

MUATAN PENDIDIKAN
DAGELAN JAWA MBAH MINTO
DAN UCUP DARI KLATEN
GAGAL MUDIK SUDUT
PANDANG PRAGMATIK
by Hr. Utami

Submission date: 08-Apr-2023 01:02PM (UTC+0700)

Submission ID: 2058889646

File name: Makalah_Dagelan_Mbah_Minto,_Semitra_V.pdf (987.43K)

Word count: 5037

Character count: 30786

**MUATAN PENDIDIKAN *DAGELAN JAWA MBAH MINTO DAN UCUP DARI
KLATEN GAGAL MUDIK* SUDUT PANDANG PRAGMATIK**

HR. Utami dan Pipit Mugi Handayani

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FPBS UPGRIS

hrutam@upgris.ac.id dan pipitmh@gmail.com

ABSTRAK

Dagelan, dalam bahasa Indonesia dapat dimaknai sebagai lawakan atau pertunjukan jenaka (KBBI, 2008:286). Pelakunya disebut pendagel atau pelawak. Secara bahasa, *dagelan* merupakan cerita parodi. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 1023) dijelaskan, parodi merupakan salah satu jenis karya sastra atau seni yang dengan sengaja menirukan gaya, kata penulis, atau pencipta lagu dengan maksud mencari efek kejenakaan, atau mencemooh. *Gagal Mudik*, merupakan judul di awal kemunculan *Dagelan Mbah Minto* (selanjutnya disebut *DMM*) yang dihasilkan bermula dari keisengan seorang *Youtuber* muda Mohamad Sofyan. Tujuannya bermula dari mengisi kekosongan waktu di tengah Pandemi. Ia mengajak Mbah Minto yang akhirnya menjadi pemeran utama, dalam sebuah obrolan yang berlangsung secara spontanitas. Lelucon yang akhirnya *viral* ini, mengangkat tema gagal mudik karena *Corona*. Secara pragmatik, *dagelan* ini menarik untuk dicermati. Pragmatik merupakan cabang ilmu bahasa yang mempelajari penggunaan bahasa secara kontekstual (Levinson, 1983: 9). Konteks yang saat ini paling tepat untuk dicermati adalah mewabahnya *Virus Corona* yang semakin hari semakin mengerikan. Oleh karena itu kiranya tepatlah jika penelitian ini mengangkat persoalan bahasa yang berkembang di masa Pandemi. Dan salah satu penggunaan bahasa yang akhir-akhir ini sangat populer adalah bahasa yang dipergunakan dalam drama parodi *GM*. Di antaranya bagaimana para tokoh dalam *Dagelan GM* ini menstimuli masyarakat, sehingga dengan sadar mengikuti anjuran untuk tidak mudik di Hari Raya. Terbukti bahasa bisa menjadi sarana provokasi yang ampuh melalui ekspresi bahasa, serta *gesture* Simbol maupun Ucup sebagai tokohnya. Hasil pencermatan terhadap *GM*, ternyata semua unsur pragmatik ditemukan dalam tuturan kedua tokoh tersebut. Di mana letak kelucuannya, dan bagaimana keduanya dengan cerdas, ekspresif, serta intuitif menyampaikan anjuran yang mendidik dapat diikuti melalui paparan transkripsi data dan pembahasannya. Yang jelas tujuan utama mendidik masyarakat untuk bisa menalar serta menahan emosi sosial tercapai, melalui diksi-diksi yang selaras dengan suasana dalam perbincangan spontan dan bemas. *Turn talking* yang relevan dibalut *gesture* perilaku lucu keduanya, menjadikan kandungan pendidikan dapat diterima tanpa menimbulkan ketersinggungan maupun memunculkan rasa dibatasi. Fenomena sosial ini dicermati dengan pendekatan kualitatif dan analisis isi.

Kata kunci: *dagelan*, pragmatik, *gesture*, *turn talking*

ABSTRACT

Dagelan, in Indonesian, can be interpreted as a joke or playful show (KBBI, 2008: 286). The perpetrators are called comedians. In language, a joke is a parody story. In the Big Indonesian Dictionary (2008: 1023) it is explained that parody is one type of literary or artistic work that deliberately mimics the style, the words of the author or songwriter to look for the effect of humor, or ridicule. Failed to Go Home, is the title at the beginning of the appearance of Mbah Minto's *Dagelan* (hereinafter referred to as *DMM*) which was generated

