BEBERAPA PERMAINAN BAHASA DAN PERMAINAN LOGIKA DALAM HUMOR SMS

P. Ari Subagyo

Abstrak

ABSTRAK *Humor SMS merupakan manifestasi manusia sebagai homo ludens (makhluk bermain). Dalam humor SMS dijumpai beberapa permainan bahasa: (a) pemendekan, (b) pemanjangan, (c) persajakan, (d) pelesetan, (e) pelesapan, (f) penambahan bertahap, (g) nama, dan (h) fitur-fitur bahasa lain. Di samping itu, juga ditemukan beberapa permainan logika yang meliputi: (a) praanggapan, (b) kesimpulan, (c) implikatur, (d) analogi, dan (e) perbandingan.*

KATA KUNCI *humor, SMS, permainan bahasa, permainan logika*

1. Pengantar

Bertukar informasi lewat layanan pesan pendek (*short message service*, SMS)—disadari atau tidak—telah menjadi salah satu modus komunikasi sehari-hari, bahkan merupakan bagian dari gaya hidup (*lifestyle*). Apalagi, Indonesia tergolong negeri dengan pertumbuhan pengguna telepon genggam (*handphone*, HP) amat tinggi. Pada tahun 1995 hanya dijumpai sekitar 156 ribu pengguna HP. Pada tahun 2007, Badan Regulasi Telekomunikasi Indonesia (BRTI) memperkirakan jumlah pengguna HP sedikitnya 75,6 juta. Dengan pengguna sebanyak itu, total pendapatan operator seluler nasional mencapai Rp 57,2 triliun per tahun (Subagyo, 2008). Angka-angka itu membuktikan, kita mengeluarkan banyak waktu, tenaga, dan uang untuk berkomunikasi dengan HP, salah satunya ber-SMS. Pendek kata, tiada hari tanpa SMS. Apalagi mulai 1 April 2008 tarif SMS turun cukup signifikan dari tarif sebelumnya. Dapat dipastikan, komunikasi dengan SMS akan makin meningkat karena biayanya semakin murah.

Aktivitas ber-SMS salah satunya menghasilkan wacana-wacana humor, misalnya:

(1) Ingat gak wkt qt msh kecil, qt naik oplet sama2, qt buka jendela, qm ngeluarin wajah, aq ngeluarin pantat, lalu org2 blng kita kembar?

Ari Subagyo adalah dosen Jurusan Sastra Indonesia, Fakultas Sastra, Universitas Sanata Dharma. Alamat korespondensi: Mrican, Tromol Pos 29, Yogyakarta 55002. E-mail: parisana@staff.usd.ac.id

(2) Wanita umur 17-30 ibarat bola sepak yg diperebutkan 22 orang; umur 31-40 spt bola voli, diperebutkan 12 orang; umur 41-50 spt bola tenis, cuman diperebutkan 2 org; sdg umur 50 ke atas spt bola golf, dipukul jauh2 ... krn udah kisut.

Selain lewat SMS, saat ini juga banyak beredar wacana humor melalui internet. Secara bentuk dan informasi, keunikan humor SMS terletak pada keringkasan dan kepadatannya. Tentu saja, seperti dijelaskan Subagyo (2007b), wacana SMS—termasuk SMS humor—terikat pada dua logika: ”logika ruang sempit” dan ”logika waktu pendek”. Apalagi sewaktu ber-SMS—menulis ataupun membaca—seseorang biasa melakukannya sambil mengerjakan aktivitas lain, seperti menghadiri rapat, mengikuti kuliah, bahkan mengendarai sepeda motor atau mengemudikan mobil. Keunikan humor SMS itu—ringkas dan padat—tidak dijumpai dalam wacana humor di internet atau buku kumpulan humor non-SMS yang lazimnya berbentuk narasi (relatif) panjang. Lain pula dengan humor kartun yang disertai gambar-gambar.

