

HUMOR BAHASA JAWA DIALEK TEGAL DALAM KANAL YOUTUBE “GUYONAN NGAPAK TEGAL”

HUMOR OF THE JAVANESE TEGAL DIALECT IN THE YOUTUBE CHANNEL “GUYONAN NGAPAK TEGAL”

Dahlia Nurul Amalah; Mulyana

Program Studi Pendidikan Bahasa Jawa
Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta
Jalan Colombo 1, Karang Malang, Caturtunggal, Depok, Sleman, DIY, Indonesia
dahlianurulamalah.2017@student.uny.ac.id

(Naskah diterima tanggal 19 Februari 2021, direvisi terakhir tanggal 6 September 2021, dan disetujui tanggal 2 Desember 2021)

DOI: <https://doi.org/10.26499/wdprw.v49i2.793>

Abstract

This study aims to describe humor in the Javanese Tegal dialect in the Guyonan Ngapak Tegal youtube channel. This research is a qualitative descriptive study with a content analysis method. The data in this study are words, phrases, sentences, and clauses that source of humor discourses in the GNT youtube channel. The data collection used by listening and note technique. The validity of the data in this study was semantic and referential validity. The result in this research that the humor of Javanese Tegal dialect in the GNT youtube channel was formed linguistic aspects, namely 1) phonological aspects, in the form of substitution and permutation; 2) morphological aspects, in the form of reduplication and compound words; and 3) semantic aspects, in the form of homonyms, antonyms, language style, idioms, and ambiguity. Based on the research results, the most dominant means of humor making is ambiguity.

Keywords: *humor; Tegal dialect; discourses*

Abstrak

Tujuan penelitian ini ialah untuk mendeskripsikan bentuk humor bahasa Jawa dialek Tegal dalam kanal youtube *Guyonan Ngapak Tegal*. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif dengan metode analisis isi. Data dalam penelitian ini berupa kata, frasa, kalimat, maupun klausa yang bersumber pada wacana humor dalam kanal youtube *GNT*. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik simak dan catat. Validitas data dalam penelitian ini yaitu validitas semantik dan validitas referensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bentuk humor bahasa Jawa dialek Tegal dalam kanal youtube *GNT* terbentuk melalui aspek linguistik, yaitu 1) aspek fonologi, berupa substitusi dan permutasi; 2) aspek morfologi, berupa reduplikasi dan kata majemuk; dan 3) aspek semantik, berupa homonim, antonim, gaya bahasa, idiom, dan ambiguitas. Berdasarkan hasil penelitian, sarana pembentukan humor yang paling dominan ialah ambiguitas.

Kata-kata kunci: humor; dialek Tegal; wacana

1. Pendahuluan

Pada masa sekarang ini, situs youtube menjadi media sosial yang digandrungi masyarakat. Selain aksesnya yang mudah, seseorang juga dapat membuat konten video. Seiring dengan meningkatnya jumlah pengakses situs youtube, konten-konten video youtube semakin bervariasi, termasuk di dalamnya mengenai konten humor yang menggunakan bahasa daerah. Adanya wujud inovasi tersebut, bahasa daerah yang memuat berbagai variasi dialek mulai dikenal oleh masyarakat luas dengan bentuk tayangan yang lebih santai dan menghibur. Deskripsi tersebut sejalan dengan pendapat yang diungkapkan Listiyorini (2017: 63) bahwa fungsi media selain untuk menyampaikan gagasan tentang suatu topik tertentu, media daring juga dapat dijadikan sebagai sarana untuk memberi hiburan atau humor. Hal tersebut menjadi bukti bahwa bahasa bukan lagi sebagai sarana komunikasi, tetapi telah mengalami perluasan fungsi (Utami, 2018: 220).

Dari penjelasan di atas menunjukkan bahwa humor sudah menjadi kebutuhan masyarakat. Attardo (Salem, Jarrah, & Alrashdan, 2020: 2) mendefinisikan humor secara linguistik merupakan aktivitas, peristiwa, atau objek yang mencakup penggunaan elemen bahasa secara kreatif yang mengarah pada tawa, hiburan, atau persepsi lucu. Harper (2016: 2) dalam tesisnya yang berjudul “*Defining Humor, Theories, and Where is It in Dance?*” mendefinisikan humor sebagai sebuah bentuk komunikasi dengan perbandingan, ekspresi, atau ucapan yang digunakan untuk menggairahkan hiburan. Berkaitan dengan pengertian tersebut, Simoes (2017: 6–7) dalam disertasinya mendefinisikan humor dalam kaitannya dengan tawa. Karakteristik humor berkaitan dengan tawa, kesenangan, dan permainan.

Defenisi humor yang lebih mendalam dijelaskan oleh Ana & Secara (2013: 90) bahwa humor dapat didefinisikan melalui dua pengertian, yaitu pengertian secara luas dan pengertian secara sempit. Secara luas, humor yang terdapat dalam pidato atau tulisan yang bertujuan untuk menghibur atau membuat tertawa pendengar atau pembaca. Secara sempit, humor dapat diartikan sebagai suatu hal yang membedakan humor dengan sindiran, lelucon, dan kecerdikan yang merujuk kepada karakter dan situasi peran melalui kata-kata atau ide. Sebagai sesuatu yang dapat membuat orang tertawa, humor juga memiliki fungsi untuk membangun hubungan yang baik dalam masyarakat (Puri & Baskara, 2019: 13). Selain itu, dalam suasana tegangpun, humor berfungsi untuk mencairkan suasana (Wibisono & Wirawati, 2020: 63).

Berdasarkan definisi humor yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa humor merupakan sebuah ekspresi verbal maupun nonverbal yang mencakup penggunaan elemen bahasa yang mengarah kepada sesuatu lelucon, tawa, hiburan, kesenangan, maupun permainan. Wijana (2004: 18) mengungkapkan bahwa humor terbentuk karena adanya suatu perilaku budaya permainan atau manipulasi unsur-unsur bahasa tertentu, baik yang dilakukan secara verbal maupun acuan tertentu. Firmansyah & Rokhmawan (2016: 195) juga menjelaskan bahwa dengan ketimpangan-ketimpangan bahasa yang unik diungkap dengan bahasa yang humoris dan berkesan santai, yang mampu menggelitik pembaca ataupun pendengar. Adanya bentuk kekhasan bahasa humor, tayangan bahasa daerah dengan konten humor melalui kanal youtube lebih menarik minat masyarakat, di bandingkan dengan tayangan bahasa daerah yang terkesan kaku dan monoton.