PROSIDING SEMINAR LITERASI V
"Literasi generasi layar sentuh" Semarang 3 desember 2020
ISBN 978-623-91160-9-5

from a prank of a young Youtuber Mohamad Sofyan. Initially, the goal was to make use of spare time during the Pandemic. He invited Mbah Minto, who eventually became the main character, in a chat that became viral spontaneously. This joke that finally went viral had the theme of failing to go home because of Corona. Pragmatically, this joke is interesting to observe. Pragmatics is a branch of linguistics that studies the use of language contextually (Levinson, 1983: 9). The current context that is most appropriate to observe is the outbreak of the Corona Virus which is getting more and more terrifying. Therefore, it would be right for this research to raise the language problem developing during the Pandemic. And one of the languages uses that is very popular lately is the terms used in the DMM parody drama. Among other things, the figures in Dagehan GM stimulated the public, so they consciously followed the advice not to go home on Hari Raya. It is proven that language can be a powerful means of provocation through language expressions, as well as the gestures of Simbok and Ucup as the characters. The results of examining GM showed that all pragmatic elements were found in the speech of the two characters, where the cuteness lies, how they both intelligently expressively, and intuitively convey educational suggestions can be followed through the description of their data transcriptions and discussion. Clearly, the main goal of educating people to be able to reason and to hold back social emotions is achieved, through harmonious diction with the atmosphere in spontaneous and pithy conversations. Relevant turn talking, wrapped in cute gestures, makes the educational content acceptable without causing offense or creating a sense of being restricted. This social phenomenon is analyzed using a qualitative approach and content analysis.

Keywords: comedy, pragmatic, gesture, turn talking

PENDAHULUAN

Setiap masyarakat memiliki caranya masing-masing untuk mengekspresikan ide, gagasan maupun buah pikirannya. Dalam budaya Jawa dikenal adanya kebiasaan menyampaikan ajaran, atau nasihat, dan peringatan dengan menggunakan ungkapan-ungkapan yang *lungit*, tidak berterus terang, bahkan dalam bentuk sindiran. Wujud bahasanya seperti *bebasan*, *paribasan*, *sanepa*, *saloka*, *isbat*, *unen-unen*, serta metaphor. Caranyapun beragam, di antaranya dengan *guyonan*, atau *gojegan*. Lazimnya cara ini menggunakan *parikan*, atau teka-teki tradisional, tetapi dalam *Gagal Mudik* (selanjutnya disebut *GM*), Mbah Minto, Ucup mengekspresikannya dalam perbincangan santai dengan gerak-gerik lucu yang membuat pemirsa tergelak-gelak. Sebagai sebuah produk media sosial berupa konten-konten yang ada di kanal youtube selalu dituntut memberi variasi.

Tema *GM* diilhami oleh situasi Pandemi berkepanjangan yang mengharuskan setiap orang untuk selalu menjaga jarak (*social distancing*), selalu bermasker, mencuci tangan sesering mungkin di air mengalir, dan menahan diri untuk tidak bepergian jika tidak sangat perlu. Sejak Maret 2020, semua aspek kehidupan manusia di seluruh dunia mengalami

perubahan. Hal ini disebabkan merebaknya pandemi COVID 19 yang menyebar ke seluruh jagad raya tak terkecuali Indonesia. Pada awal penyebarannya belum berdampak apa-apa pada tatanan kehidupan.

Kehadiran Grup *Dagel Mbah Minto* ini (selanjutnya disebut *DMM*) dinilai sangat tepat. Karena anjuran berbagai pihak, terutama pemerintah dapat diterima dengan penuh kesadaran oleh berbagai kalangan masyarakat tanpa menimbulkan ketersinggungan maupun perasaan dibatasi. Sangat wajar jika kemudian Gubernur Jawa Tengah, Ganjar Pranowo memberikan apresiasi kepada grup ini khususnya Mbah Minto. Setidaknya tindakan itu merupakan bentuk pengakuan dan penghargaan representasi pemerintah terhadap karya seni, dan pelaku seni di negeri ini. Konte ini dianggap mampu menagajak masyarakat untuk mampu menghadapi perubahan perilaku di masa kenormalan baru. Sebelumnya perlu dibahas sedikit mengenai definisi perubahan perilaku. Perubahan perilaku adalah merupakan suatu paradigma bahwa manusia akan beru bah sesuai dengan apa yang mereka pelajari baik dari keluarga, teman, sahabat ataupun belajar dari diri mereka sendiri, proses pembelajaran dirilah yang nantinya akan membentuk seseorang tersebut, sedangkan pembentukan tersebut sangat disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan orang tersebut baik dalam kesehariannya ataupun dalam keadaan tertentu. Bentuk perubahan perilaku dikategorikan ke dalam tiga kelompok sebagai berikut:

