

PERMAINAN BAHASA DALAM WACANA GOMBAL

Sony Christian Sudarsono

Sarjana Sastra lulusan Program Studi Sastra Indonesia, Fakultas Sastra,
Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta

ABSTRAK

Wacana gombal (WG) merupakan bentuk komunikasi verbal yang memerlukan kreativitas yang tecermin dalam permainan bahasa. Dalam WG dijumpai beberapa permainan bahasa dengan memanfaatkan aspek-aspek kebahasaan yang meliputi (i) aspek fonologi: permainan fonem dan penambahan suku kata, (ii) aspek sintaktis: pertalian kata dalam frasa dan pertalian antarklausa, (iii) aspek semantik: polisemi, homonimi, idiom, peribahasa, hiperbola, elipsis, metafora, dan personifikasi, dan (iv) aspek wacana: pantun, silogisme, dan entailmen.

Kata kunci : gombal, humor, permainan bahasa, aspek-aspek kebahasaan.

1. PENGANTAR

Wacana *gombal* (selanjutnya WG) sempat menjadi fenomena dalam pergaulan sehari-hari terutama kaum muda. Banyak *website* dan *webblog* yang mempublikasikan tulisan-tulisan berupa WG. Bahkan, ada program televisi yang menyediakan ruang tersendiri untuk *nggombal*.

Awalnya, wacana yang disebut bernilai *gombal* berarti wacana yang tidak benar, tidak sesuai dengan kenyataan, atau berbohong. Bahkan, WG disebut juga wacana yang tidak berguna atau tidak berarti. Berangkat dari pengertian tersebut, WG dapat diartikan sebagai wacana yang kurang serius dan menjurus pada kebohongan atau berlebihan. Namun, makna WG mengalami pergeseran. WG banyak dipakai untuk merayu, khususnya merayu seorang wanita. Dalam hubungan pacaran atau usaha untuk merebut hati wanita yang diinginkan, seorang pria biasa menggunakan WG untuk merayu wanita pujaannya.

Pada perkembangannya, para pengguna WG pun kreatif dalam menciptakan WG. WG memiliki nilai rasa yang berbeda yang disebut “nilai rasa gombal” yang berisi pujian atau rayuan seperti pada contoh berikut.

- (1) O1 : Aku udah pernah jatuh dari jembatan. Aku udah pernah jatuh dari tangga. Semuanya gak enak.
O2 : Emangnya ada jatuh yang enak?
O1 : Ada satu jatuh yang paling enak, yaitu jatuh cinta sama kamu.
(*Rayuan Gombal Ala Denny Cagur*, hal. 19)
- (2) O1 : Kamu suka tanaman ya?
O2 : Kok tau sich?
O1 : Karena pohon cintamu telah tumbuh rimbun di hatiku.
(*Si Raja Gombal: Rayuan Gombal Ala Andre OVJ*, hal. 37)

Contoh tuturan (1) dan (2) termasuk WG. Penutur hendak merayu mitra tutur dengan pujian *gombal*. Terdapat nilai kreativitas dalam kedua tuturan di atas. Kreativitas tersebut terletak pada permainan bahasa yang digunakan. Tuturan (1) memanfaatkan idiom *jatuh cinta* yang diperlawanan dengan kata *jatuh* dalam arti yang denotatif. Tuturan (2) memanfaatkan entailmen antara *tanaman* dengan *tumbuh rimbun*.

Seperti telah dikatakan di atas, WG awalnya digunakan penutur untuk merayu, memuji, menggoda, dan mencari perhatian dari mitra tutur. Biasanya penuturnya adalah

seorang pria yang hendak merayu seorang wanita sebagai mitra tuturnya. Dalam perkembangannya, kini WG pun dapat dijadikan humor yang menghibur (<http://aziznurc.blogspot.com/2012/01/pengeritan-gombal.html>). Hal tersebut dapat dibuktikan dengan adanya program-program televisi yang memuat WG dan dijadikan humor seperti "Comedy Project" di *Trans TV* serta "Raja Gombal" dan "Opera van Java" di *Trans 7*. Ketika WG hanya dipakai oleh penutur pria kepada mitra tutur wanita, wacana tersebut sedang dipakai untuk merayu dan menggoda mitra tutur. Namun, ketika WG dipakai di atas panggung hiburan dan disaksikan penonton, wacana tersebut sedang dipakai untuk melucu seperti yang telah lazim ada dalam acara-acara televisi di atas. Dengan demikian, WG telah menjadi gejala bahasa yang berkembang dan mempublik sehingga menarik untuk diteliti. Di samping itu, WG merupakan bagian dari budaya pop yang bersifat sementara sehingga kajian tentang WG menjadi perlu untuk mendokumentasikan salah satu fenomena bahasa yang pernah berkembang ini.

WG pun menjadi bagian dari wacana humor. Sebagai wacana humor yang masuk ke dunia hiburan, WG yang ditampilkan memiliki nilai kreativitas yang diciptakan melalui permainan bahasa yang unik. Hal ini juga dibahas dalam penelitian ini. WG mengandung tuturan-tuturan yang tidak konvensional sehingga melahirkan fenomena-fenomena lingual. Fenomena-fenomena lingual tersebut meliputi pemanfaatan aspek-aspek kebahasaan yang tidak semestinya.

Hasil dari penelitian ini adalah deskripsi pemanfaatan aspek-aspek kebahasaan sebagai sumber kreativitas dalam menciptakan sebuah WG. Secara teoretis, hasil penelitian ini bermanfaat untuk mengembangkan wawasan dalam khazanah linguistik, khususnya kajian wacana dan pragmatik. Penelitian ini menghasilkan deskripsi prinsip-prinsip pembentukan tuturan yang menurut Grice (1975) tidak *logic* atau tidak konvensional. Penelitian ini juga bermanfaat sebagai dokumentasi WG sebagai salah satu gejala bahasa yang sempat populer dan hanya bersifat sementara.

Sementara itu, secara praktis, hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan pembaca untuk mengetahui jenis-jenis WG serta cara menilai dan membuat WG yang menarik sebagai sebuah hiburan dan humor. Hasil penelitian ini memaparkan bagaimana penciptaan humor terjadi dalam WG. Dengan demikian, seseorang dapat membuat WG yang bervariasi sehingga tidak membosankan. Sementara itu, dengan mengetahui kriteria WG yang bernilai *gombal*, seseorang dapat membuat WG yang menarik dan menghibur bagi mitra tuturnya. Secara praktis, penelitian ini bermanfaat bagi retorika yang mengembangkan sisi kreativitas orang dalam bertutur.

2. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

2.1 WG dan Penciptaan Humor

Gombal dalam *KBBI* (Tim Penyusun Kamus, 2008: 458) menjadi dua lema yang berbeda. Lema pertama memaknai *gombal* sebagai 'kain tua yang sudah sobek-sobek', sementara lema kedua memaknai *gombal* sebagai 'bohong, omong kosong, rayuan'. Kata *gombal* pada lema kedua dapat diturunkan menjadi bentuk yang lebih kompleks menjadi *gombalan* yang berarti 'ucapan yang tidak benar, tidak sesuai dengan kenyataan, dan omongan bohong.

Berbagai artikel *online* mendefinisikan pengertian *gombal*. *Gombal* adalah kata dari bahasa Indonesia yang mengekspresikan sesuatu yang tidak berguna atau tidak berarti. Dalam bahasa Inggris, artinya hampir sama dengan arti kata *shit* atau *bullshit*. Kata-kata *gombal* digunakan oleh seseorang (biasanya pria) untuk merayu, menggoda, dan atau mencari perhatian orang lain terutama lawan jenis. Namun, saat sekarang ini juga banyak digunakan hanya untuk hiburan (<http://id.wikipedia.org/wiki/Gombal>).

