

## **SUMBER-SUMBER KELUCUAN DI DALAM DIALOG PELAWAK SANDIWARA LUDruk: SEBUAH KAJIAN WACANA**

Kunardi Hardjoprawiro  
Universitas Negeri Sebelas Maret

### **Pengantar**

Sesungguhnya bahasa ludruk memiliki segi-segi menarik untuk dikaji, terutama mengenai dialog-dialognya. Dari sudut pandang pragmatik dapat dilakukan pengkajian terhadap wacana dialog pemain-pemainnya. Wacana dialog sebagai satuan bahasa terlengkap dan berkesinambungan yang melibatkan dua orang penutur atau lebih mendominasi cerita di dalam ludruk. Selingan tarian memang tidak menggunakan dialog, tetapi selingan kidungan (*ngeédung* 'mendendangkan pantun') yang dibawakan oleh pelawak pada dasarnya merupakan wacana dialog, baik yang dilakukan terhadap penonton maupun terhadap pelawak lainnya.

Menarik juga meneliti hubungan antara kalimat-kalimat di dalam wacana dialog. Ini bertalian dengan kohesi dan koherensi serta penanda-penanda kesinambungan baik yang eksplisit maupun yang implisit. Sekalipun tersedia kata-kata yang tepat, kadang-kadang pengidung di dalam dialognya kepada penonton menyelewengkan kata-kata tertentu, sehingga kalimat yang sudah memiliki pertalian kohesif (Haliday dan Hasan, dalam Brown dan Yule, 1985:191) menjadi lain. Hal-hal demikian ini dilakukan terutama untuk menimbulkan rangsangan tertawa penonton /pendengar.

Penyelewengan kata-kata seperti itu merupakan salah satu sumber kelucuan, di samping fisik ataupun gerak-gerik pelawak sendiri sudah menimbulkan gelak tawa. Tanpa mengeluarkan sepatah kata pun penampilan Kancil, Markuwat, Marwoto, Daryadi, Jerry Lewis, dan Mr. Bean di RCTI (setiap Senin petang), misalnya, sudah menimbulkan gelak tawa penonton. Yang terakhir ini merupakan kelucuan nonverbal. Di dalam makala ini akan ditinjau jenis kelucuan pertama, yaitu kelucuan verbal yang disebabkan oleh permainan kata dan kalimat di dalam dialog antar pelawak. Sumber kajian ini ialah dialog-dialog di dalam ludruk seperti terekam di dalam kaset-kaset sendiwara ludruk.

### **Permainan Kata-Kata**

Dapat dikatakan bahwa sumber kelucuan pada dialog pelawak secara keseluruhan disebabkan oleh pandainya pelawak mempermainkan kata-kata, baik yang berupa *srekalan* atau *blenderan* maupun yang berwujud penyelewengan ataupun pembelokan pemakaian kata-kata di dalam kalimat-kalimat yang koheren. Kartomihardjo (1991:27) menyatakan bahwa *srekalan* merupakan bentuk bahasa lawak yang sering digunakan, suatu pernyataan yang diucapkan oleh pembicara dengan maksud tertentu; sengaja "disrekal" atau diterima dengan maksud lain sehingga pembicara terjebak masuk perangkap dan pendengar/penonton lalu menertawakan pembicara yang terpeleset itu. Perhatikan contoh yang dikemukakannya berikut ini.

- |        |   |
|--------|---|
| Isye   | : Koen liyané ndhik kéné gak kira dibayar satus. Gelem satus? |
| Sokran | : Purun.  |

- Isye : Tapi dhuwiké gambar Garèng.  
 Sokran : Lha ditumbasaken sampeyan, napa?

Dialog seperti itu, yang berisi tuturan calon tukang kebun yang berani *menyrekal* calon majikan, hampir tidak mungkin terjadi di dalam kehidupan sehari-hari. Itulah *srekan*, salah satu senjata pelawak untuk menciptakan situasi "ger" di antara penonton/pendengar. Akan tetapi, agaknya perlu diteiliti apakah *srekan* semacam itu akan berpengaruh di luar pentas.

Pentas dagelan versi Marwoto menyebut bentuk bahasa seperti itu bahasa "plesetan" sebab memang maksudnya untuk *mlesetake* 'memelesetkan' lawan bicara. Tidak jarang terjadi di dalam Ketoprak Plesetan ataupun di dalam Dagelan Mataram Marwoto dkk. (seperti sering ditayangkan TPI pada hari Rabu), para pelawak yang terlibat dalam dialog berbalas-balasan memelesetkan untuk membuat penonton tertawa.