- a. Perubahan alamiah (*natural change*) perubahan perilaku karena terjadi perubahan alam (lingkungan) secara alamiah.
- b. Perubahan terencana (*planned change*): perubahan perilaku karena memang direncanakan oleh yang bersangkutan
- c. Kesiapan berubah (*Readiness to change*): perubahan perilaku karena terjadinya proses internal (*readiness*) pada diri yang bersangkutan, di mana proses internal ini berbeda pada setiap individu Perubahan perilaku terjadi dengan berbagai strategi dan cara.

Strategi dalam perubahan perilaku adalah sebagai berikut:

- a. Inforcement
 1. Perubahan perilaku dilakukan dengan paksaan, atau menggunakan peraturan atau perundangan

2. Menghasilkan perubahan perilaku yang cepat, tetapi untuk sementara (tidak langgeng)
- b. Education
 1. Perubahan perilaku dilakukan melalui proses pembelajaran, mulai dari pemberian informasi atau penyuluhan-penyuluhan
 2. Menghasilkan perubahan perilaku yang langgeng tetapi memakan waktu lama

Dalam konteks ini bentuk perubahan perilaku yang terjadi di masyarakat Indonesia bahkan dunia adalah kesiapan berubah dengan strategi education. Dengan demikian muncullah berbagai situasi baru yang salah satunya ditampilkan melalui media sosial dengan munculnya konten-konten edukasi yang dikemas dengan berbagai cara yakni dagelan. Kata *dagelan* berasal dari kata *dagel* yang berarti melucu, atau melawak untuk membuat orang tertawa. *Dagelan*, merupakan lawakan atau pertunjukan jenaka (KBBI, 2008: 286). *Dagelan* dapat digolongkan ke dalam karya sastra drama (Ibid.hal. 342-343). Akan tetapi karena *DMM* ini ditampilkan secara digital, karya seni ini dapat pula dikategorikan ke dalam jenis film komedi parody (Danesi, 2010: 158). Seni *Dagelan* adalah perpaduan antara seni sastra, seni gerak, seni music.

DMM merupakan drama tradisional, tanpa naskah, bersumber dari tradisi suatu masyarakat, sangat improvisatoris, dan spontan. Ini sangat jelas dari perilaku tokoh utamanya, yaitu *Simbok* yang diperankan oleh Mbok Minto . Keluguan dan kelugasannya sebagai orang desa yang memiliki anak di perantauan, membuat penikmat terkagum-kagum akan sosoknya sekaligus terpingkal-pingkal mendengarkan tuturaannya. Unsur lucu atau *ndagel* terlihat ketika ia sendiri merasa geli (bisa jadi juga malu), saat menyampaikan "*Rasah mulih, Le. Penting dhuwite mulih!*" Kemahiran mengolah imajinasi secara spontan juga dapat dilihat pada jawaban *Simbok*, "*Nek gur kangen wae, mbok tak kirimi foto, Le.*" Dan dengan serta merta "Cepret!", *Simbok* berpose mengambil gambarnya secara *selfy* yang kemudian dikirimkan kepada Ucup di Jakarta.

Adegan-adegan lucu yang ditampilkan *Simbok* sebenarnya menggambarkan fenomena sosial kebanyakan masyarakat Jawa yang sederhana, namun sarat dengan muatan

pendidikan. Dan inilah yang sesungguhnya hendak disampaikan Mohamad Sofyan kepada khalayak penikmat. Dialog-dialog bernas dalam parodi *GM* mengingatkan kepada masyarakat luas, terutama para perantau agar tidak mudik. Tujuannya yaitu membatasi penyebaran *Virus Corona* yang saat itu hingga sekarang masih mewabah. Selain informasi dan sekaligus peringatan yang bersifat universal, film pendek ini mengangkat pesan moral bakti kepada orang tua. Sebagai parody terselip satire yang diekspresikan melalui adegan lucu di atas.

Video spontan berdurasi sembilan menit ini menjadi *viral*, karena diunggah di medsos yang mudah diakses oleh siapa saja. *Youtube*, sebagai salah satu media *digital* sangat digemari oleh semua kalangan. Selain dapat dimanfaatkan informasinya, para penyuka media ini memperoleh hiburan dari dialog, musik dan gambar. Para penikmat ini dapat mengaksesnya kapan saja, tanpa batasan ruang dan waktu secara gratis. Paling-paling hanya bermodalkan kuota, atau saluran seluler berlangganan *Wifi*.