Subagyo (2007a) telah membagi humor SMS menjadi enam jenis, yakni (a) situasional, (b) kritik sosial, (c) erotis, (d) etnis, (e) keagamaan, dan (f) ejekan. Selain itu, dinyatakannya juga bahwa humor SMS merupakan ”folklor masyarakat informasi”. Melalui humor SMS manusia menertawakan dan mempermainkan diri sendiri, orang lain, serta keadaan di sekelilingnya. Kenyataan itu menguatkan pandangan bahwa humor merupakan salah satu bentuk permainan khas manusia sebagai *homo ludens* (makhluk bermain) (periksa Wijana, 2003: 2). Dalam artikel ini akan dibahas dua hal, yaitu beberapa permainan bahasa dan permainan logika dalam humor SMS. Data diambil dari dua buku kumpulan humor SMS karya Ajen Dianawati (2004) dan Yehana S.R. (2003) serta koleksi pribadi. Sebelumnya penulis mohon maaf jika ada beberapa contoh yang mungkin terlalu vulgar sehingga terasa kurang/tidak sopan.

Perlu juga dikemukakan catatan tentang erotis dan pornografi berikut. Dalam konteks kajian sastra, Harmon dan Holman (2003: 395) menyatakan karya sastra yang erotis adalah “*a type of writing characterized by treatment of sexual love in more or less explicit detail*”, sedangkan pornografi “*writing designed to arise sexual lust without major serious or aesthetic intention*”.. Baik erotika maupun pornografi mengarah pada hasrat seksual, namun erotika tidak selalu dan tidak harus pornografi (periksa juga Subagyo, 2007a).

2. Beberapa Permainan Bahasa dalam Humor SMS

Berdasarkan pengamatan sekilas atas humor SMS, dijumpai beberapa permainan bahasa, yaitu (a) penyingkatan, (b) pemanjangan, (c) persajakan, (d) pelesetan, (e) pelesapan, (f) penambahan bertahap, (g) nama, dan (h) fitur-fitur bahasa lain.

2.1 Penyingkatan

Dalam penyingkatan, permainan bahasa dilakukan dengan cara menyingkat seluruh atau sebagian kata sehingga membentuk satuan yang lebih singkat atau pendek. Efek humor terjadi karena satuan bentukan itu mengacu atau berasosiasi dengan sesuatu yang lucu, mengejek, atau ”kotor”. Berikut beberapa contoh:

(3) Aku suka pada sifatmu yang Menyayangi, Optimis, Nekat, Yakin, Elegan & Tekun. Jd kalo disingkat: MONYET.

(4) Utk njaga solidaritas dg Irak & kutuk serangan Amerika, ganti kartu kredit AMEX (American Express) Anda dengan IRaq EXpress (IREX).

(5) Seorang Bupati mbuat program ORang tua dan keluarGA Sejahtera dg MEngutamakan PENdidikan anAK, singkatannya ....

(6) Bupati Gunung Kidul tdk mau ketinggalan, dibuatlah program pengembangan TEMpat PIKnik GUNung kiDUL, disingkat ....

(7) 8 qualities of a perfect husband: Brave, Intelligent, Gentle, Polite, ENergetic, Industrious, and Smart. In short, he must have BIG PENIS.

2.2 Pemanjangan

Berbeda dengan penyingkatan, dalam pemanjangan permainan bahasa ditempuh justru dengan memanjangkan huruf, silabe, atau unsur-unsur dalam kata menjadi bentuk atau satuan yang lebih panjang. Efek humor terjadi sebab hasil pemanjangan itu mengacu atau berasosiasi dengan sesuatu yang lucu, mengejek, atau erotis. Contoh-contoh pemanjangan antara lain:

(8) SBY-JK=Sulit Bensin Ya Jalan Kaki

(9) S21 = saya sangat suka sama situ sebab situ suka sama sapi saya sehingga sapi saya sering sekali senyum-senyum sendirian sama situ.
(10) POLISI=Putar Otak Lihat-lihat Situasi
(11) Org manakah Anda? SUNDA=Senengnya daUN muDA, MENADO=MENang tAmpang DOang, JAWA=JAga wibaWA, PADANG=PAndai DAgaNG, BATAK=BAnyak TAKtik.
(12) Gara-gara bom di Bali, sumur-sumur di pantai kering. Sumur maksudnya: SUsu berjeMUR sdh dibawa pulang pemiliknya, pada takut!
(13) Aa' Gym dan YZ ternyata sama-sama terkena kasus NARKOBA = narik kolor bawahan. Ibu-ibu juga lho: Narik kolor bapak!
(14) CIPUTAT=CIum PUser sampe panTAT. BLOK M=BLm Oke Kok Muncrat. LEBAKBULUS =LEpas BAjuKu BarU dieLUS. SENAYAN=SEkali keNA lgsg doYAN!
(15) UMAR BAKRI RAJA BAGINDO=Untung Masih Ada Rambut BAgian Kanan KiRI, RAda JArang, tinggal BAGian INi DOang!
(16) Kelamin wanita ditentukan jenis kartu HP-nya. XL = Xtra Lebar, SIMPATI=SedIkit Merekah Pas Anget di TItit, MENTARI= MENgkeret TApi guRIh, HALO=HAaa … LOnggar!!!
(27) Tipe cowok tampak dr mobilnya: KIJANG=Kecil Item tp pan-JANG, KUDA=KUlumannya DAhsyat, SOLUNA= SOdokannya LUmanayan NAncap, KARIMUN=KAlau RIbut gak bs MUNcrat.

2.3 Persajakan

Permainan bahasa dengan persajakan dilakukan melalui penciptaan persesuaian bunyi di akhir klausa atau kalimat. Kelucuan terjadi karena pernyataan-pernyataan yang dihasilkan kreatif, meng-gelitik, serta mengacu atau berasosiasi dengan sesuatu yang mengejek atau erotis. Misalnya:

(28) Buah nangka buah cempedak, gak nyangka klo kamu BADAK!!!

(29) Kau sungguh dinamis, rambutmu kayak selebritis, sifatmu romantis, pakaianmu necis, gayamu erotis, parfummu dr Paris, sayang wajahmu kayak TELETUBIES ...!!!

(30) Buka hati jgn murung, buka pikiran jgn bingung, buka mata jgn linglung, buka paha dpt burung, buka BH dpt gunung, buka semua ... burungku bingung!

(31) Istri yg sopan sdg minta duit: Burung pipit buah kedondong ... minta duit dong! Suami jwb: Burung pipit buah kedondong ... burungku dijepit dulu dong!

(32) Jinak jinak burung merpati, lebih jinak burung sendiri. Burung merpati dikejar lari, burung sendiri dipegang berdiri.

(33) Kakek moyangku orang pelaut, punya senjata di bawah perut, bisa memanjang bisa mengkerut, sekali tembak perutmu gendut.

(34) Seringgit dua kepang, sandal jepit buatan Jepang. Apa itu di balik kutang, lembek2 tak bertulang. Dipegang malah menantang, eh ... bikin batang jd tegang!

2.4 Pelesetan

Pelesetan adalah permainan bahasa dengan cara mengganti bunyi dalam pengucapan kata. Ada kalanya berupa pengucapan secara cadel. Efek humor terbentuk sebab pengucapan yang dipelesetkan itu mengacu atau berasosiasi dengan sesuatu yang lucu, mengejek, mengkritik, nama tokoh, "kotor", atau erotis. Sebagai contoh:

(35) Trnyt teror sdh lama ada di Indonesia: teror bebek, teror ayam, teror dadar, teror asin, dll.

(36) Selamat menyongsong HARI KEBRANGKUTAN NASIONAL

(37) Kl buka puasa hindari es beye, sup kalla dan soto yoso!

(38) Wkt PUTING BELIUNG nyerang Yk aku bs melarikan diri. Skrg kena PUTING MENTIUNG, aku tdk bs lari, cm bs pasrah. Haep … haep .... Tolong … tolong …. Haep … haep ….

(39) Bahasa Cinanya POLISI: Tu Khang Thi Lang, JAKSA: Tu Khang Tho Tok, PEMDA: Tu Khang Gu Syur, PERAWAN: Ma Sih Pe Ret, BAU SEKALI: Liu Pa Ce Bok.

(40) Kopral sumbing lagi laporan karena datang terlambat, "La'mor ngo'ma'nan, saya ma'ru na'brak me'mek, a'bis nga'ceng a'ja sih" (baru nabrak bebek habis nggak sengaja sih)

(41) Kakek kena stroke jd pelo. Di RS dia mau nonton tv, lalu teriak2 sama suster, ”Cutel, mut otol! Cutel, mut otol! Cutel, mut otol!” (Suster, remote control!3x). Kata suster, ”Kenapa tdk bilang dari tadi? Apanya yang pengen diemut?”.