Bentuk bahasa lainnya yang mengundang tawa penonton/pendengar ialah penggunaan kata-kata yang tidak tepat sehingga menimbulkan kesan aneh. Lihat contoh berikut, dari Hardjoprawiro (1983:67).

*Peteq kulo dèrèng kulo turoqaken.* 'Ayam saya belum saya tidurkan'.

Kesan yang aneh itu tampak pada permainan kata-kata *kulo turoqaken* 'saya tidurkan' karena hanya bayi atau balita sajalah yang biasanya minta ditidurkan, ayam tidak.

Kesan lucu tampak pula dalam permainan kata-kata di dalam dialog berikut ini.

Halima: La aku maéng gak tuku iwak akèh-akèh, Pak.

Tuku iwak tahu aé, yo, Pak, yo.

Ayah : Beneran iku rupané ganok balungé rupané.

Perhatikan penggunaan *iwak tahu* 'ikan tahu' dan *ganok balungé* 'tidak ada tulangnya'. Penggunaan kata-kata kedua itu merupakan sindiran kepada anak yang hanya dapat membelikan lauk tahu, bukan daging yang ada tulangnya.

Rupanya tepat apa yang dikatakan Teguh, pemimpin sandiwaro Srimulat, yaitu bahwa lucu itu aneh. Keanehan atau tegasnya permainan kata yang aneh-aneh rupanya mendominasi setiap lawakan, termasuk lawakan dalam *kidungan-kidungan* berikut ini, yang dikutip dari Hardjoprawiro (1985:61-66).

- (1) Riyaya gak nggorèng kopi  
 ngadhep méja ganok jajané  
 Jaka cilik kok wis wani rabi  
**bareng ditarik blanja kumat ayané**
  
- (2) Sedan cilik sédan-sédanan  
 sédan gedhé sédan temenan  
 Prawan cilik prawan-prawanan  
**prawané meteng pancéné loman**

- (3) Tuku kranjang wadhahé bandeng  
**wong sak Semarang kok meteng bareng**
- (4) Jaka nggantheng klambiné soklat  
**Randhané meteng jakané minggat**
- (5) Iwak teri iwak keting  
**gak payu rabi ngemut kalajengking**

Kelucuan kalimat bait kidungan di atas terutama terlihat pada larik-larik yang bercetak tebal, yakni : (1) *bareng ditarik blanja kumat ayane'*, 'begitu ditarik nafkah sakit ayannya kambuh', (2) *prawane' meteng pancèné loman* 'gadisnya hamil karena gemar memberi', (3) *wong sak Semarang kok meteng bareng* 'orang seluruh Semarang hamil bersama-sama', (4) *randhané meteng jakané minggat* 'jandanya hamil jejaknya pergi' dan (5) *gak payu rabi ngemut kalajengking* 'tak laku kawin mengulum kalajengking'.

Pilihan kosakata aneh-aneh itu agaknya keluar begitu saja dari mulut pengidung dan ada kesan dilebih-lebihkan. Biasanya kidungan itu, yang jumlahnya berbait-bait, terlontar kepada penonton/pendengar secara seolah-olah tidak dipersiapkan terlebih dahulu. Boleh jadi karena sudah terbiasa, para pelawak dalam menyampaikan kidungannya tidak ada kesan menghafalkan. Sampiran mudah didendangkan, semudah itu pula isi kidungan disampaikan. Malahan kadang-kadang mereka pun berbalas-balasan *ngeé dung* dalam wujud pantun berkait yang jelas larik-larik nya bersambung-sambung dan berkait-kaitan.

Di samping hal-hal di atas, menarik pula upaya menyelewengkan kosakata yang sudah sesuai dengan mengantikannya dengan makna yang lain sehingga kalimat yang terdahulu tidak kohesif lagi dengan kalimat berikutnya. Contoh-contoh berikut menunjukkan hal itu.

Halimah: La, iwaq tahu iki dikothoq opo digorèng aé, Paq, énaqé?

Ayah : Goréné takicaq-icaqé mesisan dadi bobor.

Jawaban pertanyaan yang sarkastis itu tidak koheren dengan pertanyaannya. Maka dari itu, pihak penanya menyatakan keterkejutannya seperti diungkapkan pada pertanyaan selanjutnya:

Halima: Lo, koq ngono sé, Pak?