Sebagai sebuah drama, jika dicermati *GM* pada hakikatnya bisa dicermati dari dua dimensi, yaitu dimensi seni sastra dan dimensi seni pertunjukan (Hasanudin, 1996: 14). Tetapi artikel ini hanya akan memaparkan salah satunya, yaitu dimensi sastra khususnya dari segi bahasa. Bagaimana bahasa dipakai oleh Mbah Minto, dan Ucup dalam ragam humor yang lugu? Faktanya, jalan lengang dari konvoi pemudik. Orang benar-benar berpikir ulang untuk menumpahkan rindu yang tertahan, dan hasrat ingin pamer keberhasilan.

Beberapa kajian tentang pragmatik sebenarnya telah banyak dilakukan, tetapi pada umumnya hanya menyoroti satu, dua unsur dalam pragmatik. Begitu pula dengan teks atau percakapan yang bernuansa humor atau *ndagel*. Pengamatan terhadap jenis wacana ini juga hanya mencermati dari satu unsur saja. Sebagai contoh, kajian humor yang ditulis oleh I dewa Putu Wijana, dan Mohamad Rohmadi (2009), keduanya mencermati tuturan humor atau melucu dalam bahasa Indonesia dari unsur kesantunan. Menurut mereka, dalam

konteks melucu atau humor, Prinsip Kesopanan (PK) menduduki tingkat tinggi yang harus diperhatikan dibandingkan dengan Prinsip Kerjasama (PK).

Sementara pada kajian ini, hampir semua unsur dalam pragmatik diamati. Tujuannya adalah untuk menjawab permasalahan bagaimana bahasa yang dikategorikan lucu itu dipergunakan oleh penutur, dan di mana letak kelucuannya.

METODE

Pragmatik adalah ilmu bahasa terapan yang mempelajari bagaimana bahasa digunakan (Gunarwan, 2007: 1). Sudut pandang pragmatik mengamati tuturan tokoh dalam *GM*, dan membongkar maksud di balik tuturan-tuturan yang unik. Laiknya pendekatan pragmatik yang berpasangan serasi dengan teknik analisis isi, dari kelucuan tutur dan *gesture* (bahasa tubuh) para tokoh dalam *GM* ini akan ditemukan maksud tuturan dan diketahui di mana letak kelucuannya.

Tentu saja pendapat Hernandez (2015: 126-129) akan dipakai untuk mencermati data guna kepentingan analisis. Menurutnya, inspirasi dan ketajaman imajinasi tokoh melahirkan tuturan humoris merupakan bagian dari strategi meraih kesuksesan komunikasi. Demikian pula dengan kecerdasan menangkap *gesture*, yang menjadikan *turn talking* makin membuat gemas penikmat parodi sosial ini. Selanjutnya hasil analisis akan dikemas mengalir sebagaimana wacana deskriptif kualitatif yang holistik dan terbuka (Sutopo, 2006)

Data yang menunjukkan tuturan lucu, sebagaimana mengacu pada pengertian *dagelan* dalam *GM* ini ada sebelas tuturan, yang ditemukan dalam empat *scene*. Setiap *scene* yang menunjukkan subkonteks ditandai dengan huruf capital A, B, C, dan D. Sementara itu data tuturan diberi kode nomor 1-11 di dalam tanda kurung, (1), (2), dan seterusnya serta bercetak tebal. Untuk membantu pembaca mengikuti alur pemahaman makna, berikut ini disertakan transkripsi *dagelan GM*, yang sekaligus difungsikan sebagai sumber data. *Gesture* sebagai unsur yang memperjelas maksud akan disampaikan menyatu sebagai ulasan pembahasan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gagal Mudik dalam penelitian ini adalah judul, tema, sekaligus menjadi topik peristiwa tutur dalam penerokaan secara pragmatik. Konteks tuturannya berupa perbincangan seru antara *Simbok* dan Ucup putranya yang ada di pengembaraan, tepatnya di Jakarta.