Salah satu kanal youtube yang memuat humor adalah *Guyonan Ngapak Tegal (GNT)*. *GNT* merupakan kanal youtube yang menyajikan wacana humor verbal dengan bahasa Jawa dialek Tegal. *GNT* bergabung di kanal youtube pada Februari 2018. Selain itu, *GNT* menjadi kanal pertama yang menayangkan konten humor dengan medium bahasa Jawa dialek Tegal. Sampai saat ini, kanal youtube *GNT* sudah mencapai kurang lebih 175.000 *subscriber*. Meskipun belum banyak dikenal masyarakat, kanal youtube *GNT* menjadi wujud pengembangan dan pelestarian bahasa Jawa dialek Tegal dengan tayangan video yang ringan.

Pada umumnya, masyarakat hanya mengenali bahasa Jawa dialek Tegal dengan sebutan *ngapak*. Perbedaan yang cukup signifikan dari tatanan fonologi mempengaruhi watak penutur. Apalagi, kekhasan leksikon bahasa penutur menambah ciri khas bahasa yang dituturkan. Oleh karena itu, kajian humor dalam kanal youtube *GNT* dianggap menarik karena kelucuan dapat dibangun dalam tataran linguistik. Pembentukan variasi humor perlu dikaji untuk mengetahui keunikan humor yang tampak dalam penggunaan bahasa. Dengan demikian, adanya aspek kebahasaan yang utuh di dalam humor melahirkan wacana humor. Hal ini sebagaimana pendapat Rahardi (2007: 19) bahwa wacana humor merupakan ihwal kreativitas berbahasa yang terwujud lewat bahasa jenaka dalam pemakaian keseharian bahasa masyarakat Indonesia.

Sebagai bagian dari wacana, kajian humor tidak lepas dari konteks. Hal ini dikarenakan wacana yang utuh mengandung aspek terpadu dan menyatu. Aspek kebahasaan dan konteks terjadinya wacana berkiblat pada rumusan Dell Hymes yang disingkat dengan istilah SPEAKING. Secara komprehensif dapat dikatakan bahwa keutuhan wacana terjadi karena adanya keterkaitan antara teks dan konteks (Mulyana, 2005: 26).

Dengan demikian, dalam mengkaji wacana humor disesuaikan dengan situasi tuturan.

Wacana humor memuat aspek kebahasaan yang menciptakan penyimpangan makna. Widjajanti (2017: 566) menjelaskan bahwa penyimpangan-penyimpangan makna linguistik yang terdapat dalam wacana humor merupakan bagian dari bentuk kreativitas bahasa. Oleh karena itu, humor tidak terlepas dari unsur penciptaan yang memanfaatkan bahasa sebagai sumber lelucon. Pendapat tersebut dikuatkan oleh Wijana (2004: 131) bahwa salah satu kreativitas yang dilakukan ialah dengan memanfaatkan sebagian aspek kebahasaan, seperti aspek fonologis dan ketaksaan. Kreativitas fonologis dalam wacana humor dapat dikaji dengan teknik substitusi, permutasi, penyisipan, penambahan bunyi, dan pelepasan bunyi. Aspek ketaksaan dibagi menjadi dua, yaitu ketaksaan leksikal dan ketaksaan gramatikal.

Resticka (2017: 43) juga mengungkapkan bahwa efek lucu yang mengandung keberhasilan humor dapat tercipta dengan memanfaatkan aspek kebahasaan, seperti fonologis, morfologis, leksikon, dan sintaksis. Sejalan dengan pendapat tersebut, Jayanti, (2016: 182) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa humor sebagian besar dibentuk dari penyimpangan aspek kebahasaan terkecil hingga terbesar, antara lain aspek fonologis, aspek morfologis, dan aspek semantik. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, humor bahasa Jawa dialek Tegal dalam kanal youtube *GNT* dapat terbentuk dari aspek fonologi, aspek morfologi, dan aspek semantik.

Penelitian mengenai wacana humor dengan bahasa Jawa dialek Tegal masih jarang dilakukan. Namun, penelitian ini relevan dengan penelitian mengenai wacana humor yang telah dilakukan Firmansyah & Rokhmawan (2016); Hermintoyo (2019); dan Setiyanto (2019). Ketiga penelitian ini memiliki perbedaan, baik dari kajian penelitian

maupun objek penelitian. Penelitian Firmansyah & Rokhmawan (2016) dan Setiyanto (2019) mengkaji wacana humor dari sudut pandang pragmatik. Humor dapat dibentuk melalui tindak tutur dan daya pragmatik. Berbeda dengan penelitian Hermintoyo (2019), ia lebih fokus mengkaji bagaimana ambiguitas memunculkan efek humor dalam humor pantun atau *parikan*. Ambiguitas tersebut yaitu berupa plesetan makna.

Perbedaan penelitian di atas dengan kajian penelitian ini ialah penelitian ini memusatkan kajian mengenai wujud humor bahasa Jawa dialek Tegal dalam kanal youtube *GNT*. Pembentukan humor dapat diwujudkan melalui tataran linguistik terkecil. Pengembangan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah bahwa humor tidak hanya dibentuk melalui sudut pandang pragmatik saja. Namun, satu kesatuan lingual yang utuh dalam tuturan humor dapat membentuk bahasa humor. Selain itu, humor juga tidak hanya terdapat dalam wacana berbahasa Indonesia atau bahasa Jawa pada umumnya, tetapi juga dalam wacana berupa dialek, khususnya dialek yang digunakan dalam tayangan kreatif yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat di era sekarang. Oleh karena itu, berdasarkan latar belakang penelitian yang telah dipaparkan, humor bahasa Jawa dialek Tegal melalui kanal youtube masih perlu dikaji lebih mendalam sebagai bentuk pengembangan penelitian humor bahasa daerah di era digital. Berkaitan dengan uraian di atas, dikemukakan tujuan penelitian ini ialah untuk mendeskripsikan bentuk humor bahasa Jawa dialek Tegal dalam kanal youtube *Guyonan Ngapak Tegal*.

2. Metode

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis konten (*content analysis*). Mulyana (2005: 82) menjelaskan

bahwa metode analisis konten digunakan untuk menganalisis isi dari suatu wacana. Analisis konten memperhatikan konteks dari suatu wacana. Data dalam penelitian ini berupa kata, frasa, maupun kalimat yang diperoleh dari wacana humor kanal youtube *Guyonan Ngapak Tegal* yang dipublikasikan pada tahun 2018-2019. Judul konten humor *GNT* yang dijadikan sumber data yaitu *Ditilang Polisi (DP)*, *Kids Jaman Now (KJN)*, *Panadol (PN)*, *Batik Pekalongan (BP)*, *DPR Vs Nabi (DN)*, *Diskon Rujak (DR)*, *Sing Penting Yakin (SPY)*, dan *Plesir (PL)*.

Keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan validitas semantik dan validitas referensial. Validitas semantik merupakan validitas yang diketahui untuk mengetahui kesesuaian makna teks dengan konteks yang dipilih (Krippendorff, 2013: 338). Validitas referensial adalah kecukupan referensial sebagai salah satu teknik keabsahan data yang dapat dilakukan dengan menghimpun sebanyak mungkin sumber dukungan dalam penelitian (Ibrahim, 2015: 132). Sumber dukungan dalam penelitian ini ialah bahan rujukan berupa buku-buku kepustakaan yang relevan dengan penelitian untuk membuktikan kebenaran temuan data penelitian. Langkah-langkah peneliti dalam menganalisis data yaitu, 1) peneliti menyimak tayangan konten humor *GNT* berulang-ulang; 2) membuat transkrip data sesuai dengan tata baku bahasa Jawa; 3) memilah data sesuai dengan tujuan penelitian; 4) mengklasifikasikan data; 5) menginterpretasikan data sesuai dengan konteks; dan 6) menyajikan data.

3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, humor bahasa Jawa dialek Tegal dalam kanal youtube *GNT* terbentuk melalui aspek lingual, yaitu aspek fonologi, aspek morfologi, dan aspek semantik. Persentase temuan

data tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1.
Persentase Temuan Data Bentuk Humor Bahasa Jawa Dialek Tegal dalam Kanal Youtube *Guyonan Ngapak Tegal*

No.	Aspek Humor	Jenis Aspek Humor	Persentase (%)
1.	Aspek Fonologi	Subtitusi	5.9%
		Permutasi	5.9%
2.	Aspek Morfologi	Reduplikasi	2.9%
		Kata Majemuk	8.8%
		Homonim	5.9%
		Antonim	14.7%
3.	Aspek Semantik	Gaya Bahasa	14.7%
		Idiom	5.9%
		Ketaksaan/ Ambiguitas	35.3%

Tabel 1. menunjukkan bahwa humor bahasa Jawa dialek Tegal dalam kanal youtube *GNT* dibentuk oleh aspek kebahasaan, yaitu 1) aspek fonologi, berupa subtitusi dan permutasi; 2) aspek morfologi, berupa reduplikasi dan kata majemuk; 3) aspek semantik, berupa homonim, antonim, gaya bahasa, idiom, dan ambiguitas atau ketaksaan. Bentuk humor bahasa Jawa dialek Tegal dalam kanal *GNT* yang paling mendominasi ialah ambiguitas.

Dari uraian tabel di atas, selanjutnya dilakukan pembahasan untuk mendapatkan deskripsi penelitian yang lebih jelas dari hasil penelitian yang telah dirumuskan. Pembahasan dilakukan secara berurutan sesuai dengan temuan data yang telah disajikan dalam tabel. Seluruh temuan data tidak dideskripsikan dalam pembahasan, peneliti hanya mendeskripsikan satu contoh data untuk menjabarkan hasil penelitian.

3.1 Aspek Fonologi

Fonologi merupakan cabang linguistik terkecil yang mengkaji mengenai bunyi-bunyi bahasa berdasarkan fungsinya. Sebagai satuan lingual terkecil, bunyi terdiri dari fon dan fonem. Fon merupakan bunyi semua bahasa dengan tidak mempertimbangkan kapasitasnya sebagai pembeda makna. Adapun fonem adalah bunyi yang mampu berpotensi untuk membedakan makna (Wijana, 2004: 129). Sebagai bagian dari unsur kebahasaan yang membentuk wacana humor, aspek fonologis menjadi salah satu bentuk bahasa humor yang memunculkan efek kelucuan. Dalam kanal youtube *GNT*, ditemukan bentuk bahasa humor dari aspek fonologi berupa subtitusi dan permutasi.

3.1.1 Subtitusi

Subtitusi bunyi dapat disebut sebagai perubahan bunyi, sehingga muncul kata lain. Subtitusi merupakan proses atau hasil perubahan bunyi bahasa dari unsur lain dalam satuan bahasa yang lebih besar sebagai unsur pembeda atau menjelaskan unsur tertentu. Subtitusi menjadi aspek bunyi yang digunakan sebagai sarana pembentukan humor bahasa Jawa dialek Tegal dalam kanal *GNT*, seperti yang terlihat pada contoh temuan data berikut ini.

- 1) W: “*Sih, ora langsung didol bae, Mba?*”
‘Tidak langsung dijual saja, Mba?’
J: “*Bener, saiki kan luwih gampang, ana sosmed. Dadi, dodolane enak.*”
‘Benar, sekarang kan lebih mudah, ada sosmed. Jadi, jualannya enak.’
W: “*Dadi batike dipotret, jepret kaya kuwe terus **dioplod.***”
‘Jadi batiknya difoto, jepret terus dioplod.’
J&N: “*Uplod...!!!!*”
(BP14/1-10-2018)

Penggalan percakapan di atas terjadi di rumah Nana (N) pada siang hari dalam suasana santai (informal). Partisipan yang

terlibat dalam percakapan yaitu Si Wha (W) sebagai penutur, Si Jhon (J) dan Nana (N) sebagai mitra tutur. Maksud dan tujuan percakapan tersebut ialah menyarankan suatu hal. Isi percakapan adalah penutur (W) menyarankan supaya batik langsung dijual melalui media sosial.

Tuturan (W) pada data (1) menggunakan substitusi sebagai sarana pembentukan bahasa humor. Substitusi fonologis pada tuturan (W) menyangkut dua bunyi, yaitu /o/ dan /a/. Kata *upload* jika dibunyikan menjadi /aplod/. Namun, tuturan (W) pada data (1) membunyikan kata *upload* menjadi /oplod/, sehingga bunyi /a/ mengalami perubahan bunyi menjadi bunyi /o/. Proses substitusi yang terjadi dalam data menimbulkan efek humor. Hal tersebut seperti yang diungkapkan oleh Suamba, Budiarsa, Suastra, & Dhanawaty (2020: 45) bahwa dalam menciptakan humor, ditemukan gejala-gejala yang mirip dengan fenomena pengucapan tuturan yang salah yang menimbulkan kesan humor. Kata-kata baru akibat kesalahan bunyi memiliki arti yang sangat berbeda dengan kata yang sesungguhnya, namun tidak disangka dapat menciptakan kelucuan bagi para pendengarnya.

