



HUMOR DALAM OLAH RAGA TENIS INFORMAL: REFERENSI DAN FUNGSI

Sigit Haryanto
Dosen Bahasa Inggris FKIP UMS
Sh288@ums.ac.id

ABSTRAK

Humor dapat terjadi diberbagai tempat, misalnya: di sekolah, ruang kerja, gedung pertemuan, studio televisi, dan tempat olah raga. Humor berkaitan erat dengan kegembiraan atau kelucuan. Biasanya seseorang akan tertawa atau tersenyum bilamana mendengar atau melihat. Terkait dengan humor studi ini mencoba mencari referensi yang digunakan sebagai bahan humor dan juga melihat fungsi humor tersebut. Penelitian kualitatif ini menggunakan metode observasi partisipan dalam pengumpulan datanya. Kemudian data terkumpul diolah dengan metode analisis komponensial dan hasilnya disajikan dengan metode deskriptif. Hasil studi menunjukkan bahwa referensi yang diacu berupa: 1. Nama (orang dan tempat), 2. Keadaan, 3. merek dagang. Selanjutnya terkait dengan fungsi, humor difungsikan sebagai sarana: 1. rekreasi, 2. Ekspresif: ejekan/cemoohan, dan 3. perintah. Dari hasil yang telah disajikan dapat disimpulkan bahwa untuk menciptakan humor seseorang dapat menggunakan berbagai referensi dan humor dapat digunakan untuk berbagai keperluan atau fungsi.

Kata kunci : humor, referensi, tenis, fungsi

PENDAHULUAN

Humor adalah bagian dari kehidupan manusia dan tidak bisa dipisahkan darinya (Raskin, 1985). Humor tidak mengenal batasan wilayah sehingga humor dapat terjadi di berbagai tempat. Sering kita jumpai humor terjadi pada acara formal, misalnya kelucuan yang dibuat oleh bapak rektor dalam pidatonya. Di televisi, hampir tiap hari humor dimunculkan oleh host ataupun pembawa acara, seperti di acara Hitam Putih, Kick Andy, dan Opera Van Java. Deddy Corbuzier, Andy F. Noya, dan Parto selalu menghibur para penonton yang di rumah dan yang hadir dalam ruangan itu dengan ungkapan-ungkapan yang membuat mereka tersenyum dan tertawa (Adiarti, 2017). Humor pun dapat terjadi di tempat olah raga, misalnya di lapangan tenis. Rangkaian kata-kata seperti “katok suwek” yang referensinya skor 2-2 (dua dua, diplesetkan *duak-duak* atau *amoh*) dan “gendero bakmi” yang referensinya habis tenaganya (habis diplesetkan *kobis* sebagai bagian yang ada dalam makanan bakmi) menjadikan suasana bermain ceria dan tidak tegang (Haryanto, 2017). Mereka yang sanggup memunculkan humor tergolong orang yang cerdas dalam berkomunikasi dan membaca situasi (Sulistyono, 2016).

Humor dalam bukunya Jaya Suprana yang berjudul *Humorologi* (2013) diberi pengertian sebagai berikut: humor itu terkait dengan sesuatu yang dapat menimbulkan rasa segar menyenangkan yang tak terlukiskan. Dalam Cambridge English Dictionary humor diberi arti “something that is or is designed to be comical or amusing” (sesuatu yang atau didesain lucu atau menghibur). Setiawan (2016) menjelaskan bilamana seseorang membuat gembira dengan kata-kata atau media lain itulah humor.

Dari sisi media, humor dapat dikelompokkan menjadi: visual humor, verbal humor, dan visual-verbal humor (Pujo, 2017). Visual humor memanfaatkan gerak tubuh, ekspresi muka, *make up* dan kostum yang lucu. Verbal humor tentunya terkait dengan penggunaan bahasa, seperti: cerita, puisi, sajak, tanya jawab, dan ungkapan-ungkapan. Visual-verbal humor biasanya dalam bentuk meme dan kartun. Pada verbal humor pencipta sering memanfaatkan bahasa ambigu, yakni makna ganda. Pencipta membuat kelucuan pesannya dengan multitafsir atau tidak langsung ke apa yang dituju, memunculkan *second possible meaning* (Nelson dalam Wijana, 2000).