Simbok, yang diperankan oleh Mbah Minto merupakan *stereotip* perempuan Jawa, desa, yang *narima ing pandum* (Suratno, 2009: 193-197). Hal ini dapat dicermati dari tuturan dan gayanya, maupun sosok lahiriah dengan busana setelan kebaya yang dikenakan sekenanya. *Unen-unen Jowo* yang mengandung *wewarah* 'ajaran' ini, nanti akan dibahas lebih detail pada pembahasan data. Meskipun begitu perempuan yang dalam keseharian papa, menerima dengan penuh syukur apa yang ada padanya. Kepapaan diwakili penggambaran keseharian *Simbok*, masih menggunakan tungku tanah liat berbahan kayu bakar, *Wajan wojo* dan tutup Panci dengan *penthol* dari kardus, serta *ngisis* duduk di kursi *amblong*, tetapi memegang *Hp*. Efek modern sekaligus melambangkan sukses karena punya anak di Kota.

Sementara Ucup, sang putra adalah seorang pemuda berkisar 20-25 tahunan (lulus SMA). Seperti kebanyakan pemuda desa yang mengenyam pendidikan, Ucup mewujudkan hasratnya untuk meraih kehidupan yang didamba setiap orang. Ia merantau ke Ibu Kota. Sayang, agaknya ia belum juga beruntung. Ia terdampar di antara hutan beton megah, di sebuah bilik sempit terbuka, tidur tak beralas kasur. Perhatikan keluhnya, "*Urip kok kaya neng kunjara,, ora oleh metu-metu.*" Sungguh merupakan suguhan pertunjukan satire yang kontras dan menggemaskan.

Sosok pemuda Ucup bergaya kota. Rambut dipotong cepak dengan jambul menjulur ke depan, berkacamata Riben dengan model asal-asalan, kaos oblong bergambar, celana pendek selutut, gitar layaknya pengembara, bantal bersarung bantal gambar Negeri Paman Sam, gelang rajut, gelang akar, jam tangan, tas ransel sekolah, dan boneka Anjing dari benang *wool*. Meskipun nasibnya belum kunjung berubah, masih menempel lekat sikap

moral berbakti pada orang tua, dekat dengan *Simbok*, "Mbok, aku kangen Simbok, kangen mbok masakne, kangen mbok pijeti!" Tipe pemuda jujur, "Positif aku ora bali! Dhuwite wae sing tak ulihke nyang Simbok. Lha tapi masalahe Mbok, dhuwitku iki lo....", sambil menunjukkan uang receh yang ada padanya.

Kepiawaian Mohamad Sofyan menawarkan ide gagasannya melalui *you tube* membuat penasaran penonton untuk melanjutkan menikmatinya. "Piye, nomer ATM-ku wis tak simpen, ta?" (10), "Tanganne teles, Hp-ne konslet!" (7), kemudian beralih ke Ucup, "Otak iki butuh nutrisi, Ndaa." (1), "Kukut-kukuuut...!" (4). Penggalan tuturan tokoh dalam *GM* tersebut sudah bisa memancing tawa penonton. Dari semula menonton, akhirnya menjadi menikmati.

Demikian pula dengan tuturan Ucup. Tindak *konstantif* "Otak iki butuh nutrisi, Ndaa...!" (1) dan "Kukut..kukut!", tindak tutur *deklaratif* (4), merepresentasikan kegalauannya. 'Daripada hidup di perantauan tidak jelas, lebih baik pulang kampung. Di sana pasti hidupnya akan lebih terjamin, dekat dengan *Simbok*, dimasakke, dipijeti', suara hati Ucup. Unsur *presuposisi*, mewarnai tindak *ilokusi*. Kelucuan terletak pada *gesture* dan penggunaan bahasa. Jari telunjuk menunjuk jidat, seolah hendak mengatakan, 'Salahe dhewe!', dsb. Menarik bukan? Paparan data dan penjelasannya akan bisa diikuti berikut ini.

A. Sub.Konteks: DI BILIK KONTRAKANN UCUP SEDANG BERBICARA
SENDIRI, MENYADARI KEHIDUPANNYA SEBAGAI SEORANG
PERANTAUAN (dalam bahasa Jawa *ngudarasa*)