2.5 Pelesapan

Dalam pelesapan, permainan bahasa ditempuh melalui penghilangan sebagian unsur lingual. Kelucuan terletak pada perubahan dari satuan utuh ke satuan lebih kecil yang mengacu atau berasosiasi dengan sesuatu yang erotis. Sekadar contoh:

(42) Merry dirayu John berbuat intim. Merry bilang: JOHN, PLEASE DON’T DO IT!. John tetap merayu, Merry bilang: JOHN, PLEASE DON’T! John tetap saja ngotot, Merry pun merintih: JOHN, PLEASE!

(43) Seorg pembantu diperkosa. Dia berteriak2 HANSIIIIPP …. HANSIIIPPP .... HANSIIIPPP .... SIIIIPPPP .... SIIIIIPPPP.... SIIIPPPP ..... Hansip yg dtng bengong & gak jd nolong.

2.6 Penambahan Bertahap

Berbeda dengan pelesapan, dalam permainan bahasa ini justru dilakukan penambahan satuan lingual, khususnya huruf, secara bertahap. Humor SMS ini lazimnya dikirim oleh remaja atau kaum muda untuk saling mengejek atau saling menggoda. Misalnya:

(44) Terus terang sebenarnya
a
aku
aku men
aku menc
aku menci
aku mencin
aku mencint
aku mencinta
aku mencintai
aku mencintai ka
aku mencintai kamar tidurku ... bobok ah!

(45) NOKIA VIRUS ENTER PIN CODE:
NOKIA VIRUS ENTER PIN CODE: K
NOKIA VIRUS ENTER PIN CODE: KA

NOKIA VIRUS ENTER PIN CODE: KAGET NI YE ...

(45) I
I L
I LO
I LOV
I LOVE
I LOVE Y
I LOVE YO
I LOVE YOUR MESSAGE … He … he … he ….

2.7 Nama

Nama seseorang atau sesuatu dapat dijadikan bahan humor. Kelucuan terjadi karena nama itu terkait dengan situasi aktual atau karena bernuansa pelesetan. Sekadar contoh:

(46) Survei membuktikan, majalah terpanas di dunia adalah ”BOBO” sama ”GADIS”.
(47) Krn tekanan AS, Afghanistan terpaksa ngganti nama ibu kotanya dr KABUL jd TESSY.
(48) Knp motor merk-e YAMAHA? Krn bikinan Jepang. Kl bikinan Arab merk-e YA MAHMUD!!!
(49) Nama lain AMROZI. Org Inggris nyebut: Bomberman, Org India: Kota Kute Tak Bombay, Org Jepang: Kuta Kuratakan, Org Korea: Bom Yok Yang, Org Amerika: George W. Bom.
(50) Berita terbaru: AMROZI telah bertobat, lalu ganti nama mjd I’M SORRY.
(51) Wnt Jawa nikah dg pria Batak. Saat mlm pertama si wnt teriak kesakitan: ”Udah to Mas ... Udah to Mas ....”. Si pria: ”Hah, siapa Tomas, aku nih Tobing!!!”.
(52) Lagu Bangun Tidur versi Batak: Bangun tidur SITORUS mandi, SIMATUPANG menggosok gigi, PASARIBU menolong ibu, memandikan NAPITUPULU, HUTAGAOL tukang ngompol.
(53) BBM naik, hidup tmbh SIMANUNGKALIT, PANDAPOTAN MANURUNG, bnyk SIHOTANG. Hidup spt mendaki TOBING, tak ada lg HARAHAP, kepala pusing smp SIBUTAR-BUTAR, rambut rontok dan nyaris POLTAK. Jumlah rakyat miskin sdh PANGARIBUAN. Anak2 nangis MARPAUNG-PAUNG. Otak sudah SITOMPUL. Tapi kita

diminta sabar SITORUS. Jangan putus HARAHAP. Mintalah PARLINDUNGAN spy BONAR2 selamat. BUTET dah ….. Tp kita BARUS trs HARAHAP, lupakan SIHOTANG yang PANGARIBUAN, SITINJAK & SIMANJUNTAK. Kurangi mkn daging SIHOMBING krn keadaan mkn GINTING,

2.8 Fitur-fitur Bahasa Lain

Permainan bahasa juga dapat ditempuh dengan memanfaatkan fitur-fitur bahasa lain, baik bahasa lokal maupun bahasa asing, melalui pemadanan serius maupun main-main. Misalnya:

(54) Kata org Betawi: LAPANGAN BANTENG, kata org Tegal: BULAKAN SAPI LANANG.