3.1.2 Permutasi

Bahasa humor juga dapat dibentuk dari gejala salah ucap, baik yang disengaja maupun tidak disengaja. Wijana (2004: 135) menjabarkan bahwa gejala salah ucap menjadi fenomena bahasa yang natural, sedangkan fenomena permainan kata secara sengaja dibentuk berdasarkan konvensi yang telah disepakati penuturnya. Selain itu, Achsani (2019: 172) juga mengungkapkan bahwa permainan bunyi bahasa terjadi karena penutur ingin mengubah suasana formal menjadi non formal ataupun hanya sekedar menciptakan suasana santai. Oleh karena itu, penciptaan humor terdapat permutasi bunyi yang merupakan proses deret unsur sintaksis

berupa pertukaran bunyi, seperti pada contoh temuan data berikut.

- 2) S: “Selamat pagi Pak. Sudah siap Pak?”
W: “Mba sing nyupir?”
‘Mba yang mengemudi?’
S: “Nggih Pak.”
‘Iya Pak.’
J: “Kuwe *emansipasi* Wha...”
‘Itu emansipasi Wha...’
W: “Iya kuwe, gemiyen *emansisapi*, tapi njaluke bidange sing enak-enak thok.”
‘Iya itu, dulu emansisapi, tapi minta bidang yang enak-enak saja.’
(PL31/3-8-2019)

Penggalan percakapan pada data di atas terjadi di depan rumah Si Wha (W) pada siang hari dalam suasana santai. Partisipan yang terlibat adalah supir (S) sebagai penutur, Si Wha (W) dan Si Jhon (J) sebagai mitra tutur. Maksud dan tujuan percakapan adalah untuk memastikan suatu hal. Isi percakapan ialah penutur (S) memastikan kesiapan (W), tetapi (W) merasa heran karena yang mengemudikan mobil ialah supir perempuan.

Tuturan pada data (2) menunjukkan pertukaran bunyi antara *emansipasi* dengan *emansisapi*, yaitu mempermutasikan bunyi konsonan /s/ dan /p/. Apabila kata *emansipasi* diganti dengan *emansisapi*, kata tersebut tidak memiliki makna pemakaian bahasa secara konvensional. Namun, perubahan bunyi dalam kata *emansipasi* menimbulkan nuansa kejenaan, meskipun suasana percakapan dalam keadaan serius.

3.2 Aspek Morfologi

Berbeda dengan aspek fonologi, aspek morfologi sebagai sarana pembentukan humor adalah mengenai proses pembentukan kata. Jayanti (2016: 183) menjelaskan bahwa kata dibentuk melalui serangkaian proses berdasarkan teori yang telah ada, seperti afiksasi, reduplikasi, komposisi, dan abreviasi. Oleh

karena itu, dalam pembentukan kata terdapat aturan yang harus ditempuh. Meskipun demikian, tidak semua proses pembentukan kata tersebut dijalankan sesuai dengan aturan penyusunannya. Dalam kasus humor bahasa Jawa dialek Tegal, aspek morfologi menjadi sarana humor untuk mencapai tujuan tertentu. Berdasarkan temuan penelitian, terdapat dua aspek morfologi sebagai pembentuk humor, yaitu reduplikasi dan kata majemuk.

3.2.1 Reduplikasi

Reduplikasi dalam bahasa Jawa disebut sebagai *dwilingga*. Reduplikasi merupakan perulangan kata. Dalam wacana humor, reduplikasi memiliki peranan penting. Berbagai macam makna dalam reduplikasi mungkin akan mendatangkan kejenaakaan apabila dipahami di luar konteks pemakaiannya. Hal ini seperti yang terlihat pada contoh data berikut ini.

- 3) W: “Rujak rong bungkus?”
‘Rujak dua bungkus?’
P: “Pedes kabeh ya Um.”
‘Pedas semua yang Um.’
W: “Iya kiyeh, pedhese level sehaha-haha.”
‘Iya ini, pedas level banyak.’
(RD23/22-2-2019)

Penggalan percakapan pada contoh data (3) terjadi di warung rujak Si Wha (W) pada siang hari dalam keadaan santai. Partisipasi yang terlibat yaitu Si Wha sebagai penutur dan pembeli (P) sebagai mitra tutur. Maksud dan tujuan percakapan adalah untuk menanyakan suatu hal. Isi percakapan adalah (W) menanyakan pesanan rujak pembeli.

Tuturan (W) pada data (3) menunjukkan penggunaan reduplikasi semu/reduplikasi idiomatis pada kata *sehaha-haha* yang memiliki makna ‘banyak/tidak terkira’. Kata *sehaha-haha* merupakan

serangkaian kata tidak berdiri sendiri. Penyebutan reduplikasi semu sebagaimana definisi yang dicontohkan Sasangka (2011: 101) seperti kata *ondhe-ondhe*, *alun-alun*, *uyeng-uyeng*, *ugel-ugel*, dan lain-lain yang tidak dapat dicari kata dasarnya. Penggunaan reduplikasi tersebut membentuk efek humor dan menjadi kekhasan bahasa dalam tuturan.

3.2.2 Kata Majemuk

Kata majemuk dalam bahasa Jawa disebut *tembung camboran* yaitu dua kata atau lebih yang digabung dan kata tersebut memiliki makna baru. Makna yang dimaksud berbeda dengan makna kata dasar yang sesungguhnya (Sasangka, 2011: 100). Kata majemuk menjadi sarana membentuk humor seperti yang terlihat pada contoh data berikut.

- 4) J: “Hahaha... Dhong kae sih Wha, walikotane priben, hebatan endi karo aku?”
‘Hahaha...Kalau itu sih Wha, walikota bagaimana, hebat mana dengan aku?’
W: “ya hebat ente nemen oh. Walikota ditekani ente, wedi mrekitik, nganti kemringet atis. Hahaha...”
‘ya hebat kamu lah. Walikota kedatangan kamu, ketakutan luar biasa, sampai kringat dingin. Hahaha...’
(DVN20/18-10-2018)

Penggalan percakapan pada contoh data (4) terjadi di rumah Si Jhon (J) dalam keadaan bercanda. Partisipasi dalam tuturan tersebut adalah Si Jhon (J) sebagai penutur dan Si Wha (W) sebagai mitra tutur. Maksud dan tujuan percakapan adalah untuk membandingkan. Isi percakapan mengenai (J) meminta tanggapan (W) mengenai perbandingan dirinya dengan walikota.

Tuturan (W) menggunakan ragam kata majemuk yaitu kata *wedi mrekitik* dan *kemringet atis* untuk menimbulkan lelucon dengan mengejek pihak yang menjadi

topik pembicaraan. Dalam kamus bahasa Jawa dialek Tegal, kata *wedi* ‘takut’ dan *mrekitik* ‘merinding karena hawa dingin’ memiliki makna dasar masing-masing. Namun, Kata *wedi mrekitik* ‘ketakutan yang menjadi-jadi’ sebagai kata majemuk memiliki makna intensitas atau *mbangetake*.