WG termasuk bagian dari wacana humor. Berbicara tentang humor sebagai wacana, Raskin (dalam Wijana dan Rohmadi, 2009: 139) membedakan wacana biasa dengan wacana

humor. Wacana biasa terbentuk dari proses komunikasi yang bonafid (*bonafide process of communication*), sedangkan wacana humor terbentuk dari proses komunikasi yang tidak bonafid (*non-bonafide process of communication*). Oleh karena itu, wacana humor sering kali menyimpang dari aturan-aturan berkomunikasi yang digariskan oleh prinsip-prinsip pragmatik, baik yang bersifat tekstual maupun interpersonal (Nelson dikutip Wijana dan Rohmadi, 2009: 139)

Permainan bahasa dalam wacana humor memuat ketidakterdugaan. Unsur ketidakterdugaan merupakan hal yang tidak dapat diabaikan di dalam penciptaan humor (Wijana, 2004: 280). Penciptaan ketidakterdugaan dalam wacana humor terbentuk lewat pemanfaatan berbagai aspek kebahasaan yang digunakan secara tidak semestinya. Sehubungan dengan ini, ragam bahasa informal cenderung lebih banyak digunakan sebagai sarana berhumor sehubungan dengan sifat-sifatnya yang tidak terikat pada kaidah kebakuan sehingga ketaksaan yang merupakan aspek penting dalam humor mudah dimunculkan (*Ibid.*, hlm. 33-34).

2.2 Aspek-Aspek Kebahasaan Sumber Kreativitas dalam WG

Seperti yang telah dijelaskan, WG awalnya tidak digunakan untuk berhumor. Media massalah yang telah membuat WG masuk ke dunia hiburan sebagai bahan berhumor. Lagi pula, tidak semua WG bersifat lucu. Kelucuan dalam WG yang dibawakan di atas panggung "Comedy Project", "Raja Gombal", maupun "Opera Van Java" lebih bersifat situasional. Situasi acara tersebut memang didesain sedemikian rupa menjadi bersuasana humor. Situasi ketika ada seorang pria yang merayu seorang wanita atau sebaliknya di depan umum dengan WG yang kreatif, ternyata bagi penonton dianggap tidak wajar dan lucu sehingga menghasilkan tawa. Walaupun demikian, perlu digarisbawahi bahwa situasi tersebut tetap harus didukung dengan permainan bahasa yang menarik dalam setiap WG yang dibawakan.

Permainan bahasa dalam WG memuat ketidakterdugaan. Ketidakterdugaan terjadi ketika mitra tutur memiliki sebuah persepsi sendiri terhadap konteks pembicaraan, sementara di sisi lain penutur ternyata memiliki sesuatu yang berbeda dan tidak terpikirkan oleh mitra tutur. Ketidakterdugaan inilah yang menciptakan humor dalam WG yang disajikan di panggung hiburan. Penutur WG menciptakan suatu persepsi bagi penonton di awal wacana dan mengecoh penonton di akhir wacana sehingga melahirkan ketidakterdugaan yang mendukung penciptaan humor.

Ketidakterdugaan itu diciptakan melalui pemanfaatan aspek-aspek kebahasaan mulai dari tataran yang paling rendah hingga tataran tertinggi. Satuan kebahasaan yang paling kecil adalah bunyi atau fonem dan satuan kebahasaan yang tertinggi adalah wacana. Berikut dipaparkan aspek-aspek kebahasaan yang dijadikan sumber kreativitas dalam WG.

2.2.1 Aspek Fonologi

Aspek fonologi berkaitan dengan satuan kebahasaan yang paling kecil, yaitu bunyi bahasa. Ada tiga satuan kebahasaan yang berada di tingkat satuan fonologis, yaitu fona, fonem, dan suku kata. Oleh pencipta WG, fonem dan suku kata dapat "dipermainkan" sehingga menimbulkan ketidakterdugaan dalam WG. Berikut merupakan penjabaran pemanfaatan permainan fonem dan suku kata dalam WG.

2.2.1.1 Permainan Fonem

Salah satu cara mempermainkan fonem untuk menciptakan ketidakterdugaan adalah dengan mengganti sebuah fonem dalam sebuah kata dengan fonem lain sehingga mitra tutur menjadi salah kira. Perhatikan contoh WG berikut.

- (3) O1 : Neng, aku punya tebak-tebakan nich..
 O2 : Apa tu Bang?
 O1 : Tinta apa yang melekat dan ga bisa dihilangin?
 O2 : Hmhmhm, ga tau, emang apa Bang?

O1 : Tintaku padamu...
(*Rayuan Gombal Andre Vs Jessica*, hlm. 33)

Fonem /t/ di awal pada kata *tinta* sebenarnya merupakan fonem /c/ sehingga menjadi kata *cinta*. Namun, O1 sengaja mengganti fonem /c/ dengan /t/ untuk menciptakan ketidakterdugaan. Orang kedua mengira jawaban atas pertanyaan O1 pasti seputar tinta, entah itu tinta pena, spidol, atau jenis tinta yang lain. Ternyata, O1 "memplesetkan" kata *cinta* menjadi *tinta*. Hal tersebut membuat O2 terkejut dan menimbulkan efek lucu.

Selain mengganti fonem dalam sebuah kata, permainan fonem dalam WG juga bisa melalui cara menukar tempat dua fonem dalam sebuah kata. Perhatikan contoh berikut ini.

(4) O1 : Neng, goda-goda 1 porsi.
O2 : Di sini adanya gado-gado Bang.
O1 : Oh, maaf Neng. Karena liat Eneng, abang jadi tergoda sich...
(*Rayuan Gombal Andre Vs Jessica*, hlm. 27)

Letak fonem /a/ dan /o/ dalam kata *gado-gado* ditukar oleh O1 menjadi *goda-goda*. Orang kedua pun bingung karena ia merasa menjual gado-gado dan tidak ada makanan bernama *goda-goda*. Ternyata *goda-goda* hanyalah akal-akalan O1 untuk memuji O2 karena yang dimaksud *gado-goda* adalah O1 *tergoda* dengan O2. Hal tersebut tentu membuat O2 terkejut dan terciptalah humor.

Tidak hanya mengganti dan menukar fonem, permainan fonem dalam WG juga meliputi penambahan fonem. Perhatikan contoh berikut.

(5) O1 : Yang, tau nggak perbedaan antara kamu dengan lukisan?
O2 : Nggak tau....
O1 : Perbedaannya kalo lukisan semakin lama dipandang semakin antik, kalo kamu semakin lama dipandang semakin cantik.
(*Raja Gombal ala Denny Cagur*, hlm. 40)

Pernyataan kedua dari O1 mengandung dua kata yang mirip, yaitu *antik* dan *cantik*. Secara kreatif, O1 menambahkan fonem /c/ pada kata *antik* sehingga menjadi *cantik* dan menciptakan ketidakterdugaan bagi O2.

2.2.1.2 Penambahan Suku Kata

Makna sebuah kata bisa berubah jika kata tersebut mendapatkan tambahan suku kata baru seperti pada contoh berikut ini.