(55) Kata org Yogya: MONUMEN YOGYA KEMBALI, kata org Banyumas: MONUMEN BALIK MANING.

(56) Seorang pria Batak main dengan WTS dan hanya ngasih 50 ribu. ”Ini kan LEBARAN Bang, masa cuma 50 ribu”, protes si WTS. ”Apalagi yang LEBARAN, yang sempit aja cuma 25 ribu!” jawab si Batak berang.

(57) Penyakit SARS menurut org Bali: Sakit Ajebos Raris Seda (sakit sebentar lalu meninggal), tp klo di kantorku: Selingkuh Antar Rekan Sekerja.

(58) Di traffic light Yogya tertulis TURN LEFT GO A HEAD = Belok kiri glundhung pringis, pdhl maksudnya TURN LEFT GO AHEAD = Belok kiri jalan terus.

(59) UNDERSTAND artinya mengerti. UNDER artinya di bawah, STAND artinya berdiri. Jadi kalo yg di bawah sdh berdiri, mk kamu pasti sdh mengerti.

(60) Pelajaran bahasa Korea di sekolah internasional. I love you: Soon dhong yang. Sweet memory: Chu pang dhong. Come in: Tan cap dhong. It’s nice: Dhorong dhong yang. Get ready: Ngang kang dhong yang.

3. Beberapa Permainan Logika dalam Humor SMS

Selain diwarnai permainan bahasa, humor SMS juga sarat dengan permainan logika, yakni pemanfaatan penalaran untuk menciptakan humor. Kelucuan terjadi karena permainan logika memunculkan sesuatu yang tak terduga. Permainan logika itu mencakup: (a) praanggapan, (b) kesimpulan, (c) implikatur, (d) perbandingan, dan (e) analogi.

3.1 Praanggapan (Presuposisi)

Praanggapan (presuposisi) berasal dari kata *to presuppose*, yang dalam bahasa Inggris berarti '*to suppose beforehand*' (menduga sebelumnya). Jadi, praanggapan adalah dugaan atau anggapan tentang orang lain atau sesuatu hal yang sudah dimiliki seseorang (secara mental) sebelum dia mengutarakan suatu ujaran (Subagyo, 1999: 43). Dalam humor SMS, praanggapan dapat menyangkut dua hal. Pertama, praanggapan di benak tokoh-tokoh dalam wacana SMS; dan kedua, praanggapan di benak pembaca SMS. Efek humor muncul karena tuturan tokoh dalam SMS tidak sesuai dengan praanggapan "wajar" di benak tokoh lain dalam wacana SMS atau pembaca SMS. Berikut beberapa contoh:

(61) Kakek nemuin buku porno di kamar cucunya. Pada halaman pertama kakek melihat, "Ya ampuuuun!". Halaman ke-2, "Ya Tuhaaaaan ...!!!". Halaman terakhir kakek berteriak, "Yaaa ... habiiiissss ...!!!".

(62) Istri saya sgt setia. Wkt saya masuk penjara dia hamil 6 bln, begitu 1 thn saya keluar, dia tetap hamil 6 bln.

(63) Pd mlm pengantin, si gadis mengadu pd ibunya yg kamarnya bersebelahan. "Bu, aku diraba2 ...". "Tdk apa2!", jwb ibu. "Juga diremas2, Bu ...". "Biasa, tenang saja!!!". "Bu, Bu, *anunya* besar sekali ...!". "Brengsek, biar ibu yang hadapi, Nak!!!".

(64) Seorang ibu mbangunkan anaknya: "Bangun Nak, sudah siang, katanya mau .... MBOLOS".