Fungsi humor tentunya tidak hanya *make someone happy* atau *amuse someone*. Fungsi-fungsi yang lain tentunya juga ada. Rahmanadji (2007) dan Anisah (2016) menjelaskan bahwa humor dapat difungsikan sebagai sarana rekreasi, kritik, aktualisasi diri, pembelajaran, perintah. Suprana (1993) mengatakan bahwa humor dapat digunakan untuk sarana koreksi diri, mencegah tekanan, kontrol sosial, dan menjegah konfrontasi.

Verbal humor yang dikonstruksi oleh pencipta dapat dipastikan menggunakan acuan atau referensi. Khairina (2015) dalam tulisannya yang terkait dengan wacana humor berbahasa Jawa “Curanmor” menjelaskan bahwa referensi humor dapat eksofora dan endofora, sedangkan berdasarkan satuan lingualnya meliputi referensi persona, demonstratif, dan komparatif, selanjutnya berdasarkan bentuknya yaitu referensi

dengan nama, referensi dengan kata ganti, dan referensi dengan pelesapan. Shodieq (2012) dalam tulisannya yang terkait dengan humor di kolom “ah tenane” harian Solopos menemukan sejumlah referensi yang digunakan oleh penulis untuk menciptakan kelucuan. Referensi yang digunakan meliputi referensi persona I, referensi persona II, referensi persona III, referensi demonstratif tempat, dan referensi komparatif yang membandingkan dua sifat yang memiliki kemiripan pada wacana humor.

Seperti telah dibahas di bagian awal bahwa humor dapat terjadi di tempat olah raga atau lapangan olah raga, tulisan yang disajikan berikut berisikan humor yang terjadi di lapangan tenis wilayah Kartasura yang berfokus pada sejumlah referensi yang digunakan untuk memunculkan humor dan fokus kedua adalah difungsikan untuk apa humor tersebut. Sebagai pengenalan awal, penulis sajikan fenomena yang ada di lapangan.

Pada saat permainan tenis lapangan, kadang kala seorang pemain mengujarkan ‘rokok pekok’ yang mengaju pada merek rokok *Jarum 76* pada skor permainan 7 dan 6. Kelucuan yang terjadi pada permainan kata *rokok pekok*, mengapa dikatakan *pekok* karena setelah 7 adalah 8, bukan 6. Jadi, hitungan mundur tersebut diasumsikan *pekok*. Refensi yang digunakan oleh pencipta ada nama atau merek dagang, sedangkan ujaran tersebut difungsikan hanya untuk rekreasi saja, tidak ada kritik ataupun yang lainnya. Suatu saat pemain mengujarkan ‘lapangane miring’, maksudnya bola mengarah terus ke salah satu pemain, dan pemain tersebut biasanya yang lemah. Referensi yang digunakan adalah keadaan, normalnya bola diberikan kepada keduanya. Ujaran ini difungsikan untuk menyindir lawan. Fungsi menyindir adalah bagian dari tuturan ekspresif. Searle (dalam Rahardi, 2003) mengatakan tuturan ekspresif merupakan bagian dari tindak tutur ilokusi. Lebih jauh dijelaskan tuturan ekspresif adalah bentuk tuturan yang dimaksudkan untuk menyatakan atau menunjukkan sikap psikologis penutur terhadap suatu keadaan. Tuturan ini diutarakan dengan maksud agar ujaran yang disampaikan oleh penutur kepada lawan tuturnya dapat diartikan sebagai evaluasi mengenai hal yang disebutkan di dalam ujaran itu. Adapun beberapa fungsi tuturan ekspresif yang terkandung dalam sebuah ujaran yang disampaikan oleh penutur kepada lawan tuturnya, yakni dapat berfungsi untuk mengucapkan selamat, terima kasih, mengkritik, mengeluh, menyalahkan, memuji, menyindir, dan meminta maaf.