(6) O1 : Bang, katanya lagi sakit ya?
O2 : Ga kok, cuma geli aja..
O1 : Geli kenapa Bang?
O2 : Gelisah memikirkan kamu
(*Makhluk Tuhan Paling Gombal*, hlm. 110)

(7) O1 : Kamu tau nggak KERA apa yang harus dimusnahkan dari bumi ini?
O2 : Hmmm, apa yah... nggak tau....
O1 : KERAguanaku untuk meminangmu...
(*Si Raja Gombal*, hlm. 48)

Kata *geli* terdiri dari dua suku kata yaitu *ge-* dan *li-*. Orang kedua dalam WG (6) sengaja membuat O1 menjadi penasaran dengan mengaku geli. Orang pertama mengira fisik O2 merasa geli. Ternyata fisik O2 tidak merasakan geli tetapi hati O2 yang merasa gelisah karena memikirkan O1. Penambahan suku kata *-sah* pada kata *geli* menjadi *gelisah* tersebut menciptakan ketidakterdugaan sehingga mendukung munculnya efek lucu.

Demikian juga dengan kata *keraguanku* yang mengandung unsur suku kata *ke-* dan *ra-* yang jika digabungkan menjadi *kera* memiliki makna tersendiri karena juga memiliki referen yang berbeda dengan *keraguanku*. Pengacauan persepsi tentang *kera* yang diciptakan oleh O1 menimbulkan ketidakterdugaan bagi O2.

2.2.2 Aspek Sintaksis

Aspek sintaksis dalam penelitian ini meliputi pertalian kata dalam frasa dan hubungan antarklausa. Berikut penjabarannya.

2.2.2.1 Pertalian Kata dalam Frasa

Menurut Ramlan (1982: 121), frasa adalah satuan gramatikal yang terdiri dari dua kata atau lebih yang tidak melampaui batas fungsi. Frasa dapat dibedakan menjadi dua, yaitu frasa endosentrik dan frasa eksosentrik. Frasa yang mempunyai distribusi yang sama dengan unsurnya, baik semua unsurnya maupun salah satu dari unsurnya disebut frasa

endosentrik, seperti rumah baru, mobil merah, dsb; sedangkan frasa yang tidak demikian, maksudnya tidak mempunyai distribusi yang sama dengan semua unsurnya disebut frasa eksosentrik, seperti di kelas, dalam kamar, dsb.

Frasa endosentrik dapat dibedakan menjadi tiga jenis, yaitu frasa endosentrik koordinatif, atributif, dan apositif. Frasa endosentrik koordinatif terdiri dari unsur-unsur yang setara, seperti aku dan kamu, belajar atau bekerja, suami istri, dsb. Frasa endosentrik atributif terdiri dari unsur-unsur yang tidak setara, seperti buku baru, sedang bekerja, wanita itu, dsb. Frasa endosentrik apositif memiliki unsur-unsur yang tidak dapat dihubungkan dengan kata penghubung *dan* atau *atau*, dan secara semantik unsur yang satu sama dengan unsur yang lain, seperti Sule, pelawak asal Jawa Barat.

Dalam WG, ketidakterdugaan dapat diciptakan dengan memakai frasa endosentrik koordinatif dan frasa endosentrik atributif seperti halnya wacana humor menurut Wijana (2003: 236). Berikut dipaparkan penciptaan ketidakterdugaan dalam WG dengan frasa.

a. Frasa Endosentrik Koordinatif

Menurut Ramlan (1882: 126), kesetaraan dalam frasa endosentrik koordinatif dapat dibuktikan oleh kemungkinan unsur-unsur itu dihubungkan dengan akta penghubung *dan* atau *atau*.

- (8) O1 : Eh, eh, kamu punya kunci apa aja?
O2 : Ada kunci rumah, kunci motor, kunci inggris, kunci pas, kunci L. Emang kenapa? Kamu mau pinjem?
O1 : Tapi ada nggak yang bisa buka kunci hatimu?

(Rayuan Gombal Andre Vs Jessica, hlm. 34)

- (9) O1 : Neng pilih utara apa selatan?
O2 : Hmhm.... Utara deh. Emang kenapa Bang?
O1 : Kalo gitu aku pilih selatan biar cinta kita nempel terus kayak kutub magnet utara dan selatan....

(Makhluk Tuhan Paling Gombal, hlm. 19)

Dalam WG (75), O2 mengira O1 akan meminjam salah satu kunci yang ia punya dan kunci tersebut tidak bermakna kias. Namun,

O1 tidak menghendaki kunci-kunci yang disebutkan oleh O2. O1 justru meminta kunci hati O2 supaya O1 dapat masuk ke dalamnya. Hal ini menimbulkan ketidakterdugaan bagi O2.

Demikian pula dengan WG (76). Orang kedua tidak mengira maksud dari pilihan utara maupun selatan yang diajukan oleh O1. Ternyata, pilihan tersebut untuk menggambarkan kutub magnet yang selalu menempel ketika bertemu kutub yang berlawanan.

b. Frasa Endosentrik Atributif

Menurut Wijana (2003: 236), atributif dalam frasa endosentrik pada hakikatnya adalah elemen pembatas yang memodifikasi makna generik unsur pusatnya sehingga makna unsur pusat itu lebih spesifik. Sifat atributif yang demikian ini dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk mengacaukan persepsi pembaca dari sesuatu yang besar kepada sesuatu yang remeh atau sesuatu yang menyimpang dari konteksnya semula. Perhatikan contoh berikut.

- (10) O1 : Kamu punya peta nggak?
O2 : Peta apa?
O1 : Peta hatimu, karena aku tersesat dan nggak bisa keluar dari hatimu.
(Rayuan Gombal Andre Vs Jessica, hlm. 28)

- (11) O1 : Aku udah punya dan baca banyak buku. Sayangnya ada satu buku yang belum aku punya.
O2 : Buku apa?
O1 : Buku nikah kita berdua..
(Rayuan Gombal Andre Vs Jessica, hlm. 28)

Munculnya frasa *peta hatimu* dan *buku nikah kita berdua* dalam kedua wacana di atas tidak diduga oleh O2. Peta yang mungkin dikira oleh O2 bisa jadi adalah peta sebuah kota, negara, atau dunia; dan buku yang dikira oleh O2 bisa jadi berupa novel atau buku bacaan lainnya. Namun, O1 dengan cerdas mengejutkan O2 dengan menambahkan kata *hatimu* dan *nikah kita berdua* untuk memperjelas *peta* dan *buku* apa yang dimaksud.

2.2.2.2 Pertalian Antarklausula

Menurut Wijana (2004: 249), sejauh yang berhubungan dengan pemanfaatan pertalian

antarklausa untuk kreativitas humor, pengacauan konsepsi dilakukan dengan pembatasan ruang lingkup makna klausa pertama dengan klausa kedua. Kehadiran klausa kedua di dalam dialog secara tiba-tiba mengubah presuposisi mitra tutur. Dalam WG ada beberapa jenis pertalian antarklausa yang berpotensi untuk dikreasikan, antara lain pertalian perlawanan, sebab, pengandaian, syarat, tujuan, dan kegunaan.

a. Pertalian Perlawanan

Hubungan perlawanan dinyatakan ketika klausa yang satu berlawanan atau tidak sama dengan apa yang dinyatakan dalam klausa lainnya (Ramlan, 1982: 38). Hubungan perlawanan dalam WG biasanya mengontraskan sifat mitra tutur dengan suatu pembanding yang lain seperti dalam contoh berikut.

(12) O1 : Kamu tau gak bedanya kamu sama rumus fisika?

O2 : Ga tau, emang apa?

O1 : Kalo rumus fisika itu susah dihafal, kalo kamu susah dilupain.