Adapun kata *kemringet atis* pada tuturan (W) memiliki makna ‘keringat dingin’. Kata *kemringet* ‘keringat’ dan kata *atis* ‘dingin’ memiliki makna dasar. Ketika dirangkai menjadi *kemringet atis* memiliki makna ‘keringat yang muncul bukan disebabkan olahraga atau cuaca panas’. Kondisi ini tidak berhubungan dengan cuaca sedang, dingin, atau panas. Kata majemuk seperti ini menjadi bentuk sarana humor untuk memunculkan lawakan.

3.3 Aspek Semantik

Semantik merupakan studi tentang makna. Makna yang dimaksud adalah makna unsur bahasa, baik dalam wujud morfem, kata, atau kalimat (Anas, Samingin, & Wulandari, 2019: 139). Aspek semantik menjadi sumber penting dalam pembentukan humor, sehingga semantik menjadi kajian yang paling mendominasi wacana humor. Beberapa bahasan sekitar kajian makna menurut Pateda (2010: 202–233) adalah antonim, sinonim, homonim, hiponim, polisemi, gaya bahasa, ungkapan/-idiom, dan ambiguitas. Adapun aspek semantik sebagai sarana pembentuk humor bahasa Jawa dialek Tegal dalam *GNT* adalah homonim, antonim, gaya bahasa, idiom, dan ambiguitas.

3.3.1 Homonim

Verhaar (Pateda, 2010: 211) mendefinisikan homonim sebagai bentuk ungkapan (kata, frasa, kalimat) yang bentuknya sama dengan suatu ungkapan lain, tetapi dengan perbedaan makna di antara kedua ungkapan tersebut. Dengan kata lain, homonim merupakan ungkapan atau ujaran yang memiliki

tulisan dan lafalnya sama, namun memiliki makna yang berbeda. Lailatul Fithriyah Azzakiyah (2020: 258) menegaskan bahwa perbedaan makna ini terjadi karena bentuk ujaran tersebut hanya kebetulan sama tetapi sejatinya berbeda atau berlainan. Homonim dapat terjadi antarkalimat, antarfrasa, antar-kata, maupun antarmorfem. Dalam wacana humor, homonim menjadi sarana humor seperti yang dicontohkan pada data berikut.

5) P: “Maaf Pak, mengganggu perjalanan Bapak. Hari ini kami sedang melaksanakan operasi Pak.”

W: “Operasi, neng kene? Astaghfirullaahal ‘adziim. Rumah sakite wis kebek Pak, bisane dioperasi ning kene? Pasiene ora papa? Terus, doktere gelem ngoperasi neng kene?”

‘Operasi, di sini? Astaghfirullaahal ‘adziim. Rumah sakitnya sudah penuh Pak, kenapa dioperasi di sini? Pasiennya tidak apa-apa? Lalu, dokternya mau mengoperasi di sini?

(DP1/17-2-2018)

Penggalan percakapan pada contoh data (5) terjadi di jalan raya dalam keadaan serius. Partisipan dalam tuturan tersebut yaitu polisi (P) sebagai penutur dan Si Wha (W) sebagai mitra tutur. Maksud dan tujuan percakapan ialah menginformasikan suatu hal. Isi percakapan yaitu mengenai (P) yang menyampaikan kepada (W) bahwa ia sedang melaksanakan operasi tertib lalu lintas.

Tuturan (W) dalam menanggapi (P) menggunakan aspek semantik berupa homonim. Homonim pada data (5) terjadi antarkalimat, yang ditandai dengan penggunaan kata *operasi*. Kata *operasi* yang dimaksud (P) berhomonim dengan kata *operasi* yang dimaksud (W). Kata *operasi* yang dimaksud (P) memiliki makna ‘kegiatan pengecekan tertib lalu lintas’, sedangkan kata *operasi* yang dimaksud (W) memiliki makna ‘pembedahan’. Penyim-

pangan makna yang terjadi antara tuturan (P) dan (W) membentuk humor. Permainan kata dalam homonim menjadi sebuah gaya tuturan yang terdiri atas kebingungan yang disengaja dari kata atau frasa serupa untuk efek retorik (Gan, 2015: 1212).

3.3.2 Antonim

Antonim dapat diartikan sebagai ungkapan yang memiliki makna bertentangan. Istilah antonim kadang-kadang dipertentangkan dengan istilah sinonim. Padahal, antonim biasanya lebih teratur dan dapat diidentifikasi secara tepat. Antonim menjadi sarana humor dalam kanal youtube *GNT* dapat dilihat pada contoh data berikut.

- 6) J: “Kowen dongeneng waras belih sih, wis nginung obat?”
‘Kamu sebenarnya sehat nggak sih, sudah minum obat?’
W: “Ader nyong edan? Mancing kuwe sing penting yakin...”
‘Memangnya aku gila? Mancing itu yang penting yakin...’
(SY27/25-3-2019)

Penggalan percakapan pada contoh data (6) terjadi di jalan raya dalam keadaan santai. Partisipan dalam percakapan tersebut adalah Si Jhon (J) sebagai penutur dan Si Wha (W) sebagai mitra tutur. Maksud percakapan untuk memastikan keadaan. Isi dari percakapan ialah (J) memastikan keadaan (W) yang sedang memancing.

Tuturan (P) dan (W) pada data (6) memuat antonim sebagai sarana humor. Hal ini ditandai dengan penggunaan kata *waras* ‘sehat mental’ pada tuturan (P) yang memiliki makna bertentangan dengan kata *edan* ‘gila’ pada tuturan (W). Penggunaan kata berantonim dalam wacana humor digunakan untuk menegaskan keadaan yang sebaliknya.

3.3.3 Gaya Bahasa

Wacana humor juga menggunakan gaya bahasa untuk memunculkan efek kelucuan. Gaya bahasa merupakan kajian makna yang dapat dilihat dari dua sisi, yaitu perubahan makna yang disebabkan asosiasi antarmakna dan asosiasi antara nama dan nama. Berkaitan dengan itu, gaya bahasa berhubungan dengan kesamaan dan kedekatan makna. Menurut Rullyanti & Nurdianto (2019: 61), gaya bahasa yang digunakan dalam wacana humor membentuk jenis lelucon yang berbeda, sehingga gaya bahasa dapat menjadi ciri khas pencipta humor atau lawakan. Dalam wacana *GNT*, gaya bahasa dimanfaatkan sebagai sarana humor, seperti gaya bahasa perumpamaan, ironi, satire, sarkasme, dan metonimi. Contoh data yang menunjukkan pemanfaatan gaya bahasa sebagai sarana membentuk humor yaitu sebagai berikut.