Fenomena humor di lapangan tenis menarik untuk dikaji secara kebahasaan lebih dalam. Hal ini disebabkan karena berisikan ujaran-ujaran yang referensi dan fungsinya bervariasi. Di samping itu pula hasilnya dapat menambah khasanah tulisan ilmiah tentang humor. Selanjutnya hasil kajian kualitatif observatif aktif dapat dibaca dalam kelanjutan subbab ini.

METODE PENELITIAN

Penelitian kualitatif ini menggunakan metode observasi partisipan. Peneliti terjun langsung dalam lapangan turut bermain dan mencatat data-data yang dibutuhkan. Data yang diambil adalah data yang terkait dengan ujaran-ujaran bermuatan humor yang muncul di tiga lapangan tenis di wilayah Kartasura pada tahun 2017. Selanjutnya, data yang telah terkumpul dianalisis dengan metode komponensial analisisnya Spreadly. Adapun langkahnya adalah mengklasifikasikan data berdasarkan domain, taksonomi, komponen, dan terakhir memberi makna. Hasil analisis data disajikan secara deskriptif.

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian disajikan dalam bentuk tabel yang kemudian akan dijelaskan dalam bab pembahasan. Berdasarkan analisis, temuan yang terkait dengan referensi terbagi dalam beberapa unsur, seperti dalam tabel . Selanjutnya tabel 2 memaparkan fungsi kebahasaan yang ada dalam konstruk humor di lapangan tenis.



Tabel 1. Referensi Humor dalam Olah Raga Tenis Lapangan

| Referensi | | | | |
|------------------|--------------|-------------|---------------------|------------|
| Nama | | Keadaan | | benda |
| toko/tempat | Produk | orang | | |
| 'Lima satu' | 'Phonix' | 'Jujuk' | 'Lapangan miring' | 'Wajik' |
| 'Ngurah rai' | 'Formula 44' | 'Jinem' | 'Lapangan segitiga' | 'Kaos' |
| 'Solo – Jakarta' | 'Jarum 76' | 'Paimo' | 'out' | 'Kobis' |
| 'Paron' | 'Rokok jitu' | 'Luna maya' | -Katok sowek- | 'Kondom' |
| | 'Rokok alus' | 'saminem' | -Lemah teles- | 'Kacamata' |
| | | | 'Numpak mercy' | |

Tabel 2. Fungsi Humor dalam Olah Raga Tenis Lapangan Ungkapan

| Rekreasi | Ekspresif | Direktif |
|--------------|---------------------|---------------|
| 'Lima satu' | 'Ngurah rai' | 'Lemah teles' |
| 'Paron' | 'Solo –Jakarta' | 'Matur nuwun' |
| 'Formula 44' | 'Phonix' | |
| 'Jarum 76' | 'Lapangan miring' | |
| 'Rokok jitu' | 'Lapangan segitiga' | |
| 'Rokok alus' | 'Wajik' | |
| 'Jujuk' | 'Kaos' | |
| 'Jinem' | 'Kobis' | |
| Paimo | Gedeg | |
| Luna maya | 'out' | |
| Saminem | | |
| Katok sowek | | |
| Numpak mercy | | |

PEMBAHASAN

Penggunaan referensi oleh pemuncil humor tentunya terkait dengan konteksnya. *Lima satu* adalah nama toko kain yang terkenal di Surakarta. Ujaran ini akan diserukan bilamana skor permainan 5-1. Untuk menciptakan kelucuan, mereka kadangkala mengatakan toko kain terlebih dahulu. Rangkaian ujaran ini difungsikan hanya sebagai rekreasi atau kegembiraan saja seperti kata Rahmanadji (2007) dan Anisah (2016) bahwa humor dapat difungsikan sebagai sarana rekreasi. Demikian pula ujaran *Paron* yang merujuk pada nama stasiun kereta api di Ngawi. Ujaran ini dimunculkan bilamana skor permainan setengah/separo, misalnya 2-4, 3-6.

