengan kebutuhan dalam menciptakan humor ketika melaksanakan pagelaran. Dengan sederet paparan tersebut, maka pertanyaan penelitian yang diajukan sebagai rumusan masalah adalah apa saja aspek sosiopragmatik pengungkap humor dalam PWSLDP?

Untuk menjawab pertanyaan penelitian di atas dibutuhkan konsep dan teori yang tepat. Konsep dan teori tersebut adalah sebagai berikut. Bagian pertama berkaitan dengan konsep humor. Secara umum, humor didefinisikan sebagai sesuatu yang membuat seseorang tertawa atau tersenyum. Definisi ini agaknya terlalu luas dan cenderung kabur, karena dalam beberapa kasus, kita dapat saja mengklaim bahwa ada sesuatu yang lucu, walau tidak seorang pun tertawa pada waktu itu—dan sering kali orang tertawa, tetapi seseorang dapat mengklaim bahwa 'itu sama sekali tidak lucu'. Untuk mengatasi ketimpangan definisi ini, peneliti melakukan investigasi terhadap berbagai definisi humor yang disampaikan oleh beberapa linguist (seperti Dynel, 2017; Gonot-Schoupsinsky et al., 2020; Lippman & Dunn, 2000; Pepicello & Weisberg, 1983, hal. 59–61; Provine, 2000; Rahmanadji, 2007; Ross, 2005, hal. 1–5; Tong & Tsung, 2020). Dari investigasi tersebut, peneliti menetapkan kriteria yang cocok untuk mengidentifikasi humor dalam PWSLDP, yakni: 1) humor yang dimaksud dalam hal ini adalah humor linguistik; 2) tanggapan penonton seperti tertawa dan tersenyum setelah mendengar suatu tuturan atau percakapan merupakan penanda awal adanya humor; 3) kebenaran tentang adanya humor linguistik tersebut dapat diidentifikasi dengan cara memeriksa bahasa yang digunakan penutur yang dicurigai menjadi penyebab penonton tertawa; dan 4) hasil pemeriksaan bahasa tersebut menjadi penentu apakah satuan lingual tersebut merupakan humor atau tidak.

Bagian selanjutnya berkaitan dengan beberapa aspek sosiopragmatik. Aspek pertama, yaitu permainan bahasa yang didefinisikan sebagai bentuk penggunaan bahasa yang tidak semestinya atau penggunaan bahasa yang mengandung penyimpangan, seperti penyimpangan fonologis, morfologis, gramatikal, dan sebagainya (lih. Wijana & Rohmadi, 2018, hal. 242–243). Aspek kedua, yakni makian. Makian adalah sarana berbahasa yang digunakan oleh penutur untuk menunjukkan ketidaksenangan dan

memberi reaksi terhadap berbagai kenyataan yang memunculkan perasaan semacam itu (lih. Fasya & Suhendar, 2013; Kurniawan et al., 2018; Wijana, 2004; Wijana & Rohmadi, 2013, hal. 109–113). Aspek ketiga, yakni campur kode yang dimaknai sebagai peristiwa di mana penutur suatu bahasa menyelipkan elemen bahasa lain ke dalam bahasa yang dipakainya tanpa adanya keharusan untuk melakukan hal tersebut (lih. Chaer & Agustina, 2014, hal. 114; Kridalaksana, 2009, hal. 40; Nababan, 1984, hal. 32; Sumarsono, 2014, hal. 202). Selanjutnya, aspek keempat, yakni asosiasi pornografi yang diartikan sebagai satuan-satuan kebahasaan yang dapat diimplikasikan dengan suatu hal yang berbau seksual (Chaer, 2013, 2014; Darmojuwono, 2009; Setyaningsih, 2016; Setyari, 2009; Utami, 2019; Yuniawan, 2005, 2007).

Bagian terakhir berkaitan dengan prinsip kerja sama Grice. Dalam hal ini, Grice (2002, hal. 28) menyebutkan bahwa dalam melakukan prinsip kerja sama, empat maksim percakapan harus dipatuhi oleh tiap-tiap penutur. Keempat maksim yang dimaksud adalah maksim kuantitas yang mengharuskan setiap peserta pembicaraan untuk memberi kontribusi secukupnya atau sebanyak yang diperlukan oleh lawan bicara; maksim kualitas yang mewajibkan setiap peserta pertuturan untuk menuturkan hal-hal yang benar; maksim relevansi yang menuntut semua peserta pertuturan untuk memberikan bagian yang sesuai dengan ihwal pembicaraan; dan maksim pelaksanaan yang mengharuskan tiap-tiap peserta pembicaraan untuk berbicara secara runtut, langsung, tidak samar, tidak ambigu, serta tidak berlebihan (lih. juga Cummings, 2007, hal. 365–366; Djatmika, 2016, hal. 33–39; Kushartanti, 2009, hal. 106–109; Parker & Riley, 2014, hal. 29–30; Rohmadi, 2010a, hal. 20–21; Wijana, 1996, hal. 46; Wijana & Rohmadi, 2018, hal. 43–50; Yule, 2014, hal. 62–64, 2015, hal. 217–218).