(65) Bila tidak tahan, datanglah padaku, lepas celana dalammu, duduk di atasku, rasakan dan nikmatilah sepuas-puasnya. Dari yang sangat mencintaimu –KLOSET

(66) Yang dilakukan lelaki setelah hubungan sex: 2% buang air kecil, 5% berbalik dan tidur, 12% merokok sendiri, 81% memakai pakaian dan pulang ke istrinya!!!

(67) Seorang tukang kayu mengalami kecelakaan, satu kuping putus dan hilang. Ketika kuping ketemu dan akan disambung, si tukang kayu blng itu bukan kupingnya, "Kalo kupingku pasti ada potlotnya!".

(68) Pabila kamu berada dlm kegelapan, berdoalah, mk terang akan menghampirimu. Tp pabila tetap dlm kegelapan, BAYARLAH TAGIHAN LISTRIK.

3.2 Kesimpulan (Inferensi)

Kesimpulan (inferensi) adalah pernyataan yang dapat ditarik dari sebuah atau beberapa pernyataan lain dalam hubungan logis. Terkait humor SMS, kesimpulan dapat berupa pernyataan simpulan yang dituturkan tokoh dalam wacana SMS, bisa juga simpulan yang ada dalam benak pembaca SMS. Kelucuan muncul karena kesimpulan mengacu atau berasosiasi dengan sesuatu yang tidak wajar, tidak terduga, konyol, atau erotis. Misalnya:

(69) ”Hallo .... ini RUMAH SAKIT ya?”. ”Bukan, Pak, salah sambung!”. ”Kalo gitu RUMAH SEHAT dong!”.

(70) Kalo kamu marah, keluarkan amarahmu. Kalo kamu sedih, keluarkan tangismu. Tapi ingat, kalo kamu malu, jangan keluarkan ....

(71) Wkt pacarku ultah aku belikan dia TOPI. Celakanya aku salah, yg terbungkus CELANA DALAM. Pdhl di kartunya kutulis “sayang kalo pake rambutnya keluarin dikit ya”.

(72) Seorang anak CEMBURU pd adiknya yg baru lahir. Ketika ibunya sedang tidur, puting susu ibunya diberi racun. Besoknya, SOPIR mereka MATI.

(73) Seorang tuan lagi selingkuh sama babu. Babu: “Enak mana Tuan, saya sama Nyonya?”. Tuan: “Wah jelas enak kamu dong!”. Babu: “Tapi kata sopir Tuan, lebih enak nyonya…!”.

(74) WORKER: Me not come to work, me sick. BOSS: When I’m sick I have sex with my wife. Try it! 2 hrs later WORKER called back: It worked! Me better now. U got nice wife!

3.3 Implikatur

Dalam pertuturan, ada kalanya seseorang tidak mengemukakan semua maksud tuturannya dalam ujaran. Sebagian maksud yang disampaikan diimplikasikan saja. Hubungan antara makna tuturan dengan sesuatu yang diimplikasikannya disebut implikatur (Wijana, 1996: 38). Humor SMS dapat dikreasi dengan memainkan implikatur, seperti dalam contoh-contoh berikut:

(75) Para wanita hrp hati2 kl beli tas kulit, pilihlah dg tepat jenis kulitnya. Kl salah milih jenis kulit, Anda beli tas tangan, bsk pagi berubah mjd koper!

(76) Sehari stlh menikahi Camilla Parker, Pangeran Charles diopname di RS krn keracunan susu kedaluwarsa.

(77) Seorg gadis 17 th meninggal mendadak stlh dinikahi kakek2. Penyebabnya krn tlh tertusuk benda tumpul & berkarat.

(78) Ada WTS sdg nongkrong. Ia blng pd temannya: ”Mlm ini indah sekali. Aku mencium bnyk aroma ANU pria di udara”. ”Maaf”, kata temannya, ”aku barusan bersendawa!”.

(79) Tengah malam waria msk ke warteg. Waria: ”Bu, minta teh ama tusuk gigi”. Ibu Warteg: ”Abis makan ya neng...?”. Waria: ”Ah gak, cuma bnyk rambut nyelip di gigi nih ....”