"Wadhuh! Wis jam papat. Ha..nasib perantauan, urip dhewe, kontrakan kaya kunjara ngene. Ora oleh metu-metu. Dhuh...Gusti muga-muga Indonesia paringana ndang sehat. Ndongane iki aman kabeh. Aku wis kangen Simbok neng ngomah. Aku wis pengin represing, jalan-jalan. Otak iki butuh nutrisi, Nda...(1) Nek ngene ki carane aku meh pulang kampung tenan. Mudik...mudik, positif mudik! (2) La pye neng perantauan ya gur kaya ngene, orak isa metu-metu, mbut gae ya ora enjo. Mbok, aku kangen Mbok. Aku kangen mbok masakne, aku kangen mbok pijeti. Gelem ra gelem aku kudu mulih kampung, ketemu karo Simbok. Madang dimasakne, penak. Mumpung awakku isih sehat. Awakku kan isih sehat iki. (3) Sehat, mulih, aman. Wah, mantap! Mulih! Kukut...kukuut...(4) Klambine sing apik-apik gawa mulih. Nggo dolan neng kampung. 'Kowe melu mulih pora. Aku nek turu ora ngeloni

kowe ora isa turu he...(5) Wis, Simbok mesthi wis kangen karo aku iki. Telpun Simbok. Kabar gembira buat Simbok tercinta. Gage!"

B. Sub. Konteks: DI DESA, SIMBOK SEDANG MENCUCI DI SUMUR, TIBA-TIBA

HP BERDERING.

S: *"Apa Le, telpun Simbok. Tanganku ki teles gek umbah-ubah, kon nyekel Hp.*

"Mengko wae telpune!"(6)

U: *"Kok ra diangkat ta, Simbok ki!"*

C. Sub. Konteks: SIMBOK BERBICARA SENDIRI BERMAKSUD MENJAWAB TELEPON, TETAPI TIDAK KUNJUNG DIHUBUNGI.

S: *"Agek umbah-ubah kok ya ditelpun. Tangane teles, Hp-ne konslet! (7) Ndi..., jarene arep telepon kok ra sida? Hoo...ya wis tinggal masak wae.*

D. Sub. Konteks: SIMBOK BARU SAJA MENGHIDUPKAN TUNGKU TIBA-TIBA HP BERDERING. SERTA-MERTA SIMBOK MENGANGKATNYA DAN BERBINCANG SERU DENGAN UCUP.

S: *"Halo, Le. Eneng apa Le?"*

U: *"Mbok, aku tak mulih ya Mbok ya. Mudik ya?"*

S: *"Ra sah mulih wae kok, Le. Eneng kono sik. Lagi eneng usum virus!"*

U: *"Lha...piye, mosok ya ra mulih , aku ki kangen banget lo, Mbok!"*

S: *"Nek gur kangen wae, mbok tak kirimi foto, Le!", Cepret (8)*

U: *"Heh...?!"*

S: *"Priye, Le? Fotoku ayu ora?"*

U: *"Ya jelas ayu, ta ya. Jane ki ora papa lo, Mbok! Awakku ki sehat! Aku ki masuk angin wae ora! Bagas waras ngene, kok!"*

S: "Kowe mono cah enom, awakmu sihat ora gampang keneng virus. La aku wong tuwa iki piye? Kowe mulih malah nggawa virus. Ora mesakke Mbokmu iki?!"

U: "Oh...alah, iya dhing, Mbok."

S: "Ra sah mulih, Le. Penting dhuwite mulih!" (9)

"Nomer ATM-ku tak simpen, ta?!" (10)

U: "Positif aku ra sida mulih. Dhuwite wae sing mulih!

"Lha...tapi masalahe Mbok, dhuwitku iki lho! (11)

(1) "Otak iki butuh nutrisi, Nda!"

Setiap orang pasti tahu jika untuk bisa berpikir kita harus makan makanan bergizi. Artinya ucapan Ucup benar. Tindak *konstatif* ini mengundang tawa. Ia tidak sedang berbicara pada siapapun. Justru tuturannya ditujukan pada dirinya sendiri. Baginya, kepolangannya berarti kenyang dan bisa makan apa saja. Sementara bagi penikmat *you tube* ucapan Ucup sambil menunjuk jidat menimbulkan geli. Sangat mungkin penikmat berpikir 'Nah, rasain. Siapa suruh datang Jakarta!' (Baca subkonteks A). *Nda* berasal dari kata Anda. Sebutan yang dipenggal ini merupakan ciri bahasa para remaja kota, tergolong ragam bahasa gaul. Sebutan ini biasa dipergunakan ketika para remaja sedang bercakap-cakap dengan seusianya.

(2) "Mudik...mudik. Positif mudik!"

Tuturan berdaya *ilokusi* dan dinyatakan dengan *modus imperatif* seakan-akan memerintah pada diri sendiri, diungkapkan secara *deklaratif*. Tindak *performatif* ini kemudian diikuti dengan tindakan *kukut-kukut* 'berkemas-kemas'. Seperti halnya tuturan di atas, penikmat merasakan kelucuan karena mencermati *pangudaraan* Ucup tentang susahnyanya hidup di perantauan, jauh dari orang tua (lihat A). Tokoh Ucup memanfaatkan *retorika spontan* dan *intuitif* (Satoto, 2012: 64). Hal ini tentu disebabkan di antaranya oleh tuturan (1). Untuk itulah ia harus mudik, positif mudik.