METODE PENELITIAN

Penelitian deskriptif digunakan untuk mengidentifikasi aspek sosiopragmatik yang digunakan sebagai pengungkap humor dalam PWSLDP. Pendekatan yang dipakai adalah pendekatan campuran antara kualitatif dan kuantitatif (*mixed methods*) (lih. Creswell, 2020, hal. 2). Dalam hal ini, pendekatan kuantitatif digunakan untuk mendukung pendekatan kualitatif. Artinya, data kuantitatif yang disajikan dalam penelitian digunakan untuk menunjang deskripsi secara kualitatif. Data yang dianalisis dalam penelitian ini berbentuk satuan kebahasaan yang mengandung unsur humor. Satuan kebahasaan tersebut dapat berupa kata, baik dasar maupun bentukan, dapat pula berupa frasa, atau kalimat. Data diperoleh dari video PWSLDP yang telah diunduh melalui situs https://www.youtube.com/watch?v=XVXqXLTR_ck.

Pengambilan data dilaksanakan dengan metode simak teknik sadap (lih. Kesuma, 2007, hal. 43; Mahsun, 2014, hal. 92; Muhammad, 2011, hal. 195; Sudaryanto, 2015, hal. 203). Dalam penyimakan tersebut, ada beberapa hal yang diperhatikan untuk mengidentifikasi data. Pertama, reaksi penonton. Jika penonton dalam video tersebut memberikan reaksi tertawa karena mendengar percakapan di dalam video, maka itu akan menjadi tanda awal adanya data dalam penelitian ini. Kedua, jika tanda awal tersebut telah muncul, peneliti akan memeriksa bahasa yang dicurigai menjadi penyebab penonton tertawa. Ketiga, hasil pemeriksaan bahasa tersebut akan menghasilkan data.

Data yang dikumpulkan kemudian diklasifikasikan berdasarkan aspek sosiolinguistik dan pragmatik pembentuk humor. Aspek-aspek tersebut meliputi permainan bahasa, penggunaan makian, penggunaan campur kode, penggunaan asosiasi pornografis, dan pelanggaran prinsip kerja sama. Teknik bagi unsur langsung dan teknik

referensial diterapkan untuk menganalisis data-data tersebut. Setelah itu, hasil analisis data disuguhkan secara formal dan informal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data, ditemukan lima aspek sosiopragmatik pengungkap humor dalam PWSLDP. Kelima aspek tersebut adalah permainan bahasa, penggunaan makian, penggunaan campur kode, penggunaan asosiasi pornografis, dan pelanggaran prinsip kerja sama. Adapun persentase penggunaan kelima aspek tersebut sebagai strategi pengungkapan humor dalam PWSLDP dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1 Persentase Penggunaan Aspek Sosiopragmatik Pengungkap Humor dalam PWSLDP

Aspek Sosiopragmatik	Persentase Penggunaan
Permainan bahasa	13%
Makian	24%
Campur kode	8%
Asosiasi pornografi	21%
Pelanggaran prinsip kerja sama	35%

Berdasarkan Tabel 1, dapat diketahui bahwa pelanggaran prinsip kerja sama merupakan aspek sosiopragmatik yang memiliki persentase paling tinggi dalam pengungkapan humor, yakni sebesar 35%. Aspek sosiopragmatik kedua adalah penggunaan makian dengan persentase sebesar 24%, kemudian penggunaan asosiasi pornografi sebesar 21%, penggunaan permainan bahasa sebesar 13%, dan di posisi terendah adalah penggunaan campur kode dengan persentase sebesar 8%.

Permainan Bahasa

Permainan bahasa dimaknai sebagai bentuk penggunaan bahasa yang tidak semestinya atau penggunaan bahasa yang mengandung penyimpangan, seperti penyimpangan fonologis, morfologis, gramatikal, dan sebagainya (lih. Wijana & Rohmadi, 2018, hal. 242–243). Salah satu bentuk permainan bahasa yang ditemukan sebagai sarana pengungkap humor dalam PWSLDP adalah penggunaan bahasa terbalik. Pertimbangkan berian (1) – (3) di bawah ini.

- | | | |
|---------------------------------------|--------------------|------------------------|
| (1) <i>mesigit</i> [məsigit] ‘masjid’ | dituturkan menjadi | <i>semigit</i> [səmit] |
| (2) <i>berem</i> [bərəm] ‘beram’ | dituturkan menjadi | <i>rebem</i> [rəbəm] |
| (3) <i>kodeq</i> [kodeʔ] ‘kecil’ | dituturkan menjadi | <i>dokeq</i> [dokeʔ] |

Berdasarkan data di atas, dapat diketahui bahwa kata *mesigit* ‘masjid’ (1) dalam PWSLDP dituturkan oleh dalang menjadi *semigit*, kata *berem* ‘beram’ (2) dituturkan menjadi *rebem*, dan kata *kodeq* ‘kecil’ (3) dituturkan menjadi *dokeq*. Proses semacam inilah yang disebut sebagai bahasa terbalik dalam artikel ini. Dalam proses pembalikan bahasa tersebut tampak bahwa posisi konsonan yang menjadi onset suku kata pertama dan kedua dari kata-kata tersebut saling bertukar posisi.