(*Rayuan Gombal Andre Vs Jessica*, hlm. 29)

(13) O1 : Kamu tau gak bedanya skripsi sama kamu?

O2 : Ga tau, emang apa?

O1 : Kalo srkripsi itu tugas terakhir aku, kalo kamu cinta terakhir aku.

(*Rayuan Gombal ala Denny Cagur*, hlm. 106)

Orang kedua dalam WG (12) dibandingkan dengan rumus fisika. Ternyata bagi O1, rumus fisika memiliki sifat yang bertentangan dengan O2. Pertentangan tersebut ternyata memberikan kesan tak terduga karena O2 tidak mengira akan dibandingkan dengan rumus fisika dan ternyata sifat keduanya saling bertentangan.

Demikian juga dengan WG (13) yang mengandung dua hal yang saling bertentangan. Salah satu hal tersebut adalah diri O2 yang tidak menduga akan dibandingkan dengan sesuatu yang bagi O1 memiliki peran dan ciri yang berlawanan.

b. Pertalian Sebab

Dalam pertalian sebab, klausa bukan inti menyatakan sebab atau alasan terjadinya

peristiwa atau dilakukannya tindakan yang tersebut dalam klausa inti (Ramlan, 1982: 48). Ketidakterdugaan WG dalam pertalian sebab terletak pada klausa bukan inti atau yang menyatakan sebab atau alasan terjadinya peristiwa atau dilakukannya tindakan tersebut. Alasan yang dikemukakan penutur tidak memiliki hubungan yang logis atau tidak dapat ditebak dengan pernyataan di klausa inti sehingga menimbulkan ketidakterdugaan. Perhatikan contoh berikut.

(14) O1 : Kamu tau gak kenapa cabe rasanya pedes?

O2 : Gak tau, emang kenapa?

O1 : Karena yang manis itu kamu....

(*Rayuan Gombal Andre Vs Jessica*, hlm. 18)

(15) O1 : Kamu tau nggak kenapa pelangi hanya setengah lingkaran?

O2 : Gak tau, emang kenapa?

O1 : Karena setengahnya lagi ada di mata kamu....

(*Rayuan Gombal ala Denny Cagur*, hlm. 99)

Dalam WG (14), tidak ada hubungan logis antara pedasnya cabai dengan manisnya wajah O2. Namun, hal tersebut justru disengaja oleh O1 untuk menciptakan ketidakterdugaan. Awalnya O2 tidak menyadari bahwa O1 akan memujinya. Pertanyaan mengapa rasa cabai itu pedas oleh O2 hanya dianggap sebagai pertanyaan informatif biasa. Orang kedua mengira alasan yang akan dikemukakan O1 masih berhubungan dengan cabai. Setelah O1 memberikan alasan, barulah O2 menyadari bahwa pertanyaan O1 hanyalah pengantar yang tidak memiliki hubungan langsung dan logis dengan alasan yang diberikan.

Demikian juga dengan alasan yang dikemukakan O1 pada WG (15). Alasan-alasan O1 tersebut tidak masuk akal dan tidak logis. Namun, justru ketidaklogisan tersebut yang membuat O2 merasa terkejut dan tidak menduganya.

c. Pertalian Pengandaian

Dalam pertalian pengandaian, klausa bukan inti menyatakan suatu andaian, suatu syarat yang tak mungkin terlaksana bagi klausa inti sehingga apa yang dinyatakan dalam klausa inti juga tidak mungkin terlaksana (Ramlan,

1982: 54). WG yang memiliki hubungan pengandaian memiliki ketidakterdugaan pada klausa inti seperti pada contoh berikut.

- (16) O1 : Neng, tau gak astronot yang pertama kali menginjak bulan?
 O2 : Neil Amstrong kan Bang..
 O1 : Yups, betul banget. Tau juga kan di sana nancepin apa?
 O2 : Pasti nancepin bendera USA kan Bang?
 O1 : Ih, eneng betul lagi, tapi asal kamu tahu Neng, kalo astronot itu aku, akau ga bakal nancepin bendera USA ataupun Indonesia.
 O2 : Trus nancepi apa Bang?
 O1 : Di sana aku bakal nancepin bendera bertuliskan "Neng, Aku Sayank Kamu"

(*Makhluk Tuhan Paling Gombal*, hlm. 122)

Dialog ketiga dan keempat O1 memiliki hubungan pengandaian. Kedua dialog tersebut jika dikonsutruksi ulang dapat dinyatakan menjadi:

- (85a) O1 : Seandainya astronot itu aku, aku bakal nancepin bendera bertuliskan "Neng, Aku Sayank Kamu".

Klausa *seandainya astronot itu aku* merupakan klausa bukan inti sedangkan klausa *aku bakal nancepin bendera bertuliskan "Neng, Aku Sayank Kamu"* merupakan klausa inti. Letak ketidakterdugaannya berada di dialog terakhir yang memuat klausa inti karena di luar perkiraan O2.

Contoh lain yang lebih jelas terdapat pada wacana di bawah ini.

- (17) O1 : Seandainya aku hanya memiliki kesempatan untuk meminta satu hal, boleh nggak aku minta satu hal dari kamu?
 O2 : Apa itu?
 O1 : Aku minta jadikan aku halal untukmu....
 ("Comedy Project" 7 Desember 2011)

- (18) O1 : Seandainya aku cuma punya kesempatan terakhir untuk berbicara, aku akan menggunakan

kesempatan itu buat bilang "Aku sayang kamu".

- O2 : So sweet...
 ("Comedy Project" 7 Desember 2011)

d. Pertalian Syarat

Dalam pertalian syarat, klausa inti menyatakan syarat bagi terlaksananya apa yang tersebut dalam klausa inti (Ramlan, 1982: 50). Syarat tersebut dalam WG dimanfaatkan untuk menciptakan ketidakterdugaan karena di luar perkiraan O2. Perhatikan contoh berikut.

- (19) O1 : Ada peribahasa ada udang di balik batu.
 O2 : Iya Bang, emang kenapa?
 O1 : Aku rela jadi batu dech asalkan di balik aku ada kamu

- O2 : So Sweet...
 (*Makhluk Tuhan Paling Gombal*, hlm. 123)

Ketidakterdugaan WG di atas terletak pada syarat yang diajukan O1. Pada dialog terakhirnya, O1 mengajukan syarat yang tidak terduga oleh O2 dengan meminta O2 berada di balik O1 bagaikan peribahasa *ada udang di balik batu*.

e. Pertalian Tujuan

Pertalian tujuan terdapat dalam kalimat yang klausa bukan intinya menyatakan suatu tujuan atau harapan dari apa yang disebut dalam klausa utama (Alwi dkk., 2003: 407). Ketidakterdugaan dalam WG jenis ini terdapat dalam klausa bukan inti. Ketidakterdugaan itu muncul karena harapan atau tujuan yang disampaikan bersifat tidak logis dan bersifat berlebihan. Perhatikan contoh berikut.

- (20) O1 : Yang, sejak dulu aku pengen kepalaku dironsen.
 O2 : Buat apa Bang?
 O1 : Biar kamu tau isi kepalaku cuma ada kamu.
 O2 : So Sweet...
 (*Rayuan Gombal Andre Vs Jessica*, hlm. 19)

- (21) O1 : Yang, temenin aku ke toko senjata yuk. Aku mau beli pistol buat nembak kepalaku..
 O2 : Kenapa?