- 7) J: “Hahaha, sing bener Wha, berarti nyong hebat nemen oh. Wong nabi karo malaikat be kalah karo nyong.”
‘Hahaha, yang bener Wha, jadi saya hebat banget dong. Nabi dan malaikat saja kalah oleh saya.’
W: “Iya laah, ente kuwe luwih hebat sekang nabi karo malaikat Jhon. Soale, adhong nabi karo malaikat kuwe, esih wedi karo Gusti Allah. Dhong ente karo anggota DPR liyane wis ora wedi karo Gusti Allah.”
‘Iya laah, kamu kan lebih hebat dari nabi dan malaikat Jhon. Karena kalau nabi dan malaikat itu, masih takut dengan Gusti Allah. Kalau kamu dan DPR yang lainnya sudah tidak takut dengan Gusti Allah.’
(DVN22/18-10-2018)

Penggalan tuturan pada contoh data (7) terjadi di rumah Si Jhon (J) dalam keadaan santai. Partisipan dalam percakapan tersebut adalah Si Jhon (J) sebagai penutur dan Si Wha sebagai mitra tutur. Maksud percakapan adalah mengkonfirmasi kebenaran

tuturan. Isi dari percakapan adalah (J) mengkonfirmasi pernyataan (W) yang mengatakan bahwa ia sebagai DPR lebih hebat daripada nabi dan malaikat.

Tuturan (W) pada data (7) menggunakan ragam gaya bahasa ironi untuk memunculkan lelucon. Gaya bahasa ironi yaitu ungkapan yang memiliki makna tidak sesuai dengan keadaan yang sebenarnya. Dalam tuturan (W) dapat dilihat pada kalimat *iya laah, ente kuwe luwih hebat sekang nabi karo malaikat Jhon* ‘iya laah, kamu itu lebih hebat dari nabi dan malaikat Jhon’. Pada kalimat tersebut, seolah pernyataan (W) meyakinkan dan memuji (J), padahal makna sebenarnya dari ungkapan tersebut menjadi sebaliknya. (J) sudah merasa bangga mendengar tanggapan positif (W) yang mengagap dirinya lebih hebat dari nabi dan malaikat. Namun, keadaan sebaliknya diperjelas pada kalimat berikutnya *soale, adhong nabi karo malaikat kuwe, esih wedi karo Gusti Allah. Dhong ente karo anggota DPR liyane wis ora wedi karo Gusti Allah*. Kalimat tersebut menegaskan keadaan yang tidak sesuai dengan tanggapan positif (W).

Tanggapan tuturan dengan muatan ironi seperti yang terdapat dalam data di atas sejalan dengan pendapat Rahmi (2017: 39) bahwa humor juga dapat dimaksudkan untuk mengejek atau merendahkan orang tertentu. Ada kalanya lelucon yang bermaksud sindiran yang merendahkan dapat menimbulkan rasa tidak suka. Namun, bisa jadi bagi sebagian pendengar yang lain menjadi sebuah lelucon yang menyenangkan.

3.3.4 Idiom

Setiap bahasa memiliki idiom, yaitu bentuk kebahasaan yang terdiri atas serangkaian kata dengan muatan makna yang berbeda. Idiom dalam wacana humor memiliki fungsi sebagaimana pendapat Resticka (2017: 36) bahwa idiom digunakan untuk memperha-

lus maksud. Selain itu, idiom juga digunakan supaya tuturan tidak menyinggung perasaan orang lain. Bentuk kebahasaan yang merupakan idiom dipersepsikan sebagai satu kesatuan dan digunakan pada situasi khusus. Dalam wacana humor *GNT* seperti yang terlihat pada data berikut.

- 8) P: “Um, kiye anak wadon bontote aku lagi mriyang. Dadi tulung, panadol anak, siji... bae.”
‘Om, ini anak perempuan terakhirku sedang sakit. Jadi tolong, panadol anak, satu saja.’
W: “Sik ah, ora sudi, **amit-amit jabang bayi**. Wong lanang laka tanggung jawabe. Jhon...Jhon...”
‘Diam ah, nggak sudi, **amit-amit jabang bayi**. Laki-laki tidak memiliki rasa tanggung jawab. Jhon... Jhon...’

(PN9/1-10-2018)

Penggalan percakapan pada data (8) terjadi di warung Si Wha (W) dalam keadaan emosi. Partisipan dalam percakapan tersebut yaitu pembeli (P) sebagai penutur dan Si Wha (W) sebagai mitra tutur. Maksud percakapan adalah meminta tolong. Isi percakapan tentang (P) meminta tolong kepada (W) sebagai penjual bahwa (P) ingin membeli panadol anak untuk anaknya yang sedang sakit.

Tuturan (W) pada data (8) memuat ungkapan sebagai salah satu sarana pembentukan humor. Ungkapan *amit-amit jabang bayi* dalam tuturan (W) merupakan ungkapan Jawa yang memiliki makna ‘sesuatu hal yang tidak diinginkan’. Ungkapan tersebut sebagai ekspresi supaya terhindar dari kesialan. Ungkapan tersebut dimanfaatkan dalam tuturan sebagai bentuk lingual yang digunakan pada situasi khusus.

3.4.5 Ambiguitas/Ketaksaan

Ambiguitas/ketaksaan didefinisikan oleh Pateda (2010: 201) sebagai sebuah keraguan, kebingungan mengambil keputusan tentang makna dan keanekaan tafsiran makna. Lebih lanjut, Andini (2014: 12) berpendapat bahwa

ketaksaan yang dikreasikan dan dikombinasikan sedemikian rupa melalui berbagai bentuk manipulasi linguistik dengan berbagai tatarannya. Kegunaan ketaksaan tersebut dilakukan untuk menimbulkan efek kelucuan. Ketaksaan menjadi sarana pembentukan humor bahasa Jawa dialek Tegal dalam wacana *GNT* yang paling dominan. Ada dua jenis ambiguitas yang di temukan dalam wacana humor *GNT*, yaitu ambiguitas leksikal dan ambiguitas gramatikal.

Ambiguitas leksikal terjadi karena adanya makna lain. Biasanya, ambiguitas leksikal terjadi karena adanya ungkapan yang bermakna polisemi. Temuan pemanfaatan ambiguitas leksikal sebagai sarana pembentukan humor dapat dilihat pada contoh data berikut ini.