(3) "Awakku kan isih sehat iki!"

Tuturan *ekspresif* bermodus *informatif* ini sebenarnya merupakan ungkapan evaluasi terhadap kondisi kesehatannya. Menjadi lucu karena Ucup mengkaitkannya dengan situasi saat ini. Baginya himbauan untuk tidak ke mana-mana dengan alasan agar *Virus Corona* tidak menyebar bukan ditujukan padanya. Ia merasa sehat, buktinya tidak pernah masuk angin, badannya bugar, diikuti *gesture* memepargakan gerak seorang binaragawan yang kekar. Atas dasar itulah dia merasa tidak masalah mudik. Dan karenanya ia mantap segera berkemas.

(4) "*Kukud...kukuuud...!*"

Dalam bahasa Indonesia artinya berkemas. Tetapi secara etnologi Jawa, kata kukud-kukud mengandung makna bukan sekadar berkemas, melainkan mengangkut semua sebagaimana layaknya orang akan pindah tempat, atau pedagang yang menutup lapaknya. Ini sekaligus menunjukkan kreativitas tokoh dalam mengekspresikan diri secara cepat dan spontan (Maslow dalam Farozin, 2004: 86). Artinya tuturan ini didasari pemikiran, kemungkinan tidak akan kembali lagi. Seperti tuturan (2), Ucup mendeklarasikan niatnya. Tuturan *deklaratif* (4) adalah konsekuensi dari (2). Di sinilah letak kelucuannya, ungkapan spontan yang diikuti adegan mengemasi pakaian.

(5) "*Kowe melu mulih pora? Aku nek turu ora ngeloni kowe ora isa turu he!*"

Tuturan (5) terdiri dari dua kalimat. Berbeda dengan (1), (2), dan (4), sebab dilihat dari struktur kalimatnya, tuturan bermodus *interogatif* dan *informatif* ini tentu menghendaki respon dari mitra tutur. Tetapi pada (5), Ucup bertanya pada boneka Anjing yang setiap hari menemaninya tidur di perantauan. Secara pragmatik tuturan ini tergolong ke dalam tuturan *direktif*. Kelucuan pada kalimat "*Kowe melu mulih pora?*", tentu disebabkan mitra tutur yang tidak mungkin memberikan jawaban. Sementara pada kalimat "*Aku nek ora ngeloni kowe ora isa turu he!*", merupakan tuturan *deklaratif*. Sudah pasti meskipun keduanya berdaya *ilokusi*, tetapi tidak akan memunculkan efek apapun. Akan tetapi efek lucu timbul dari peragaan. Sekali lagi kreativitas penutur sangat berperan.

(6) "Mengko wae tilpune!"

Sepintas tuturan Simbok (6) ini hanya berupa *informasi*. Akan tetapi sesungguhnya adalah perintah, atau permintaan. Dengan demikian (6) dikategorikan ke dalam tuturan *direktif*. Seperti tuturan (5), Simbok juga tidak sedang berbicara dengan siapapun. Pada (6) ini *Simbok* menunjukkan kepiawaiannya melucu. *Kreativitas* dan *intuitif Simbok* patut dipuji. Begitu mendengar dering *Hp*, *reflek* ia menuturkan (6) tanpa mengangkatnya. Di sini kelucuan didukung oleh *konteks*. *Simbok* sedang mencuci pakaian di Sumur. Tuturan *Simbok* seakan meminta dan menginformasikan kepada penelepon, 'Nanti saja, saya sedang mencuci!'

(7) "Tangane teles, Hp-ne konslet!"