Dalam kata *mesigit* ‘masjid’ (1), konsonan hidup, nasal, bilabial [m] yang berfungsi sebagai onset dalam suku kata <me> bertukar posisi dengan konsonan mati,

oral, apiko-alveolar, frikatif [s] yang berfungsi sebagai onset pada suku kata <si> sehingga menjadi *semigit*. Pola yang sama juga tampak dalam kata *berem* 'beram' (2) dan *kodeq* 'kecil' (3). Konsonan hidup, oral, bilabial, plosif [b], onset pada suku kata <be> dalam kata *berem* 'beram' (2), ditukar posisinya dengan konsonan hidup, oral, apiko-alveolar, tril [r] yang menjadi onset pada suku kata <rem> sehingga menjadi *rebem*. Dalam data (2) tampak bahwa konsonan hidup, nasal, bilabial [m] yang berfungsi sebagai koda dalam suku kata <rem> tidak mengalami perlakuan apa pun dalam proses pembalikan bahasa. Selanjutnya, dalam kata *kodeq* 'kecil' tampak bahwa konsonan mati, oral, velar, plosif [k] yang mengisi fungsi onset pada suku kata <ko> bertukar posisi dengan konsonan hidup, oral, apiko-dental, plosif [d] yang mengisi fungsi onset pada suku kata <deq> sehingga menjadi *dokeq*. Dalam data (3) juga terlihat bahwa konsonan mati, oral, glotal, plosif [ʔ] yang berfungsi sebagai koda dalam silabel <deq> tidak mengalami perubahan posisi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa proses pembalikan bahasa dalam PWSLDP hanya melibatkan pertukaran posisi antar konsonan yang mengisi fungsi onset pada silabel pertama dan kedua. Adapun konsonan yang berfungsi sebagai koda dalam silabel tersebut tidak dikenai tindakan apa pun.

Dari hasil pengamatan, permainan bahasa melalui bahasa terbalik cukup sukses membuat kesan humor dalam PWSLDP. Hal ini dibuktikan dengan riuhnya gelak tawa penonton ketika bahasa terbalik tersebut dituturkan. Meskipun bahasa yang dituturkan dalang terbalik, tetapi penonton dapat dengan segera mengetahui makna apa yang ingin disampaikan oleh dalang. Keberterimaan makna dari bahasa terbalik ini barangkali dipengaruhi oleh kesederhanaan kaidah pembentukan bahasa terbalik sebagaimana dikemukakan di atas. Meskipun demikian, dalam bahasa lain atau dalam konteks lainnya, kaidah penggunaan bahasa terbalik tidak selalu sederhana, ada juga kaidah pembentukan yang cukup rumit hingga mengubah makna dari bentuk dasar yang dibalik (lih. Hermintoyo, 2011; Mayasari & Setiawati, 2019).

Penggunaan Makian

Penggunaan makian dalam PWSLDP ternyata mampu mengundang gelak tawa penonton yang menyaksikan acara tersebut. Hal ini berarti bahwa penggunaan makian dapat dijadikan sebagai salah satu teknik untuk menciptakan humor dalam PWSLDP. Adapun contoh makian yang digunakan untuk memberi kesan lucu dapat dilihat pada data (4) – (6).

- (4) *Godek jamaq kanak ne.*
monyet memang anak itu
'Memang monyet anak itu.'
- (5) *Ye aran dengan normal no, anak acong.*
itu nama orang normal itu anak anjing
'Itu namanya orang normal, anak anjing.'
- (6) *Pekik batu matem*
buta batu mata-POS
'Buta batu matamu.'

Berdasarkan data-data di atas, dapat dilihat bahwa makian memang digunakan sebagai salah satu strategi untuk menciptakan humor dalam PWSLDP. Se jauh pengamatan peneliti, tidak ada perbedaan khusus antara makian pada umumnya dengan makian yang dapat dijadikan sebagai bahan humor. Secara bentuk, makian yang digunakan untuk mengungkap humor dapat berbentuk kata, baik dasar maupun

bentukan, frasa atau pun klausa. Kemudian, secara referensial, makian yang digunakan dapat mengacu kepada keadaan, binatang, makhluk halus, benda-benda, bagian tubuh, kekerabatan, aktivitas, dan profesi (lih. Nisa & Damayanti, 2022; Wijana & Rohmadi, 2013, hal. 115–124).

Satuan lingual *godek* ‘monyet’ dalam kalimat (4) merupakan makian berbentuk kata dengan referen binatang. Dengan referen yang sama, satuan lingual *anak acong* ‘anak anjing’ dalam kalimat (5) adalah makian berbentuk frasa. Sementara itu, bentuk lingual *batu mate* ‘batu mata’ dalam kalimat (6) merupakan makian berbentuk frasa dengan referen berupa anggota tubuh manusia. Yang menarik dalam temuan ini adalah tidak semua makian dalam PWSLDP berhasil menciptakan humor. Hal ini dapat dibuktikan melalui reaksi penonton yang menyaksikan acara tersebut. Jika penonton tertawa, maka upaya penciptaan humor dengan pemanfaatan makian tersebut dapat dikatakan berhasil. Akan tetapi, jika sebaliknya, maka upaya tersebut dinyatakan gagal.