(80) Malin Kundang trnyt bkn anak durhaka. Dia cuma beda pendapat dg ayahnya. Ayah: ”Surga di bawah telapak kaki ibu!”, bantah Malin Kundang: ”Salah, yg benar di atas paha ibu!”

(81) A: Istriku sdh lektor kepala, hr ini SK-nya turun, pdhl aku br sj lektor, he he he ....
B: Nanti malam buktikan bw kamu sdh GURU BESAR!!! He3x....

(82) Ingat gak wkt qt msh kecil, qt naik oplet sama2, qt buka jendela, qm ngeluarin wajah, aq ngeluarin pantat, lalu org2 blng kita kembar?

3.4 Perbandingan

Dalam perbandingan, sesuatu dibandingkan dengan sesuatu yang lain. Kelucuan terjadi karena perbandingan itu mengacu atau berasosiasi dengan kekonyolan, ejekan, atau erotisme. Sekadar contoh:

(83) Apa beda org kurus dan org gemuk? Org kurus makan hati, org gemuk makan tempat!

(84) Apa beda ban mobil pecah dan kondom pecah? Ban mobil pecah nyawa melayang, kondom pecah nyawa bertambah.

(85) Kisah anak monyet dan ibunya. Anak: ”Ibu, kenapa kita serupa dengan yg baca SMS ini?”. Ibu: ”Takdir Nak, karena kita tidak diciptakan secakep yang ngirim SMS”.

(86) Kata anak monyet: ”Mak, kenapa muka kita kok buruk ya?”. Emak monyet menjawab, ”Bersyukurlah Nak, muka kita tidak seburuk yang baca SMS ini!”.

(87) Warto hebat, dalam waktu 1 th Warto dpt mendirikan 3 warung: Warteg, Wartel & Warnet. Tp Warto kalah hebat

dibanding Warti, hanya dalam waktu ½ menit dpt mendirikan Warto.

(88) Lima kelebihan ASI dibanding susu kaleng: mudah dibawa, instan (cepat saji), tidak cepat basi, tidak mudah dijangkau kucing, kemasannya menarik.

(89) Trnyt tak semua produk AS hebat. Buktinya, gedung WTC baru diseruduk aja sdh runtuh. Bagusan produk Indonesia WTS, ratusan kali dirudal tetap andal!

(90) Sesungguhnya manusia itu berkembang biak bkn dg PEMBUAHAN tp dg cara STEK krn yg ditanam adl BATANGnya, bkn BIJInya.

(91) Apa bedanya taman mini, metromini & rok mini? Jwb: dlm taman mini ada metromini ngetem, dlm metromini ada cewek pake rok mini & dlm rok mini ada taman mininya.

3.5 Analogi

Berbeda dengan perbandingan, analogi menyandingkan dua hal yang memiliki kesamaan atau kemiripan. Kelucuan terletak pada kesamaan/kemiripan yang mengacu atau berasosiasi dengan kekonyolan, ejekan, atau erotisme. Berikut beberapa contoh:

(92) Jgn punya suami dokter gigi atau pegawai Telkom. Kalo dktr gigi, goyang sdkt aja langsung dicabut. Kalo pegawai Telkom, maunya cepat selesai, takut pulsanya boros!

(93) PACAR itu kayak MAKANAN PEMBUKA: terasa enak setiap saat. SIMPANAN itu kayak BBQ: panas & pedas. ISTRI kayak SARDEN: cuma dibuka kalo tdk ada lagi yg lain!

(94) Menurut penelitian, penjaga gawang terbaik di dunia adalah wanita. Diberondong bola dari arah mana pun, saat terang maupun gelap, posisi bola tetap di luar gawang!

(95) A woman has 6 rooms: Face is SHOWROOM, Breasts are PLAYROOM, Tummy is STORE ROOM, Vagina is MEN'S ROOM, Anus is EMERGENCY ROOM, Mouth is KARAOKE ROOM.

(96) Di lobi hotel seorg pria tak sengaja sikunya kena susu seorang ibu. "Bila hati Ibu selembut susu Ibu, pasti memaafkanku", ujar si pria. "Bila punyamu sekeras sikumu, aku di kamar 69", kata ibu itu genit.