- 9) W: "Ongkose pira Mba?"
'Ongkosnya berapa Mba?'
S: "Sesuai aplikasi Pak."
W: "Oiya Mba, kuwe semono tak bayar nganggo rujak bae olih?"
'Oiya Mbak,, itu segitu dibayar menggunakan rujak boleh?'
(PL32/3-8-2019)

Penggalan percakapan pada data (9) terjadi di depan pintu masuk Rainbow Rafting dalam keadaan santai. Partisipan dalam percakapan tersebut ialah Si Wha (W) sebagai penutur dan sopir (S) sebagai mitra tutur. Maksud dari percakapan yaitu untuk menanyakan suatu hal. Adapun isi percakapan mengenai (W) menanyakan ongkos perjalanan kepada (S).

Tuturan (W) pada data (8) menunjukkan pemanfaatan ambiguitas leksikal. Hal ini ditandai pada kalimat *tak bayar nganggo rujak olih?* 'dibayar menggunakan rujak boleh?'. Kata *bayar* bermakna polisemi. Kata *bayar* merupakan kata verba yang identik dengan alat pembayaran berupa uang. Namun, pada kalimat tersebut

memunculkan kebingungan. Hal ini dikarenakan kata *rujak* merupakan kata nomina yang tidak memiliki kesinambungan sebagai alat pembayaran. Data di atas menunjukkan penyimpangan makna. Menurut Ariska (2019: 276), dengan adanya penyimpangan-penyimpangan tersebut, suatu tuturan yang disampaikan penutur melanggar prinsip normatif. Tujuannya adalah mengacaukan harapan mitra tutur sehingga menciptakan suasana humor dalam sebuah percakapan.

Berbeda dengan ambiguitas leksikal, ambiguitas gramatikal biasanya muncul pada satuan kebahasaan yang disebut kalimat atau kelompok kata. Pateda (2010: 203) mendeskripsikan beberapa kemungkinan terjadinya ambiguitas gramatikal, yaitu 1) ambiguitas yang disebabkan oleh peristiwa pembentukan kata secara gramatikal; 2) ambiguitas pada frasa yang dimiripkan; 3) ambiguitas yang muncul dalam konteks, apakah konteks orangan atau konteks situasi. Dalam wacana humor *GNT*, ambiguitas gramatikal dapat dilihat pada contoh data berikut.

- 10) J: "Lah kesuwen ente. Nyong penasaran kyeh..."
'Ah kelamaan. Aku penasaran nih...'
W: "Anake enyong, nama panjang, dita, leni, rafi, fia. Digabung, ditaleni rafia."
'Anakku, nama panjangnya, dita, leni, rafi, fia. Digabung ditaleni rafia.'
(KJN5/18-2-2018)

Penggalan percakapan pada data (10) terjadi di depan warung Si Wha dalam keadaan santai. Partisipan dalam percakapan tersebut adalah (J) sebagai penutur dan (W) sebagai mitra tutur. Maksud dari percakapan adalah menyampaikan protes dan menggali informasi. Isi percakapan yaitu tentang (J) yang penasaran dengan nama anak (W).

Tuturan (W) pada data (1) menunjukkan pemanfaatan ambiguitas gramatikal. Peman-

faatan bentuk kebahasaan tersebut ditandai pada ungkapan *ditaleni rafia*. Ambiguitas gramatikal pada tuturan tersebut terjadi karena peristiwa pembentukan kata secara gramatikal. (W) menjelaskan bahwa anaknya bernama *Dita, Leni, Rafi, dan Fia*. Kata-kata tersebut tidak bermakna ambigu apabila tidak digabung menjadi satu kesatuan gramatikal. Namun, ketika kata-kata tersebut dirangkai menjadi *ditaleni rafia*, maka akan memiliki makna lain yaitu ‘diikat tali rafia’. Dengan demikian, antara *Dita, Leni, Rafi, Fia* dengan *ditaleni rafia* memuat makna ambigu, sehingga menyebabkan efek humor. Hal tersebut dikarenakan adanya kesalahpahaman makna. Tiani (2017: 45) mengungkapkan bahwa kesalahpahaman sengaja dimunculkan supaya menimbulkan efek kelucuan. Meskipun tidak semua pendengar dapat langsung memahami makna tuturan.

4. Simpulan

Dari pembahasan yang telah dipaparkan, humor bahasa Jawa dialek Tegal dalam wacana *GNT* dapat terbentuk karena adanya pemanfaatan aspek kebahasaan. Persentase temuan data aspek kebahasaan tersebut yaitu aspek fonologi berupa substitusi (5,9%) dan substitusi (5,9%), aspek morfologi berupa reduplikasi (2,9%) dan kata majemuk (8,8%), serta aspek semantik berupa homonim (5,9%), antonim (14,7%), gaya bahasa (14,7%), idiom (5,9%), dan ambiguitas (35,3%). Persentase temuan data tersebut menunjukkan jumlah penggunaan aspek kebahasaan yang dapat membentuk humor. Dalam membentuk humor, pencipta konten youtube *GNT* lebih sedikit memunculkan aspek fonologi dan morfologi dibandingkan dengan aspek semantik.

Suatu tuturan dikatakan sebagai humor apabila dapat menimbulkan efek kelucuan bagi para pendengarnya. Humor dengan memanfaatkan aspek fonologis, morfologis, dan semantik dapat terjadi karena tuturan

humor merupakan satu kesatuan lingual. Aspek fonologi yang memanfaatkan permainan bunyi dan aspek morfologi yang memanfaatkan permainan kata dapat membentuk bahasa humor, sehingga menyebabkan pendengar tertawa.

Aspek semantik juga membangun humor dari perspektif tafsiran makna wacana. Tafsiran makna dalam sebuah wacana humor dapat memunculkan makna lain. Selain itu, terjadinya penyimpangan makna dalam sebuah wacana dapat membangun tuturan humor yang lebih bervariasi. Oleh karena itu, aspek semantik menjadi aspek kebahasaan yang mendominasi pembentukan bahasa humor dialek Tegal dalam kanal youtube *GNT*. Khususnya, aspek semantik berupa ambiguitas, perbedaan makna atau ketidakjelasan makna dalam sebuah wacana humor lebih menghidupkan tuturan sehingga memudahkan munculnya kejenuhan. Adanya pemanfaatan aspek kebahasaan yang dapat membentuk humor menunjukkan bahwa pencipta konten *GNT* memahami keragaman satuan kebahasaan yang memicu kelucuan.