Penggunaan Campur Kode

Campur kode juga digunakan sebagai strategi untuk menciptakan humor dalam PWSLDP. Campur kode sebagaimana dikemukakan dalam kerangka teori dimaknai sebagai peristiwa di mana penutur suatu bahasa menyelipkan unsur bahasa yang lain ke dalam bahasa yang dipakainya tanpa adanya keharusan untuk melakukan hal tersebut (lih. Chaer & Agustina, 2014, hal. 114; Kridalaksana, 2009, hal. 40; Nababan, 1984, hal. 32; Sumarsono, 2014, hal. 202). Adapun contoh penggunaan campur kode sebagai strategi pengungkapan humor dapat dilihat pada data (7) – (9) di bawah ini.

- (7) Begini *ruenya* nanti saya *jagur* mbak.
begini rupa-POS nanti 1T pukul mbak
‘Seperti ini rupanya nanti jika saya memukul Mbak.’
- (8) Yang di belakang itu tukang *popoq cawet* saya.
yang PREP belakang itu tukang cuci celana dalam 1T
‘Yang di belakang itu adalah tukang cuci celana dalam saya.’
- (9) *Ongkat dengan*, ASI *no*, air susu *inaq*.
kata orang air susu ibu itu air susu ibu
‘Kata orang, ASI itu, air susu ibu.’

Dalam kalimat (7) – (9) terdapat unsur-unsur bahasa Sasak yang dimasukkan ke dalam tuturan berbahasa Indonesia. Bagian yang ditebalkan adalah unsur berbahasa Sasak. Teknik semacam ini ternyata cukup berhasil untuk menciptakan humor dalam PWSLDP. Dalam kalimat (7), dua kata dalam bahasa Sasak dimasukkan ke dalam kalimat berbahasa Indonesia. Kata tersebut adalah kata *rue* ‘rupa’ dan *jagur* ‘pukul’. Menariknya, kata *rue* ‘rupa’ dalam bahasa Sasak diberi afiks dalam bahasa Indonesia, yakni sufiks {-nya}. Alih-alih menggunakan afiks dalam bahasa Sasak, dalang lebih memilih afiks dalam bahasa Indonesia untuk menciptakan humor. Selanjutnya, dalam kalimat (8) terdapat dua kata dalam bahasa Sasak, yakni kata *popoq* ‘cuci’ dan *cawet* ‘celana dalam’. Sementara itu, empat kata dalam bahasa Sasak ditemukan dalam kalimat (9). Kata-kata tersebut antara lain kata *ongkat* ‘kata’, *dengan* ‘orang’, *no* ‘itu’, dan *inaq* ‘ibu’.

Penggunaan Asosiasi Pornografi

Asosiasi pornografi dalam hal ini mengacu kepada bentuk-bentuk satuan lingual yang dapat diasosiasikan dengan hal-hal yang berbau seksual (Chaer, 2013, 2014; Darmojuwono, 2009; Setyaningsih, 2016; Setyari, 2009; Utami, 2019; Yuniawan, 2005,

2007). Penggunaan satuan lingual ini tampaknya cukup sukses untuk menciptakan humor dalam PWSLDP. Adapun contoh-contohnya dapat dilihat pada percakapan (10) – (11) berikut.

- (10) + *Lamun ndeq idup ndeqn bau tame?*
KONJ. tidak hidup tidak-PRON bisa masuk
'Jika tidak hidup, dia tidak bisa masuk.'
- *Yaoq kepengsal so, lain laiqn.*
INT. meleset INT. lain arah-PRON
'Ya terpeleset sih, lain arahnya.'
- (11) + *Aoq, pedas ruene ndih, saq belo ne ye, gigi pire?*
iya jelas rupa-PRON ya yang panjang ini PRON gigi berapa
'Iya, jelas rupanya ya, yang panjang ini gigi berapa?'
- *Gigi sopoq.*
gigi satu
'Gigi satu.'

Dialog (10) merupakan percakapan yang terjadi antara seorang wanita yang sedang bertanya tentang cara memasukkan persneling (gigi) motor kepada seorang pria. Tuturan (+) mengandung asosiasi pornografi yang mengacu kepada sesuatu yang tidak bisa masuk kalau tidak hidup. Tuturan ini didukung pula oleh tuturan (-) yang menuturkan "Ya terpeleset sih, lain arahnya.". Tuturan (-) ini seolah-olah mempertegas asosiasi pornografi yang dituturkan (+) karena jawabannya juga mengarah kepada seksualitas. Begitu juga dengan dialog (11) yang merupakan dialog lanjutan dari dialog (10). Dialog (11) memiliki konteks di mana seorang pria sedang duduk di atas sadel motor dan mengatakan bahwa persneling motor ada di bawah sadel. Setelah itu, pria tersebut meminta agar mitra tuturnya (perempuan) melihat sendiri persneling tersebut. Setelah melihat persneling tersebut, perempuan itu menuturkan tuturan (+). Dalam hal ini, frasa *saq belo ne* 'yang panjang ini' mengacu kepada sesuatu yang bersifat seksual. Terlebih lagi jika dikaitkan dengan posisi yang ditunjuk oleh penutur (-), yakni di bawah sadel motor. Tuturan (-) pun menegaskan asosiasi pornografi tersebut dengan mengatakan *gigi sopoq* 'gigi satu'. Jadi, seolah-olah persneling itu dimaknai sebagai sesuatu yang panjang seperti angka satu yang berdiri tegak yang ada di bawah sadel motor. Penonton yang mendengarkan dialog tersebut tidak kuasa menahan tawa. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa asosiasi pornografi ini sangat berhasil untuk menciptakan humor dalam PWSLDP.