O1 : Biar aku nggak mikirin kamu terus..
 (“Comedy Project”, 4 April 2012)

Tujuan-tujuan yang terdapat dalam WG (90) dan (91) di atas terkesan tidak logis dan berlebihan. Namun, justru hal tersebut yang membuat O2 tidak menyangka dan terkejut sehingga menimbulkan ketidakterdugaan.

f. Pertalian Kegunaan

Dalam pertalian kegunaan, klausa bukan inti menyatakan kegunaan dan menjawab pertanyaan untuk apa (Ramlan, 1982: 60). Kegunaan dalam klausa tersebut ketika dimanfaatkan dalam WG bersifat tidak logis dan berlebihan. Di situlah letak ketidakterdugaannya. Perhatikan contoh berikut.

(22) O1 : Neng, punya USB nggak?
 O2 : Buat apa Bang?
 O1 : Buat transfer hatiku ke hatimu....
 (*Rayuan Gombal Andre Vs Jessica*, hlm. 22)

(23) O1 : Yang, aku mau ke apotek dulu yah beli formalin.
 O2 : Buat apa?
 O1 : Buat ngawetin cinta kita
 (*Rayuan Gombal ala Denny Cagur*, hlm. 13)

Kabel USB memang berfungsi untuk mentransfer data dari komputer ke media penyimpanan yang lain; dan formalin memang berfungsi untuk mengawetkan. Namun, kedua kegunaan tersebut direka sedemikian rupa oleh O1 untuk menciptakan ketidakterdugaan bagi O2 karena yang ditransfer dan yang diawetkan bersifat tidak lazim.

2.2.3 Aspek Semantik

Aspek semantik berkaitan dengan makna suatu satuan kebahasaan. Hal tersebut meliputi ketaksaan. Menurut Wijana (2004: 140), satuan gramatikal seperti kata, frasa, dan kalimat bila dilucuti dari konteks pemakaiannya, ternyata ada sejumlah di antaranya memiliki potensi secara aksidental bersifat taksa dengan satuan gramatikal lain. Ketaksaan dalam humor memiliki kedudukan yang sentral sehubungan dengan potensinya untuk mengacaukan penutur dan mitra tuturnya. Kekacauan tersebut akhirnya menciptakan

ketidakterdugaan yang melahirkan humor. Secara sederhana, ketaksaan yang dimanfaatkan di dalam WG memanfaatkan fenomena-fenomena makna satuan kebahasaan seperti polisemi, homonimi, idiom, hiperbola, elipsis, metafora, personifikasi, dan nama.

2.2.3.1 Polisemi

Secara sederhana, polisemi dapat diartikan sebagai satu kata banyak arti. Walaupun demikian, hanya terdapat satu makna primer dalam sebuah kata yang berpolisemi. Makna selain makna primer dalam sebuah kata berpolisemi disebut makna sekunder. Makna primer dari sebuah kata dapat diketahui tanpa melibatkan konteks pemakaian, sebaliknya diperlukan konteks pemakaian untuk mengetahui makna sekunder dari sebuah kata (Wijana, 2004: 142). Untuk lebih jelasnya perhatikan contoh berikut.

(24) O1 : Neng, kok waktu Eneng lewat kopi abang jadi ga ada rasanya ya?
 O2 : Emang kenapa Bang?
 O1 : Karena manisnya ada di muka Eneng semua... hehehe....
 (*Si Raja Gombal*, hlm. 14)

(25) O1 : Kamu tau gak kenapa cabe rasanya pedes?
 O2 : Gak tau, emang kenapa?
 O1 : karena yang manis itu kamu....
 (*Rayuan Gombal Andre Vs Jessica*, hlm. 18)

Orang pertama dalam WG di atas memanfaatkan kepolisemian kata *manis*. Makna primer dari *manis* adalah ‘rasa seperti rasa gula’ (Tim Penyusun Kamus, 2008: 914). Rasa tersebut dapat dikecap oleh lidah. Sementara itu, makna kata *manis* yang digunakan O1 dalam (45) ternyata merupakan makna sekundernya padahal konteks pemakaiannya lebih menjurus ke makna primernya. Makna sekunder dari *manis* yang dimaksud oleh O1 adalah ‘elok’ atau ‘sangat menarik hati’ (*Ibid.*, 914).

Penggunaan makna sekunder yang kurang sesuai dengan konteks tersebut menciptakan ketidakterdugaan bagi O2. Ia mengira yang membuat rasa minuman dan makanan yang dipunyai O1 menjadi manis

bukanlah wajahnya yang berparas elok atau cantik.

2.2.3.2 Homonimi

Berbeda dengan polisemi, homonimi secara sederhana dapat diartikan dua kata yang memiliki bentuk sama tetapi maknanya berbeda. Penggunaan dua makna yang berbeda tersebut dapat menimbulkan kecacauan persepsi yang juga berakhir pada ketidakterdugaan. Jenis homonimi dalam WG sering ditemui dengan cara menyimpangkan kepanjangan dari sebuah singkatan atau akronim seperti pada contoh berikut.

- (26) O1 : Kalo IPS apa artinya?
 O2 : Ilmu Pengetahuan Sosial.
 O1 : Kalo IPA?
 O2 : Ilmu Pengetahuan Alam.
 O1 : Kalo KPK?
 O2 : Komisi Pemberantasan Korupsi
 O1 : Salah, tapi artinya Kamu Punya Ku

(*Rayuan Gombal Ala Denny Cagur*, hlm. 81)

- (27) O1 : Aku boleh nggak bikin KTP?
 O2 : Lho kok tanya ke aku?
 O1 : Iya dong,
 O2 : Kenapa?
 O1 : KTP yang aku maksud adalah Kartu Tanda Pasanganmu
 (“Comedy Project”, 27 April 2012)

- (28) O1 : Aku mau buat STNK di rumah kamu.
 O2 : Bikinnya bukan di rumah aku, Kak.
 O1 : Di rumah kamu kali, kan Surat Tanda Nikahin Kamu.
 (“Comedy Project”, 27 April 2012)

Singkatan KPK secara umum dimengerti sebagai Komisi Pemberantasan Korupsi. Namun, O1 justru mengganti kepanjangan tersebut dengan Kamu Punya Ku sehingga menimbulkan ketidakterdugaan bagi O2 yang memiliki persepsi umum tentang KPK.

Demikian juga dengan singkatan KTP dan STNK yang pada umumnya dimengerti sebagai Kartu Tanda Penduduk dan Surat Tanda Nomor Kendaraan dikacaukan dengan

kepanjangan Kartu Tanda Pasanganmu dan Surat Tanda Nikahin Kamu.

2.2.3.3 Idiom

Idiom adalah satuan-satuan bahasa (bisa berupa kata, frasa, maupun kalimat) yang maknanya tidak dapat “diramalkan” dari makna leksikal unsur-unsurnya maupun makna gramatikal satuan-satuan tersebut (Chaer, 1990: 76). Dengan kata lain, makna sebuah idiom tidak dapat diterangkan secara logis atau secara gramatikal dengan bertumpu pada makna kata-kata yang membentuknya (Keraf, 1984: 109). Keunikan makna dalam idiom tersebut dimanfaatkan oleh pencipta WG untuk mengacaukan persepsi mitra tutur seperti dalam contoh berikut.