Nama orang yang sering menjadi referensi seperti 'jinem', 'saminem', 'jujuk', 'paimo', 'luna maya' lebih banyak berfungsi untuk memberi kegembiraan dalam bertenis. 'Jinem' yang biasanya dilanjutkan dengan ujaran *prawan ndesa* terkait dengan skor 1-6, sedangkan 'saminem' (sami = sama, nem = enam) terkait dengan skor 6-6. Skor 7-7, pemain ada yang mengatakan *prawan kutha*, yakni Jujuk. Adapun yang dimaksud Jujuk itu adalah pemain lawak srimulat, dan mengapa disebut *prawan kutha* karena dia tinggalnya di kota. Paimo yang tergolong referensi nama orang berorientasi pada skor 4-5, *pai* disejajarkan dengan empat dan *mo* itu limo/lima. Luna Maya artis kondang juga ikut menjadi bahan humor dalam olah raga tenis lapangan. Luna Maya dipersepsikan mulus, tanpa halangan. Skor kecil 40-0 diganti dengan ucapan Luna Maya. Tentunya apabila skor 40-15 tidak akan mengatakan begitu karena tidak mulus, ada hambatan, yakni 15.

Fungsi ekspresif kadangkala juga muncul. Ekspresi kegembiraan diujarkan bila mana mendapat partner atau teman main yang bagus. Seseorang akan mengatakan 'numpak mercy'. Maksudnya bermainnya

akan tidak kerja keras karena temannya lebih baik daripadanya. Mercy adalah jenis mobil yang nyaman atau enak dikendarai. Bermain dengan orang yang lebih baik diibaratkan dengan ‘*numpak mercy*’, nyaman.

Ejekan/cemohan juga menjadi bagian humor dalam olah raga tenis. Pemain mengejek lawan dengan perkataan bandara Bali, Ngurah Rai. Hal ini diujarkan bilamana bola yang dipukul melayang menuju muka lawan. Ngurah diplesetkan *ngerah*, Rai berpadan dengan *rai* (Jawa) yang indonesianya muka atau wajah.

Melihat permainan lawan bagus kadang pemain menjadi panik. Sering salah sendiri dalam memukul bola. Penonton biasanya mengatakan sepeda cina, phonix. Kata ini sebagai plesetan dari panik. Olok-olok ini diujarkan tidak untuk memberi semangat. Pengucap ujaran ini lebih condong mengejek kondisi pemain yang sedang panik.

Perkataan *lapangan miring* dan *lapangan segitiga* masuk ekspresif ejekan. Ujaran ini untuk mengejek lawan yang memberikan bola hanya kepada satu orang saja. *Lapangan miring* sebetulnya tidak ada, bentuk lapangan itu segi empat, namun karena pemberian bola tidakimbang maka distilahkan dengan *lapangan miring* atau segitiga, salah satu pemain dalam ganda tersebut tidak diberi bola. Tentunya ini strategi lawan untuk menang, bola diberikan kepada pemain yang lemah.

Pemain kadangan kala juga meminta pemain sebelah untuk *to do something*, yakni mengambil bola. Bahasa yang mereka ucapkan: *lemah teles*, *Gusti Allah sing mbales*, atau *matur nuwun/terima kasih*. Jarang pemain minta lolong teman main sebelah dengan ujaran langsung ‘ambilkan bolanya, atau jikukke bolane’. Mereka lebih memilih bahasa perintah tidak langsung dengan mengatakan *lemah teles*, *Gusti Allah sing mbales*, atau *matur nuwun/terima kasih*. Ujaran ini bermuatan tindak direktif, yakni permintaan halus pada lawan bicara. Biasanya teman sebelah paham bahwa dia diperintah untuk mengambil bola yang masuk di lapangan sebelah.