Pelanggaran Prinsip Kerja Sama

Pelanggaran prinsip kerja sama dalam PWSLDP dapat digunakan sebagai salah satu teknik untuk menciptakan humor. Hasil analisis data menunjukkan bahwa penciptaan humor dalam PWSLDP dilakukan dengan melanggar dua maksim percakapan, yakni maksim kualitas dan maksim pelaksanaan. Persentase pengungkapan humor dengan melanggar maksim tersebut dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2 Persentase Pelanggaran Maksim Percakapan sebagai Strategi Pengungkapan Humor dalam PWSLDP

Jenis Maksim	Persentase Pelanggaran
Maksim kuantitas	0%
Maksim kualitas	24%
Maksim relevansi	0%
Maksim pelaksanaan	11%
Persentase Total	35%

Berdasarkan data pada Tabel 2, dapat diketahui bahwa persentase keseluruhan dari pelanggaran maksim sebagai strategi pengungkapan humor adalah 35%. Maksim yang paling banyak dilanggar adalah maksim kualitas, yakni sebanyak 24%, kemudian maksim pelaksanaan sebanyak 11%, dan paling rendah dengan persentase 0% adalah maksim kuantitas dan maksim relevansi. Temuan ini cukup menarik karena dalam PWSLDP, pelanggaran maksim kuantitas dan relevansi tidak dapat digunakan sebagai pengungkap humor. Dikatakan demikian karena dalam PWSLDP sebetulnya terdapat pelanggaran terhadap kedua maksim tersebut. Akan tetapi, pelanggarannya tidak berhasil membuat penonton tertawa. Dengan kata lain, pelanggaran maksim kuantitas dan relevansi tidak dapat digunakan sebagai strategi pengungkapan humor dalam PWSLDP. Hal yang hampir sama dikemukakan oleh Setiyanto (2018). Temuannya menyatakan bahwa maksim kuantitas tidak dapat digunakan sebagai pengungkap humor. Bedanya, pelanggaran maksim relevansi dalam temuannya dapat digunakan sebagai sarana pengungkap humor. Di pihak lain, ada juga temuan yang sangat berbeda dengan temuan peneliti, yakni kajian yang dilakukan oleh beberapa linguist (seperti Lestari, 2015; Mitang, 2020; Rifa'i, 2016). Mereka menyimpulkan bahwa pelanggaran terhadap keempat maksim tersebut dapat digunakan sebagai strategi pengungkapan humor. Adapun penjelasan lebih lanjut terkait pelanggaran maksim tersebut dapat dilihat sebagai berikut.

Pelanggaran Maksim Kualitas

Maksim kualitas sebagaimana disebutkan dalam kerangka teori mewajibkan setiap peserta percakapan untuk mengatakan hal yang sebenarnya. Dalam PWSLDP, beberapa pelanggaran terhadap maksim ini malah mengundang gelak tawa penonton yang menyaksikan acara tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa dengan melanggar maksim kualitas, maka humor dapat diciptakan. Contohnya dapat dilihat pada percakapan (12) – (13) di bawah ini.

- (12) + *Lain semendaq montorde sayang.*
 lain sebentar motor-POS sayang
 ‘Sebentar-bentar lain motornya sayang.’
 - *Aran jaq aku bepisaq kance deler.*
 namanya juga 1T bermisan dengan dealer
 ‘Namanya juga saya bermisan dengan dealer.’
- (13) + *Angkaq dateng julu datengne merisat elor meq?*
 kenapa sampai depan datangnya muncrat air liur POS
 ‘Mengapa air liurnya muncrat sampai ke depan?’
 - *Elorku aku ye tetempil siq anak yatim.*
 Air liur-POS 1T PRON dibeli oleh anak yatim

‘Air liur saya dibeli secara eceran oleh anak yatim.’

Berdasarkan data-data di atas, dapat dilihat beberapa pelanggaran maksim kualitas. Tuturan (-) pada dialog (12) melanggar maksim kualitas karena apa yang dituturkan oleh penutur tidak dapat dipastikan kebenarannya. Sangat tidak mungkin bila seorang manusia memiliki hubungan kekeluargaan dengan dealer sepeda motor. Tuturan (-) dalam data (13) juga menunjukkan hal yang sama, yakni kebenarannya tidak dapat dibuktikan dengan bukti-bukti yang memadai. Adalah hal yang mustahil dan tidak logis jika anak yatim membeli air liur penutur data (+). Namun demikian, kedua pelanggaran ini terbukti sukses untuk menciptakan humor dalam PWSLDP. Hal ini terbukti dengan reaksi penonton yang tertawa ketika mendengar pelanggaran maksim tersebut dituturkan.