- (29) O1 : Neng, aku dan kamu kan sama-sama calon arsitek. Jika nanti sudah besar, mari kita bangun rumah yang paling indah di muka bumi ini.
 O2 : Rumah apa itu Bang?
 O1 : Rumah tangga kita Neng.
 O2 : Asik-asik...
 (*Makhluk Tuhan Paling Gombal*, hlm. 41)

- (30) O1 : Aku udah pernah jatuh dari jembatan, aku udah pernah jatuh dari tangga. Semuanya ga enak.
 O2 : Emangnya ada jatuh yang enak?
 O1 : Ada satu jatuh yang paling enak, yaitu jatuh cinta sama kamu.
 (*Rayuan Gombal Ala Denny Cagur*, hlm. 19)

Idiom *rumah tangga* tidak bisa diuraikan berdasarkan dua leksem yang membentuknya, yaitu *rumah* dan *tangga*. Oleh karena itu, ketika O1 mengatakan bahwa ia akan membangun rumah yang paling indah, persepsi O2 akan menuju ke suatu bangunan fisik berupa rumah. Ternyata, maksud O1 tidak menunjuk pada bangunan rumah melainkan idiom *rumah tangga* yang berarti ‘segala sesuatu yang berhubungan dengan rumah’. Kesalahan persepsi itu pun menciptakan sebuah ketidakterdugaan.

Demikian juga dengan idiom *jatuh cinta*. Jatuh cinta bukan juga berarti ‘terlepas dan turun ke bawah dengan cepat’. Jatuh cinta

memiliki arti 'menaruh cinta kepada' (Tim Penyusun Kamus, 2008: 582). Jatuh dalam arti yang pertama memiliki akibat sakit, sedangkan jatuh cinta tentu sangat disukai banyak orang.

2.2.3.4 Peribahasa

Peribahasa adalah ungkapan atau kalimat ringkas, padat, dan berisi perbandingan, perumpamaan, nasihat, prinsip hidup, atau aturan tingkah laku (Tim Penyusun Kamus, 2008: 1085). Penciptaan ketidakterdugaan dalam peribahasa dapat dilakukan dengan mengganti objek-objek dalam peribahasa tersebut dengan penutur dan mitra tutur. Perhatikan contoh berikut.

- (31) O1 : Ada peribahasa ada udang di balik batu.
 O2 : Iya Bang, emang kenapa?
 O1 : Aku rela jadi batu dech asalkan di balik aku ada kamu
 O2 : So Sweet...
 (*Makhluk Tuhan Paling Gombal*, hlm. 123)

Penutur dalam WG di atas mengganti objek udang dan batu dalam peribahasa ada udang di balik batu dengan aku (O1) dan kamu (O2) sehingga menimbulkan efek jenaka.

Peribahasa juga mencakup pepatah. Pepatah adalah peribahasa yang mengandung nasihat (Tim Penyusun Kamus, 2008: 1080). Pepatah juga bisa menjadi sumber kreativitas dalam WG. Perhatikan contoh berikut.

- (32) O1 : Kamu pernah denger nggak kata pepatah bilang tak kenal maka tak sayang?
 O2 : Iya Bang, emang kenapa?
 O1 : Buat aku itu nggak berlaku.
 O2 : Nggak berlaku kenapa?
 O1 : Karena sebelum aku kenal kamu, aku udah sayang kamu.
 O2 : So Sweet...
 (*Rayuan Gombal ala Denny Cagur*, hlm. 36)

Orang pertama dengan cerdas membantah pepatah "Tak kenal maka tak sayang" dengan menyatakan bahwa ia telah menyayangi O2 sebelum mengenalnya terlebih dahulu sehingga menimbulkan ketidakterdugaan bagi O2.

2.2.3.5 Hiperbola

Hiperbola adalah gaya bahasa yang mengandung suatu pernyataan yang berlebihan dengan membesar-besarkan sesuatu hal (Keraf, 1984: 135). Esensi WG adalah memuji mitra tutur. Sering kali, penutur akan melebih-lebihkan pujiannya untuk mendapatkan simpati dari mitra tutur seperti contoh berikut.

- (33) O1 : Jatuh cinta denganmu bikin aku semangat kerja di kantor, bikin aku menari tiap kali mendengar suara mesin fotokopi, bikin aku tersenyum saat dimarahin si bos. Dan bikin hari Sabtu menjadi hari yang paling kutunggu-tunggu.

O2 : Makasii sayank....

(*Rayuan Gombal Ala Denny Cagur*, hlm. 15)

- (34) O1 : Adek mau tau nggak seberapa banyak cinta mas buat Adek?
 O2 : Emang berapa banyak Mas?
 O1 : Hitung aja tiap tetes air hujan yang jatuh. Sebanyak itu cinta mas buat Ade.

(*Si Raja Gombal*, hlm. 26)

2.2.3.6 Elipsis

Elipsis adalah suatu gaya yang berwujud menghilangkan suatu unsur kalimat yang dengan mudah dapat diisi atau ditafsirkan sendiri oleh mitra tutur sehingga struktur gramatikal atau kalimatnya memenuhi pola yang berlaku (Keraf, 1984: 132). Dalam WG kalimat yang unsurnya dihilangkan berada di fungsi I dan unsur yang dihilangkan tersebut akhirnya dikembalikan menjadi sebuah ketidakterdugaan dalam fungsi R di akhir wacana. Perhatikan contoh berikut.

- (35) O1 : Sayang kamu harus belajar terima kenyataan...
 O2 : Kenyataan apa sich Bang maksudmu?
 O1 : Kenyataan kalau kita memang jodoh....

(*Si Raja Gombal*, hlm. 71)

- (36) O1 : Jangan GR dech. Aku kangen kamu sedikit aja kok
 O2 : Kok cuma sedikit?

O1 : Sedikit berlebihan maksudnya...
(*Rayuan Gombal Andre Vs Jessica*, hlm. 50)

Pada WG (35), O1 menghilangkan bagian kalimat setelah kata kenyataan pada dialog pertamanya. Orang kedua pun merasa bingung kenyataan apa yang dimaksud. Barulah O1 menjawab dengan sebuah ketidakterdugaan di dialog keduanya dengan melengkapi unsur yang dihilangkan sehingga kata kenyataan menjadi *kenyataan kalau kita memang jodoh*.

Demikian juga dengan wacana (36), orang yang ingin menggombal menyembunyikan unsur-unsur setelah kata *sedikit* sehingga menimbulkan kejengkelan bagi mitra tuturnya. Namun, setelah dilengkapi menjadi *sibuk mikirin kamu dan sedikit berlebihan*, ketidakterdugaan pun terjadi.

2.2.3.7 Metafora

Metafora adalah semacam analogi yang membandingkan dua hal secara langsung, tetapi dalam bentuk yang singkat (Keraf 1984: 139). Metafora merupakan perubahan makna karena persamaan sifat antara dua objek (*Ibid.*, hlm. 98). Bekher (dikutip Pradopo, 2005: 66) mengatakan metafora itu melihat sesuatu dengan perantara benda yang lain.

Ketika memuji mitra tutur, penutur WG sering kali menggunakan metafora untuk menyamakan mitra tutur dengan objek lain yang memiliki persamaan sifat seperti pada contoh berikut.

(37) O1 : Kenapa malem ini gelap banget ya Neng?
O2 : Mendung kali Bang.
O1 : Kayaknya nggak dech.
O2 : Emang kenapa dong Bang?
O1 : Soalnya bulannya sedang menerangi dan menemaniku di sini.
(*Rayuan Gombal Ala Denny Cagur*, hlm. 8)

(38) O1 : Yang, tau nggak?
O2 : Tau apaan?
O1 : Waktu kamu lewat tadi, aku ngerasa mendadak silau..
O2 : Ah, masak sih?
O1 : Soalnya ada bidadari lewat di depan aku.
(*Rayuan Gombal Ala Denny Cagur*, hlm. 12)

Pada WG (37) O1 menyamakan O2 dengan bulan. Jadi, bagi O1, O2 adalah *tenor* atau hal yang dibandingkan. Orang kedua dibandingkan dengan *vehicle* berupa bulan. Terdapat kesamaan sifat antara O2 dengan bulan bagi O1, yaitu keduanya memiliki sifat menerangi sesuatu. Ketidakterdugaan dalam WG di atas terletak ketika O2 tidak mengira bahwa ia akan dimetaforakan dengan bulan yang identik dengan sifat indah dan cantik.