SIMPULAN

Humor dalam kehidupan itu perlu. Humor dapat terjadi dimanapun dan oleh siapapun. Humor itu sarana menghibur, mendidik, mengaktualisasi diri, mengkritik, dll. Humor dapat mengurangi ketegangan, mencairkan suasana yang sedang kaku. Terkait dengan humor yang ada di lapangan tenis informal di wilayah Kartasura, humor dapat difungsikan sebagai sarana rekreasi, ekspresif: mengejek/mencemooh, dan perintah. Adapun yang menjadi rujukan humor yang terjadi di lapangan tenis adalah nama: produk, tempat, orang, keadaan, dan benda. Tentunya rujukan yang dominan diambil adalah rujukan yang mengandung angka-angka, seperti: *jujuk*, *saminem*, *jimo*, *paimo*, dll.

Humor yang terjadi di lapangan tenis Kartasura tentunya beorientasi pada kendurnya tensi permainan dan sebagai sarana olah raga yang menghibur. Akronim yang lekat dengan humor di lapangan tenis dan seperti menjadi filosofi adalah ‘gosenatea’ (golek seneng atine tenes aja ahh’), dalam bahasa Indonesia *mencari senang bermain tenis saja ah*.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiarti, Dian. (2017). Deconstruction on OVJ (Opera Van Java) to Improve the Humorous Effects in Opera Performance. Dalam Proceedings: *Humor and Horror in Language, Literature, and Culture*. English Department Faculty of Humanities Universitas Jendral Soedirman.
- Anisah, Zulfatun. (2016). Polisemi pada wacana Humor Indonesia Lawak Klub. *AL HIKMAH* Jurnal Studi Keislaman, Volume 6, Nomor 2, September 2016 .
- Haryanto Sigit. (2017). Humor in Tennis Sport: Some functions in it. Dalam Proceedings: *Humor and Horror in Language, Literature, and Culture*. English Department Faculty of Humanities Universitas Jendral Soedirman.
- Rahmanadji, Didiek. (2007). *Sejarah, Teori, Jenis, dan Fungsi Humor*.
- Rahardi, Kunjana. (2003). *Berkenalan dengan Ilmu Bahasa Pragmatik*. Malang: Dioma.
- Raskin, V. (1985). *Semantic Mechanism of Humor*. Holland: D Reidel Publishing Company.
- Sulistiyono, Yunus. (2016). *Humor dan Implikatur Koran Kampus*. Prosiding International seminar Prasasti UNS <https://jurnal.uns.ac.id/prosidingprasasti/article/view/1716>
- Suprana, Jaya. (1993). *Metamorfosa dan Transformasi Makna Humor*. Indonesia: Gema Duta Wacana.
- Setiawan, A. (1990). Teori Humor. Jakarta: *Majalah Astaga*, No.3 Th.III, hal. 34-35.



- Wijana, I Putu Dewa. (2000). Angka, Bilangan, dan Huruf dalam Permainan Bahasa. *Humaniora*. Volume 13 No. 3.
- Khairina, Akalili Abidah Yusri. (2015). Referensi Dalam Wacana Humor Berbahasa Jawa “Curanmor” (Curahan Perasaan Dan Humor) Di Siaran Yes Radio Cilacap. Skripsi. Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Negeri Semarang. <http://lib.unnes.ac.id/22121/1/2601411095-S.pdf>
- Shodieq, Ery Fitriani Ja'far. (2011). Analisis Penanda Kohesi Referensi Pada Wacana “Ah...Tenane” Dalam Surat Kabar Harian Solopos Edisi Bulan Oktober. Skripsi. Jurusan Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia dan Daerah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta,. http://eprints.ums.ac.id/21052/1/HALAMAN_DEPAN.pdf

<https://www.merriam-webster.com/dictionary/humor>

<http://dictionary.cambridge.org/us/dictionary/english/humour>

<https://journal.ugm.ac.id/index.php/jurnal-humaniora/article/viewFile/699/545>

<http://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/critic?q=critic>