(97) Wanita umur 17-30 ibarat bola sepak yg diperebutkan 22 orang; umur 31-40 spt bola voli, diperebutkan 12 orang; umur 41-50 spt bola tenis, cuman diperebutkan 2 org; sdg umur 50 ke atas spt bola golf, dipukul jauh2 ... krn udah kisut.

(98) Pak Slamet beli alat sedot susu sapi, iseng2 nyoba di "anu"-nya sendiri. Dahsyat, gak bisa copot!!!! Di manual-nya tertulis: *Auto release after 2 gallons*.

4. Penutup

Demikian paparan tentang permainan bahasa dan permainan logika dalam humor SMS. Beberapa hal yang dapat dicatat sebagai simpulan adalah sebagai berikut. Pertama, permainan bahasa dan permainan logika dalam humor SMS mencerminkan naluri manusia sebagai *homo ludens* (makhluk bermain). Kedua, beberapa permainan bahasa dalam humor SMS antara lain (a) pemendekan, (b) pemanjangan, (c) persajakan, (d) pelesetan, (e) pelesapan, (f) penambahan bertahap, (g) nama, dan (h) fitur-fitur bahasa lain. Ketiga, beberapa permainan logika dalam humor SMS antara lain (a) praanggapan, (b) kesimpulan, (c) implikatur, (d) analogi, dan (e) perbandingan.

Keempat, untuk memperoleh hasil yang lebih cermat, berbagai hasil amatan dan perian dalam artikel singkat ini masih mungkin dan perlu dikaji lebih lanjut. Selain klasifikasinya, juga dasar teorinya, misalnya menerapkan teori humor dalam Wijana (2003), yakni bagaimana maksim-maksim Prinsip Kerja (Grice), maksim-maksim Prinsip Kesopanan (Leech), beserta parameter pragmatik (Brown dan Levinson) sengaja disimpangkan dalam humor SMS. Kelima, berbagai aspek lain dalam humor SMS—terutama sebagai "folklor masyarakat informasi"—perlu pula diteliti, misalnya perihal humor SMS sebagai potret realitas sosiolkultural masyarakat. Kajian semacam itu akan dapat mengidentifikasi fenomena sosiokultural apa saja yang ada di balik humor SMS, perilaku masyarakat dalam berhumor lewat SMS, dan bahkan mampu melihat "tingkat kesehatan sosiokultural" masyarakat kita.

DAFTAR PUSTAKA

Dianawati, Ajen. 2004. *Kumpulan Humor SMS*. Jakarta: Gagas Media

Harmon, William dan Hugh Holman. 2003. *A Handbook to Literature*. 9th Edition. Upper Saddle River: Prentice Hall.

Subagyo, P. Ari. 1999. "Pragmatik". Modul Kuliah di Jurusan Sastra Indonesia, Fakultas Sastra, Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta.

----------. 2006. "Ciri-ciri Lingual Wacana SMS: Dari Semilisan hingga Tak Normatif". Artikel dalam Jurnal *Sintesis*, Vol. 4 No. 2, Oktober 2006, hlm. 182-199.

----------. 2007a. "Humor SMS, Ramai Rasanya ....". Makalah disajikan dalam Seminar Internasional dalam rangka Kongres Linguistik Tahunan (Kolita) 5, Pusat Kajian Bahasa dan Budaya, Universitas Atma Jaya Jakarta, 7-8 Mei 2007.

----------. 2007b. "Ciri-ciri Kreatif Bahasa SMS". Makalah disajikan dalam Seminar Nasional dalam rangka Pertemuan Ilmiah Bahasa dan Sastra Indonesia (PIBSI) XXIX di Universitas Muhammadiyah Purworejo, 28-30 Oktober 2007.

----------. 2008. "Bahasa SMS dan Akhlak Bangsa". Artikel Opini di SKH *Kedaulatan Rakyat*, Rabu, 9 Januari 2008, hlm. 14.

Wijana, I Dewa Putu. 1996. *Dasar-dasar Pragmatik*.. Yogyakarta: Andi.

----------. 2003. *Kartun: Studi tentang Permainan Bahasa*. Yogyakarta: Ombak.

Yehana S.R. 2003. *Humor SMS*.. Jakarta: Kombat Publishres.