Demikian pula dengan WG (38). Orang kedua dimetaforakan dengan bidadari karena menjadi sosok yang istimewa bagi O1. Orang kedua yang tidak mengira hal tersebut akhirnya merasa dipuji.

2.2.3.8 Personifikasi

Personifikasi adalah semacam gaya bahasa kiasan yang menggambarkan benda-benda mati atau barang-barang yang tidak bernyawa atau makhluk selain manusia seolah-olah memiliki sifat kemanusiaan (Keraf 1984: 140). Sifat kemanusiaan tersebut meliputi berbuat, berpikir, merasa, dan sebagainya (Pradopo, 2005: 75).

Personifikasi biasanya digunakan dalam WG untuk memuji mitra tutur seperti pada contoh berikut.

(39) O1 : Eh, jangan duduk deket-deket bunga?
O2 : Emang kenapa Bang?
O1 : Nanti bunga-bunganya layu Neng..
O2 : Kok bisa?
O1 : Mereka layu karena malu kalah cantik sama kamu..
(*Rayuan Gombal Ala Denny Cagur*, hlm. 10)

(40) O1 : Waktu kamu lahir pasti lagi hujan ya?
O2 : Lho kok tau?
O1 : Abis langit nangis ditinggalin bidadari secantik kamu.
(*Rayuan Gombal Ala Denny Cagur*, hlm. 39)

Bunga-bunga bukan manusia. Namun, oleh O1 bunga-bunga dipersonifikasikan sehingga memiliki sifat kemanusiaan yang dalam contoh WG di atas merasa malu karena kalah cantik dengan O2. Hal tersebut

menimbulkan ketidakterdugaan karena persepsi O2 sudah dikacaukan karena merasa bingung apa hubungan antara dirinya (O2) dengan bunga. Langit dalam (40) juga dipersonifikasikan sehingga dapat menangis. Hal tersebut seperti halnya pada (39) dapat menciptakan ketidakterdugaan.

2.2.3.9 Nama

Kata-kata nama, baik yang berkaitan dengan nama individu, atau perluasannya, seperti nama jalan, tempat, tari-tarian, dsb., tidak memiliki makna leksikal. Nama-nama tersebut hanyalah sebuah label. Namun, kata-kata nama di dalam penciptaan humor merupakan sumber yang cukup penting mengingat potensinya untuk diperlakukan sebagai kata-kata biasa yang memiliki makna. Berikut merupakan contoh pemakaian nama dalam WG.

- (41) O1 : Neng, kemaren abang ke Sukabumi lho.
 O2 : Asik dong Bang?
 O1 : Tapi ada yang aneh.
 O2 : Aneh kenapa Bang?
 O1 : Gara-gara mikirin kamu, rambu-rambu jalan di Sukabumi berubah menjadi Sukakamu..
 (Si Raja Gombal, hlm. 60)
- (42) O1 : Kamu asalnya dari Jepang ya?
 O2 : Kok tau Bang?
 O1 : Nama kamu Takada kan? Pasti nama panjangnya Takada yang bisa gantiin kamu di hatiku.
 (Si Raja Gombal, hlm. 72)

Nama Sukabumi sebenarnya tidak memiliki makna leksikal apa-apa. Nama tersebut hanya menandai sebuah kota di Jawa Barat. Namun, Sukabumi memiliki keunikan karena terdiri dari dua kata yang sebenarnya bermakna yaitu suka dan bumi. Kata suka memiliki arti 'menaruh kasih' (Tim Penyusun Kamus, 2008: 1383). Oleh O1, makna tersebut dimanfaatkan untuk menciptakan ketidakterdugaan bagi O2 dengan cara mengubah unsur kata bumi menjadi kamu sehingga O2 merasa digombali oleh O1.

Nama Takada juga tidak memiliki makna leksikal. Namun, Takada secara ortografis dapat diuraikan menjadi dua kata, yaitu *tak* dan *ada* sehingga dapat dilanjutkan menjadi kalimat *tak ada yang bisa gantiin kamu di hatiku*.

2.2.4 Aspek Wacana: Pertalian Antarproposisi

Wacana komunikasi yang binafid terbentuk atau tersusun dari proposisi-proposisi yang nalar. Dalam hal ini ada keterkaitan yang bersifat logis antara pernyataan yang satu dengan pernyataan yang lain. Dalam wacana humor sering terjadi hal yang sebaliknya. Pernyataan yang satu sering disimpulkan atau dianalogikan dengan pernyataan yang lain di luar kerangka berpikir yang dapat diterima oleh akal (Wijana, 2004: 255). Ada dua cara yang ditempuh oleh pencipta WG untuk mengacaukan hubungan antarproposisi ini, yaitu pantun, silogisme dan entailmen.

2.2.4.1 Pantun

Pantun merupakan salah satu jenis puisi Melayu Lama yang mengandalkan persamaan rima di akhir baris untuk menciptakan suatu estetika. Ada dua bagian dalam pantun yaitu sampiran dan isi. Sampiran menjadi tumpuan atau pengantar dalam sebuah pantun, sedangkan isi berisi pesan utama dalam sebuah pantun. Tidak ada hubungan yang logis antara sampiran dan isi sehingga permainan antara sampiran dan isi menciptakan sebuah ketidakterdugaan dalam membuat WG seperti pada contoh berikut.

- (43) O1 : Ay, aku punya pantun nich buat kamu..
 O2 : mana Bang?
 O1 : Ikan hiu bergoyang..
 O2 : Artinya?
 O1 : I love you sayank...
 (Makhluk Tuhan Paling Gombal, hlm. 116)
- (44) O1 : Ke Cimanggis membeli kopiah, kopiah indah kan kau dapati.
 O2 : Artinya Bang?

O1 : Begitu banyak gadis yang singgah,
hanya Dinda yang memikat hati.
(*Rayuan Gombal Andre Vs Jessica*, hlm. 112)

Pernyataan O1 di sampiran tidak memiliki hubungan yang logis dengan isinya. Namun, justru hal itulah yang membuat WG di atas "bernilai rasa *gombal*" dan menarik.

2.2.4.2 Silogisme

Menurut Sumaryono (1999: 90), silogisme dapat didefinisikan sebagai sebuah argumentasi yang sebuah proposisinya disimpulkan dari dua proposisi lainnya yang sudah diketahui dan memuat gagasan-gagasan yang sudah diketahui pula. Sekurang-kurangnya salah satu dari kedua proposisi tersebut universal sehingga walaupun proposisi yang disimpulkan itu berbeda dari dua proposisi lainnya, proposisi tersebut harus tetap mengikuti alur gagasan yang terdapat di dalam dua proposisi lainnya itu.

Pencipta WG memanfaatkan silogisme untuk menciptakan ketidakterdugaan. Letak ketidakterdugaan dalam WG yang memakai silogisme berada di bagian kesimpulan seperti pada contoh berikut.