Daftar Pustaka

- Achsani, F. 2019. Bahasa Humor dalam Acara Bocah Ngapa(k) Ya Trans 7. *Genta Bahtera: Jurnal Ilmiah Kebahasaan Dan Kesastraan*, 165–179. <https://doi.org/10.47269/gb.v5i2.83>
- Ana, & Secara, I. 2013. Theories and Types of Humour in English as A Foreign Language High School Classroom. *Journal of Innovation in Psychology, Education and Didactics*, 17(2), 89–97.
- Anas, A. S., Samingin, F., & Wulandari, A. 2019. Jenis-Jenis Permainan Bahasa pada Tataran Bunyi Kata, Bentuk Kata, dan Makna Kata dalam Komik Ciayo Comics dan Implementasinya

- sebagai Bahan Ajar Teks Anekdote di SMA. *Repetisi: Riset Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(1), 123–139. Retrieved from <http://jom.untidar.ac.id/index.php/repetisi/>
- Andini, I. 2014. Ketaksaan Tindak Tutur dalam Wacana Humor pada Acara Sentilan Sentilun. *Bahtera: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 13(1), 11–19. <https://doi.org/10.21009/BAHTERA.131.02>
- Ariska, O. V. 2019. Karakteristik Bahasa Humor Dosen di Universitas PGRI Semarang. *Menjawab Tantangan Pendidikan Melalui Literasi Budaya Pada Era Disrupsi*, 265–266. Retrieved from <http://conference.upgris.ac.id/index.php/snl/article/view/804>
- Firmansyah, M. B., & Rokhmawan, T. 2016. Representasi Bahasa Humor dalam Acara Stand Up Comedy di Metro TV. *KEMBARA: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 2(2), 195–202.
- Gan, X. 2015. A Study of the Humor Aspect of English Puns: Views from the Relevance Theory. *Theory and Practice in Language Studies*, 5(6), 1211. <https://doi.org/10.17507/tpls.0506.13>
- Harper, J. L. 2016. Defining Humor, Theories, and Where is it in Dance?. *Thesis*. California: University of California. Retrieved from <https://escholarship.org/uc/item/1tr0c2p0>
- Hermintoyo, M. 2019. Ambiguitas dalam Humor Parikan/Pantun Kilat Sebagai Pelesetan Makna. *NUSA*, 14(2), 160–168. <https://doi.org/10.14710/nusa.14.2.160-168>
- Ibrahim. 2015. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Jayanti, C. T. 2016. Wacana Fiksimini Bahasa Indonesia: Analisis Struktur, Keterpaduan, Permainan Bahasa, dan Fungsi. *Bahasa Dan Seni*, 44(2), 175–187. <https://doi.org/10.17977/um015v44i22016p175>
- Krippendorff. 2013. *Content Analysis An Introduction to Its Methodology*. Thousand Oaks: Sage Publication Ltd.
- Lailatul Fithriyah Azzakiyah, L. 2020. Homonimi Dan Ambiguitas Fonetik Dalam Mahalabiu. *Jurnal Bahasa, Sastra Dan Pembelajarannya*, 10(2), 243. <https://doi.org/10.20527/jbsp.v10i2.9379>
- Listiyorini, A. 2017. Wacana Humor dalam Meme di Media Online sebagai Potret Kehidupan Masyarakat Indonesia. *Litera*, 16(1), 64–77. <https://doi.org/10.21831/ltr.v16i1.14251>
- Mulyana. 2005. *Kajian Wacana*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Pateda, M. 2010. *Semantik Leksikal*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Puri, A. D., & Baskara, F. R. 2019. Analysis of Humor on Cartoon Comics “Be Like Bro”: Pragmatics Study. *Journal of Pragmatics Research*, 1(1), 13–22. <https://doi.org/10.18326/jopr.v1i1.13-22>
- Rahardi, K. 2007. *Bahasa Jenaka Melawak Itu*

- Ada Teorinya*. Yogyakarta: Pinus Publisher.
- Portuguesa. Retrieved from <https://repositorio.ucp.pt/>
- Rahmi, A. 2017. Joke Strategies in American Situational Comedy “How I Met Your Mother.” *Jurnal Arbitrer*, 4(1), 38. <https://doi.org/10.25077/ar.4.1.38-51.2017>
- Resticka, G. A. 2017. Pemanfaatan Aspek Kebahasaan Bentuk Kata Tuturan Humor dalam Karikatur. *Haluan Sastra Budaya*, 1(1), 41–60. <https://doi.org/10.20961/hsb.v1i1.4296>
- Rullyanti, M., & Nurdianto, N. 2019. Language Style of Humor on Stand-Up Comedy Video. *JOALL (Journal of Applied Linguistics & Literature)*, 4(1), 60–68. <https://doi.org/10.33369/joall.v4i1.6886>
- Salem, E., Jarrah, M., & Alrashdan, I. 2020. Humor and the Creative Use of English Expressions in the Speech of University Students: A Case From Jordan. *SAGE Open*, 10(1). <https://doi.org/10.1177/2158244020914552>
- Sasangka, S. S. T. W. 2011. *Paramasastra Gagrag Anyar Basa Jawa*. Jakarta: Yayasan Pramalingua.
- Setiyanto, E. 2019. Humor dalam Rambu Lalu Lintas. *Widyaparwa*, 46, 99–111. <https://doi.org/10.26499/wdprw.v46i2.206>
- Simoës, H. 2017. Humour is Laughing Matter: The Existential Humour of Saki, Life of Brian and The Hitchhiker’s Guide to the Galaxy. *Desertation*. Outubro: Universidade Catolica
- Suamba, I. M. S., Budiarsa, M., Suastra, I. M., & Dhanawaty, N. M. 2020. Phonological Aspects of Korean Tourism Humour in Bali Indonesia. *The International Journal of Social Sciences World; Growing Scholar Publishing*, 2(01), 41–50. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3818335>
- Tiani, R. 2017. Strategi Pragmatik dalam Penciptaan Humor di Televisi. *Nusa: Jurnal Ilmu Bahasa Dan Sastra*, 12(2), 42. <https://doi.org/10.14710/nusa.12.2.42-51>
- Utami, I. I. 2018. Strategi Humor Pada Acara Stand Up Comedy. *Adabiyāt: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 2(2), 219. <https://doi.org/10.14421/ajbs.2018.02204>
- Wibisono, S., & Wirawati, D. 2020. Teknik Bahasa Humor Komedian Sadana Agung dan Keterkaitan dengan Bahan Ajar Teks Anekdote. *Lingua Susastra*, 1(2), 62–72. <https://doi.org/10.24036/ls.v1i2.9>
- Widjajanti, A. 2017. Bahasa Kreatif dalam Wacana Humor. *Bahasa Dan Sastra Indonesia Dalam Konteks Global*, 559–566. Jember: PS PBSI FKIP Universitas Jember.
- Wijana, I. D. P. 2004. *Kartun: Studi Tentang Permainan Bahasa*. Yogyakarta: Ombak.