Pelanggaran Maksim Pelaksanaan

Maksim pelaksanaan mewajibkan setiap peserta pertuturan berbicara secara langsung, tidak kabur, tidak taksa, dan tidak berlebih-lebihan, serta runtut. Pelanggaran terhadap maksim ini dalam PWSLDP dapat memicu gelak tawa penonton yang menyaksikan pagelaran tersebut. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa pelanggaran maksim pelaksanaan dapat digunakan sebagai salah satu strategi pengungkapan humor dalam PWSLDP. Adapun contohnya dapat dilihat pada percakapan (14) berikut.

- (14) + *Angkaq pire jaq sede kamu puase saq julu angkaqm nangis*
memang berapa yang rusak 2T puasa yang depan makanya-POS menangis
laloq Amaq Eceq?
sekali bapak NM
‘Memang berapa banyak puasa Anda yang rusak pada bulan puasa kemarin Bapak Eceq?’
- *Ndeq naraq sopoq-sopoq jombleng.*
tidak ada satu + {R} rusak
‘Tidak ada satu pun yang rusak.’
- + *Ndaraq?*
tidak ada
‘Tidak ada?’
- *Aoq, berembe ntan jaq araq sede mauqku sopoq-sopoq ndeq araq.*
ya bagaimana cara akan ada rusak dapat-POS satu + {R} tidak ada
‘Iya, bagaimana bisa ada yang rusak, satu puasa pun saya tidak dapat.’

Berdasarkan dialog (14), dapat diketahui bahwa penutur (-) telah melanggar maksim pelaksanaan karena memberikan jawaban berbelit-belit dan ambigu. Seharusnya ia hanya tinggal menjawab “Saya tidak puasa tahun lalu.”, misalnya. Akan tetapi, dalam hal ini penutur (-) pada mulanya menjawab bahwa tidak ada satu pun puasanya yang bolong di tahun lalu. Namun, setelah ditanya kembali, dia malah memberikan jawaban yang sebaliknya. Jawaban yang ambigu tersebut ternyata mampu mengundang tawa penonton dalam PWSLDP. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa dengan melanggar maksim pelaksanaan, humor dapat dibentuk dalam PWSLDP.

SIMPULAN

Humor dalam PWSLDP terbukti dapat diciptakan melalui aspek-aspek kebahasaan, baik aspek sosiolinguistik maupun aspek pragmatik. Dari data yang diperiksa ditemukan lima aspek sosiopragmatik yang digunakan sebagai sarana pengungkapan

humor dalam PWSLDP. Kelima aspek tersebut adalah permainan bahasa, penggunaan makian, penggunaan campur kode, penggunaan asosiasi pornografi, dan pelanggaran dua maksim percakapan dalam prinsip kerja sama, yaitu maksim kualitas dan maksim pelaksanaan. Pelanggaran prinsip kerja sama merupakan aspek sosiopragmatik yang memiliki persentase paling tinggi dalam pengungkapan humor, yakni sebesar 35%. Aspek sosiopragmatik kedua adalah penggunaan makian dengan persentase sebesar 24%, kemudian penggunaan asosiasi pornografi sebesar 21%, penggunaan permainan bahasa sebesar 13%, dan di posisi terendah adalah penggunaan campur kode dengan persentase sebesar 8%.

DAFTAR SINGKATAN

- 1T : Orang pertama tunggal
 2T : Orang kedua tunggal
 INTR. : Interjeksi
 KONJ. : Konjungsi
 NM : Nama
 POS : Posesif
 PREP : Preposisi
 PRON. : Pronomina
 R : Reduplikasi

DAFTAR PUSTAKA

- Anastasya, S. (2013). Teknik-Teknik Humor Dalam Program Komedi Di Televisi Swasta Nasional Indonesia. *Jurnal E-Komunikasi*, 1(1), 1–11.
- Andini, I. (2014). Ketaksaan Tindak Tutur Dalam Wacana Humor Pada Acara Sentilan Sentilun Di Metro TV. *Bahtera: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 13(1), 11–19. <https://doi.org/10.21009/BAHTERA.131.2>
- Arnita, M., Supriyadi, S., & Ansori, A. (2019). Tuturan Humor dalam Acara Tayangan Opera Van Java di Televisi Trans 7 Episode Februari. *Logat: Jurnal Bahasa Indonesia dan Pembelajaran*, 6(1), 29–47. <https://doi.org/10.36706/logat.v6i1.64>
- Berger, A. A. (2012). *An Anatomy of Humor*. USA: Transaction Publishers.
- Chaer, A. (2013). *Pengantar Semantik Bahasa Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chaer, A. (2014). *Linguistik Umum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chaer, A., & Agustina, L. (2014). *Sosiolinguistik: Perkenalan Awal*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Creswell, J. W. (2020). *Pengantar Penelitian Mixed Methods* (H. Malini (ed.)). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Cummings, L. (2007). *Pragmatik (Sebuah Perspektif Multidisipliner)* (A. S. Ibrahim (ed.)). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Darmojuwono, S. (2009). Semantik. In Kushartanti, U. Yuwono, & M. R. Lauder (Ed.), *Pesona Bahasa: Langkah Awal Memahami Linguistik* (hal. 114–122). Jakarta: Gramedia.
- Djarmika. (2016). *Mengenal Pragmatik Yuk!?* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dynel, M. (2017). But seriously: On conversational humour and (un)truthfulness. *Lingua*, 197, 83–102. <https://doi.org/10.1016/j.lingua.2017.05.004>
- Fasya, M., & Suhendar, E. N. M. (2013). Variabel Sosial Sebagai Penentu Penggunaan Makian dalam Bahasa Indonesia. *Linguistik Indonesia*, 31(1), 81–102. <https://doi.org/10.26499/li.v31i1.5>