(45) O1 : Kamu tau gak apa penyebab orang kesurupan?
O2 : Karena pikirannya kosong...
O1 : Oh gitu. Berarti aku yakin kalo seumur hidupku aku gak akan pernah kesurupan.
O2 : Kok bisa gitu?
O1 : Karena selalu ada kamu dalam pikiran aku.
(*Rayuan Gombal Andre Vs Jessica*, hlm. 13)

Secara sederhana, dialog di atas dapat diuraikan menjadi tiga proposisi berikut.

Premis mayor : Orang kesurupan karena pikirannya kosong.
Premis minor : Aku tidak akan pernah kesurupan.
Kesimpulan : Karena pikiranku selalu ada kamu

Perhatikan pula contoh berikut.

(46) O1 : Kamu tau nggak kerjaan polisi itu memberi tilang pada orang yang melanggar lalu lintas. Apabila aku polisi, aku pasti akan menilang kamu.
O2 : Lho, kok gitu?
O1 : Soalnya kamu telah parkir sembarangan di hati aku.
(*Rayuan Gombal ala Denny Cagur*, hlm 98)

Jika WG (46) diuraikan dalam bentuk logika silogisme, akan menjadi seperti berikut.

Premis mayor : Polisi menilang pelanggar lalu lintas.
Premis minor : Aku adalah polisi dan aku menilang kamu.
Kesimpulan : Kamu melakukan pelanggaran: parkir sembarangan di hati aku.

Permainan silogisme kedua WG di atas menimbulkan ketidakterdugaan bagi O2 karena O2 tidak menduga bahwa ia akan dilibatkan dalam kesimpulan di atas sebagai pengisi pikiran O1 dan orang yang melakukan pelanggaran.

2.2.4.3 Entailmen

Entailmen merupakan pertalian makna. Entailmen adalah tuturan yang dihasilkan karena konsekuensi mutlak atas tuturan sebelumnya. Sehubungan dengan ini pernyataan pertama membawa konsekuensi mutlak bagi pernyataan yang kedua (Wijana, 2004: 261).

Hubungan entailmen merupakan bagian yang tak dapat dipisahkan dalam penciptaan ketidakterdugaan dalam WG. Hampir semua WG memanfaatkan hal tersebut. Contoh yang paling sering ditemui adalah *gombalan ala bapak kamu* yang sering dipakai oleh Andre OVJ seperti pada contoh berikut.

(47) O1 : Neng, bapak kamu ketua RT ya?
O2 : Kok tau?
O1 : Karena kamu telah menyetempel hatiku.
(*Si Raja Gombal*, hlm. 17)

- (48) O1 : Yang, bagaimana kalo hari ini kita ke notaris?
 O2 : Mau ngapain?
 O1 : Buat balik nama kepemilikan hatiku untukmu...
 (Rayuan Gombal ala Denny Cagur, hlm. 40)

Inisiasi yang diberikan oleh O1 mengandung kata kunci *ketua RT* dan *notaris*. Untuk menciptakan sebuah ketidakterdugaan harus dicari sebuah *surprise* yang memiliki hubungan mutlak dengan *ketua RT* dan *notaris*. *Surprise* yang dipilih adalah *menyetempel* karena ketua RT identik dengan kegiatan menstempel suatu surat keterangan dan *balik nama* karena notaris identik dengan balik nama. Tidak cukup sampai di situ, *surprise menyetempel* dan *balik nama* harus diikuti bagian dari O1 sehingga memiliki “nilai rasa gombal”. Bagian yang biasa digunakan adalah *hatiku* (hati O1).

3. SIMPULAN

Banyak peneliti mengatakan bahwa permainan bahasa dalam wacana humor mencerminkan naluri manusia sebagai *homo ludens* (makhluk bermain). Nilai kreativitas menjadi indikator pernyataan tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, Hasan dkk. 2003. *Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia* (Edisi Ketiga). Jakarta: Balai Pustaka.
 Chaer, Abdul. 1990. *Pengantar Semantik Bahasa Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.
 “Gombal,” Stable URL: <http://id.wikipedia.org/wiki/Gombal>. Diunduh 03/09/2012, 21.00.
 Grice, H.P. 1975. “Logic and Conversation”, Dalam P. Cole dan J. Morgan (Peny). *Syntax and Semantics, 3 Speech Act*, New York: Academic Press, hlm. 41 – 58.
 Keraf, Gorys. 1985. *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta: Penerbit PT Gramedia.
 Kridalaksana, Harimurti. 1993. *Kamus Linguistik*. Edisi Ketiga. Jakarta: Penerbit PT Gramedia.

Permainan bahasa menunjukkan bahwa manusia adalah makhluk yang kreatif.

WG pun semakin mengukuhkan pernyataan di atas. Namun, WG tidak sekadar mencerminkan naluri manusia sebagai *homo ludens* karena permainan bahasa tersebut digunakan dalam kehidupan sosialnya – dalam hal ini untuk merayu. WG pun mencerminkan status manusia sebagai makhluk sosial.

Kedua status tersebut saling berkaitan. Sebagai makhluk sosial, manusia berkomunikasi dengan manusia lain dengan berbagai tujuan. Seiring dengan berkembangnya daya pikir manusia, seringkali komunikasi perlu dilakukan dengan cara yang kreatif dan tidak monoton. Hal itulah yang terjadi dalam WG lewat permainan bahasa yang memanfaatkan aspek-aspek kebahasaan sebagai sumber kreativitasnya.

Aspek-aspek kebahasaan tersebut meliputi (i) aspek fonologi: permainan fonem dan penambahan suku kata, (ii) aspek sintaktis: pertalian kata dalam frasa dan pertalian antarklausa, (iii) aspek semantik: polisemi, homonimi, idiom, peribahasa, hiperbola, elipsis, metafora, dan personifikasi, dan (iv) aspek wacana: pantun, silogisme, dan entailmen.

“Pengertian Gombal,” Stable URL: <http://aziznunc.blogspot.com/2012/01/pengeritan-gombal.html>. Diunduh: 12/05/2012, 10.00.

Pradopo, Rakhmat Djoko. 2005. *Pengkajian Puisi: Analisis Strata Norma dan Analisis Struktural dan Semiotik*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Rahardi, Kunjana. 2003. *Berkenalan dengan Ilmu Bahasa Pragmatik*. Malang: Dioma.

----- . 2005. *Pragmatik: Kesantunan Imperatif Bahasa Indonesia*. Jakarta: Penerbit Erlangga.

Ramlan, M. 1982. *Ilmu Bahasa Indonesia: Sintaksis*. Yogyakarta: CV Karyono.

Sumaryono, E. 2005. *Dasar-Dasar Logika*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.

- Tim Penyusun Kamus. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Wijana, I Dewa Putu. 1996. *Dasar-Dasar Pragmatik*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- . 2004. *Kartun: Studi tentang Permainan Bahasa*. Yogyakarta: Ombak.
- Wijana, I Dewa Putu dan Muhammad Rohmadi. 2009. *Analisis Wacana Pragmatik: Kajian Teori dan Analisis*. Surakarta: Yuma Pustaka.

Sumber Data

- Ale-ale, Deny. 2012. *Makhluk Tuhan Paling Gombal: Kata Gombal Rayuan Mau dan Lucu Ala Deny Cagur Comedy Project*. Yogyakarta: Maher Publishing.
- Antakutsuka, Tauwa. 2012. *Rayuan Gombal Andre vs Jessica*. Yogyakarta: Syura Media Utama.
- Bachsim, Irvan. 2012. *Rayuan Gombal Ala Denny Cagur*. Yogyakarta: Akmal Publishing.
- Hang, Hape. 2011. *Si Raja Gombal: Rayuan Gombal Ala Andre OVJ*. Klaten: Galmas Publisher.