Agar penanya tidak tenggelam di dalam keterkejutan karena jawaban penjawab yang menjengkelkan itu, lalu penjawab menetralisasi keadaan dengan jawaban sebagai berikut:

Ayah : Wong koen iki wong tahu aé theq takon bapaq i, lo.

Dengan demikian, jawaban menjadi koheren. Lebih-lebih jika dihubungkan dengan tambahan pernyataan berikut (dikutip dari Hardjoprawiro).

Ayah : Yo, biasané gorèngan aé.

Kajian hubungan antara kalimat-kalimat di dalam wacana dialog dalam kaitannya dengan penyelewengan kata-kata tertentu yang menyebabkan hilangnya pertalian kohesif dapat dilanjutkan dengan memperhatikan contoh dialog dalam kidungan berikut ini (dikutip dari Hardjoprawiro 1985:61).

Iwaq pétéq dhodho menthoq  
longgoh dhengkleq ndondomi **kaos**

Yang menarik pada *kidungan* di atas isilah penggunaan kata *kaos* pada akhir larik kedua, padahal sebenarnya yang dimaksud ialah *kathoq*. Pada hemat penulis makalah ini, penggunaan kata itu pertama sebagai kejutan atau pengalihan perhatian untuk menimbulkan rangsangan tertawa penonton/pendengar. Kedua, boleh jadi pengindung yang bersangkutan merasa malu atau tidak sampai hati mengucapkan kata *kathoq* sebab kata ini mempunyai konotasi khusus, yakni *celana dalam*.

Perhatikan contoh lainnya berikut ini, yang dikutip dari Hardjoprawiro (1985:34-35).

Brengosé laq kandel-kandel  
mula sing ireng gaq kenèq digulung  
areq wédoq saqiki laq kendel-kendel  
noq peteng-peteng wani njaluq **ampyang**

*Ampyang* pada akhir larik keempat jelas tidak tepat baik sajak maupun maksudnya. Penonton/pendengar pasti dapat menduga bahwa yang dimaksud oleh pengidung ialah *ambung 'cium'*.

Masih ada lagi sebuah contoh kelucuan jenis penyelewengan kata ini, seperti terlihat pada bait *kidungan* berikut.

Nemoni jaman wis kaya iki  
aku sik tumon potongan rok min-mini  
potongané cekaq dawané patang senti  
bareng digawé mlaku diterak angin, aduhu, nyang  
*Surabaya* (Hardjoprawiro, 1985:34).

Larik keempat bait kidungan itu jelas tidak cocok jika diakhiri dengan frasa *nyang Surabaya* sebab, di samping sajaknya tidak sesuai, juga maksudnya tidak kena. Frasa yang tepat boleh jadi *setengah mati*. Akan tetapi, di dalam kenyataannya penyelewengan demikian malahan justru membuat penonton semakin menjadi histeris.

### Kesimpulan

Permainan kata-kata baik yang berupa penyelewengan ke makna lain, penggunaan kata-kata yang bermakna blak-blakan, ataupun pemakaian kata-kata yang aneh-aneh, menjadi sumber utama di dalam dialog pelawak. Tentunya hal ini ditunjang pula oleh penampilan atau gerak-

gerik pelawak sendiri untuk menambah sesuatu yang dapat menimbulkan gelak tawa. Sekalipun berupa penyelewengan, ternyata pemakaian bentuk bahasa demikian sangat digemari oleh penonton/pendengar. Namun, keberadaannya harus dijaga agar tidak berpengaruh dalam pemakaian ragam formal yang menghendaki keseriusan.

## SUMBER RUJUKAN PUSTAKA

- Brown, Gillian dan George Yule. 1985. *Discourse Analysis*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Hardjoprawiro, Kunardi. 1985. *Kajian Bentuk dan Lagu Kidungan Jawa Timuran* (Laporan Penelitian) Yogyakarta: Proyek Penelitian dan Pengkajian Kebudayaan Nusantara (Javanologi) Direktorat Jenderal Kebudayaan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- \_\_\_\_\_. 1983. *Kajian Bentuk dan Lafal Kata Bahasa Jawa Ludruk*. Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Departemen Pendidikan dan Kebudayaan..
- Kartomihardjo, Soeseno. 1991. "Penggunaan Bahasa Lawak" (Makalah) Malang: Fakultas Pascasarjana, Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Malang.