- Gonot-Schoupinsky, F. N., Garip, G., & Sheffield, D. (2020). Laughter and humour for personal development: A systematic scoping review of the evidence. *European Journal of Integrative Medicine*, 37, 101144. <https://doi.org/10.1016/j.eujim.2020.101144>
- Grice, P. (2002). *Studies in the Way of Words*. USA: Harvard University Press.
- Hartono, L. (2015). Teknik Humor dalam Film Warkop DKI. *Jurnal E-Komunikasi*, 3(1), 1–10.
- Hermintoyo, M. (2011). Aspek Bunyi Sebagai Sarana Kreativitas Humor. *Kajian Sastra*, 35(1), 14–27.
- Kesuma, T. M. J. (2007). *Pengantar (Metode) Penelitian Bahasa*. Yogyakarta: Carasvatibooks.
- Kridalaksana, H. (2009). *Kamus Linguistik* (Edisi Ke-4). Jakarta: Gramedia.
- Kurniawan, R., Agustina, A., & Ngusman, N. (2018). Kekerasan Verbal dalam Ungkapan Makian oleh Masyarakat di Desa Koto Laweh Kecamatan Tanjung Baru Kabupaten Tanah Datar. *Bahasa dan Sastra*, 5(2), 110–123. <https://doi.org/10.24036/895940>
- Kushartanti. (2009). Pragmatik. In Kushartanti, U. Yuwono, & M. R. Lauder (Ed.), *Pesona Bahasa: Langkah Awal Memahami Linguistik* (hal. 104–113). Jakarta: Gramedia.
- Lestari, T. P. (2015). Pelanggaran Prinsip Kerjasama Sebagai Sarana Pengungkapan Humor dalam Wacana Lisan Komika Dodit Muyanto. *PROSIDING PRASASTI*, 296–301. <https://doi.org/10.20961/pras.v0i0.166>
- Lippman, L. G., & Dunn, M. L. (2000). Contextual connections within puns: Effects on perceived humor and memory. *The journal of general psychology*, 127(2), 185–197. <https://doi.org/10.1080/00221300009598578>
- Mahsun. (2014). *Genolinguistik (Kolaborasi Linguistik dengan Genetika dalam Pengelompokan Bahasa dan Populasi Penuturnya)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mayasari, I., & Setiawati, S. (2019). Plesetan Nama-Nama Tempat: Sebuah Permainan Bahasa. *DEIKSIS*, 11(03), 244–256. <https://doi.org/10.30998/deiksis.v11i03.3869>
- Mitang, M. P. (2020). Wacana Humor Kritik Sosial dalam Stand Up Comedy Indonesia Season 4 di Kompas TV: Tinjauan Pragmatik. *Sintesis*, 14(1), 78–93. <https://doi.org/10.24071/sin.v14i1.2283>
- Muhammad. (2011). *Paradigma Kualitatif Penelitian Bahasa*. Yogyakarta: Liebe Book Press.
- Nababan, P. W. J. (1984). *Sosiolinguistik*. Jakarta: Gramedia.
- Nisa, K., & Damayanti, S. (2022). Penggunaan Makian dalam Film "Bumi Manusia": Kajian Sosiolinguistik. *Deiksis*, 14(2), 184–191. <https://doi.org/10.30998/deiksis.v14i2.11476>
- Parker, F., & Riley, K. (2014). *Linguistics for Non-Linguist: A Primer with Exercise*. Singapore: Pearson.
- Pepicello, W. J., & Weisberg, R. W. (1983). Chapter 4: Linguistics and Humour. In P. E. McGhee & J. H. Goldstein (Ed.), *Handbook of Humor Research: Volume (1) Basic Issues* (hal. 59–83). New York: Springer.
- Provine, R. R. (2000). The Science of Laughter. *Psychology Today*, 33(6), 58–62.
- Puspita, D. (2019). Aspek Humor dalam Ludruk Madura Rukun Karya Episode "Ta'Sak Ngasak" dalam Perspektif Pragmatik. *ESTETIKA: Jurnal Pendidikan Bahasa dan*

- Sastra Indonesia*, 1(1), 10–18. <https://doi.org/10.36379/estetika.v1i1.2>
- Puspitasari, D. A. (2013). Humor dalam Kumpulan Buku Kartun “Benny & Mice”(Suatu Kajian Pragmatik). *Suluk Indo*, 2(2), 1–15.
- Rahmanadji, D. (2007). Sejarah, Teori, Jenis, dan Fungsi Humor. *Jurnal Bahasa dan Seni*, 35(2), 213–221.
- Ratnasari, M. D. (2018). Suspensi dalam Wacana Humor Waktu Indonesia Bercanda Net TV: Kajian Pragmastilistika. *Jurnal Sapala*, 5(1), 1–9.
- Resticka, G. A. (2017). Pemanfaatan Aspek Kebahasaan Bentuk Kata Tuturan Humor dalam Karikatur. *Haluan Sastra Budaya*, 1(1), 43–65. <https://doi.org/10.20961/hsb.v1i1.4296>
- Rifa’i, S. N. (2016). Kajian Penyimpangan Prinsip Kerja Sama dalam Wacana Humor Online. *PROSIDING PRASASTI*, 254–259. <https://doi.org/10.20961/pras.v0i0.508>
- Rohmadi, M. (2010a). *Pragmatik: Teori dan Analisis*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Rohmadi, M. (2010b). Strategi Penciptaan Humor dengan Pemanfaatan Aspek-aspek Kebahasaan. *Jurnal Humaniora*, 22(3), 285–298. <https://doi.org/10.22146/jh.1339>
- Ross, A. (2005). *The Language of Humour*. New York: Routledge.
- Setiyanto, E. (2018). Humor dalam Rambu Lalu Lintas (Humor in Traffic Signs). *Widyaparwa*, 46(2), 99–111. <https://doi.org/10.26499/wdprw.v46i2.206>
- Setyaningsih, N. R. (2016). Pergeseran Budaya dalam Masyarakat (Kajian Sociolinguistik Terhadap Lagu-Lagu Dangdut Masa Kini) (Culture Shift In Society (Sociolinguistic Study On Recent Dangdut’s Songs)). *JALABAHASA*, 12(2), 137–147. <https://doi.org/10.36567/jalabahasa.v12i2.252>
- Setyari, A. D. (2009). Fungsi Asosiasi Pornografi dalam Pemberitaan Perkosaan di Harian Memo Timur. *Mozaik: Jurnal Ilmu Humaniora*, 6(2), 83–157.
- Setyowati, H. (2016). Kajian Humor dalam Rubrik Semarangan Djaka Lodang. *Jurnal Bahtera-Jurnal Pendidikan Bahasa Sastra dan Budaya*, 3(05), 40–55.
- Sudaryanto. (2015). *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa: Pengantar Penelitian Wahana Kebudayaan secara Linguistis*. Yogyakarta: Sanata Dharma University Press.
- Sugiarto, V. D. (2016). Teknik Humor dalam Film Komedi yang Dibintangi oleh Stand Up Comedian. *Jurnal E-Komunikasi*, 4(2), 1–12.
- Sukardi, M. I., Sumarlam, S., & Marmanto, S. (2019). Upaya Membangun Humor dalam Wacana Meme melalui Permainan Bunyi (Kajian Semantik). *Hasta Wiyata*, 2(1), 40–54. <https://doi.org/10.21776/ub.hastawiyata.2018.002.01.05>
- Sumarsono. (2014). *Sociolinguistik*. Yogyakarta: Sabda.
- Tiani, R. (2017). Strategi pragmatik dalam penciptaan humor di televisi. *Nusa: Jurnal Ilmu Bahasa dan Sastra*, 12(2), 42–51. <https://doi.org/10.14710/nusa.12.2.42-51>
- Tong, P., & Tsung, L. (2020). Humour strategies in teaching Chinese as second language classrooms. *System*, 91, 102245. <https://doi.org/10.1016/j.system.2020.102245>
- Utami, S. W. B. (2019). Style Bahasa dalam Teks Iklan Produk Bermakna Asosiatif Pornografi. *MOZAIK HUMANIORA*, 19(2), 243–255. <https://doi.org/10.20473/mozaik.v19i2.13513>
- Wijana, I. D. P. (1994). Pemanfaatan Homonimi di dalam Humor. *Jurnal Humaniora*, 1, 21–28. <https://doi.org/10.22146/jh.2025>
- Wijana, I. D. P. (1996). *Dasar-Dasar Pragmatik*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Wijana, I. D. P. (2004). Makian dalam Bahasa Indonesia: Studi tentang Bentuk dan

- Referensinya. *Humaniora*, 16(3), 242–251. <https://doi.org/10.22146/jh.1304>
- Wijana, I. D. P., & Rohmadi, M. (2013). *Sosiolinguistik: Kajian Teori dan Analisis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wijana, I. D. P., & Rohmadi, M. (2018). *Analisis Wacana Pragmatik: Kajian Teori dan Analisis*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Yule, G. (2014). *Pragmatik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yule, G. (2015). *Kajian Bahasa* (Edisi Ke-5). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yuniarti, N. (2016). Implikatur Percakapan dalam Percakapan Humor. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 3(2), 225–240. <https://doi.org/10.31571/bahasa.v3i2.168>
- Yuniawan, T. (2005). Teknik Penciptaan Asosiasi Pornografi dalam Wacana Humor Bahasa Indonesia. *Jurnal Humaniora*, 17(3), 285–292. <https://doi.org/10.22146/jh.853>
- Yuniawan, T. (2007). Fungsi Asosiasi Pornografi dalam Wacana Humor. *Linguistika: Buletin Ilmiah Program Magister Linguistik Universitas Udayana*, 14(27), 1–17.