Penikmat *Dagelan* terpancing untuk tertawa, karena mendengar tuturan *Simbok*. Tuturan *spontan* dan *intuitif* ini menunjukkan kreativitas penutur. Tuturan *Assertif* atau *representatif* menuntut penuturnya untuk menyatakan sesuatu yang bisa dipertanggungjawabkan kebenarannya. Siapapun tahu, kalau tangan basah memegang benda elektrik yang sedang aktif akan bisa terkena *stroom*, karena air merupakan *konduktor listrik*. Kelucuan terletak pada pilihan diksi *konslet*. Sebab, pemahaman *konslet* yang diketahui umum adalah terjadi arus pendek. Seseorang tidak akan terkena *stroom* meskipun memegang *Hp* dalam keadaan tangan basah. Justru inilah kelucuannya. Pada (7) *Simbok* seakan sedang menyampaikan kebenaran keadaan dirinya (lihat (7)). Kelucuan karena diksi yang kurang tepat dipergunakan dalam bertutur. Kelucuan (7) bisa juga dilihat dari sudut penikmat, yang merasa aneh menyaksikan adegan ini, sosok tua, sederhana, *udik*, tetapi bisa mengungkapkan kebenaran pengetahuan. Perhatikan, (7) dan (1) sepintas sama, keduanya sama-sama menyatakan kebenaran yang tidak bisa disanggah, tetapi itu hal yang berbeda. Jika pada tuturan (1) kebenaran itu tidak dimaksudkan untuk memberi informasi (*konstantif*). Berbeda dengan (7) yang memiliki daya *ilokusi*. Sebab sebenarnya (7) merupakan *turn talking* atau ganti gilir bicara dari *Simbok* kepada Ucup (perhatikan subkonteks B dan C)

(8) "Nek gur kangen wae, mbok tak kirimi foto, Le!" Cepret...

Salah satu pemahaman tentang Tindak tutur *Assertif*, adalah penutur menyampaikan *spekulasi*. Artinya, tindakan penutur bisa jadi berterima, atau sebaliknya bagi mitra tutur. Dalam bahasa Jawa, kata *nek* memang tidak memiliki arti jika berdiri sendiri. Namun *nek* yang memiliki padanan dengan *yen*, akan memberikan keutuhan makna setelah dilekatkan pada struktur kalimat. *Nek* merupakan dasanama dari *yen* (Patmosoekotjo, 1979: 174), dalam bahasa Jawa dikategorikan sebagai tembung pangiket dalam tuturan di atas berfungsi mengawali kalimat (Ibid.hal. 176). Dalam bahasa Indonesia bisa disebut kalimat pengandaian. "Nek gur kangen wae, mbok tak kirimi foto, Le!" Maksudnya tentu agar putranya mengikuti sarannya untuk tidak pulang. Oleh karenanya, 'Kalau Cuma rindu, kukirim foto saja.' Kemudian "cepret", jadilah wajah *Simbok* hadir di hadapan Ucup, yang tentu saja tidak menduga sama sekali *Simbok* secerdas itu. Kecepatan *Simbok* mengambil keputusan foto *selfy* sebagai pelepas rindu putranya ini, oleh Hernandez disebut sebagai ekspresi humoris yang menjadikan komunikasi efektif.

(9) "Ra sah mulih, Le. Penting dhuwite mulih!"

Sudah tentu penikmat *dagelan* tertawa, karena cepat menangkap makna *lateral* yang diujarkan secara gamblang. Meskipun demikian tuturan tersebut menyimpan maksud lain. Dalam pragmatik disebut *Implikatur Percakapan (IP)*. Sudah menjadi budaya bagi masyarakat Jawa di momen seperti Lebaran menjadi ajang menunjukkan bakti pada orang tua. Selain mudik atau pulang kampung untuk sungkem, biasanya disertai dengan memberikan sesuatu pada orang tua. Pemberian itu bisa berupa pakaian, aneka makanan dan uang. Meskipun ekspresi *Simbok* sebenarnya seperti *guyon* 'bergurau', tetapi *implikasi* dari tuturan humor di atas adalah meminta. *Simbok* berharap karena situasi Pandemi, Ucup tidak perlu pulang tetapi uangnya saja *ditransfer*. Kedua tuturan tersebut menunjukkan tuturan *perlukosi*, yaitu tuturan yang oleh penutur dimaksudkan agar mitra tutur melakukan sesuatu sebagaimana yang dituturkannya. Kelucuan tuturan ini justru karena adanya

presuposisi yang begitu kuat dari *Simbok*, bahwa ketidakpulangan Ucup tentu akan digantikan oleh uang sebagaimana kebiasaannya selama ini. Sudah barang tentu *gesture* juga turut memberikan andil tertangkapnya makna lucu di sini, yaitu ekspresi *Simbok* ketika menuturkannya menahan tawa dengan menutupkan telapak tangannya ke mulut.

(10) *"Nomer ATM-ku tak simpen, ta?!"*

Ada tiga kemungkinan penyebab timbulnya humor pada tuturan di atas. Pertama, karena kepolosan *Simbok* yang menuturkan dengan cerdas pertanyaan tetapi *berimplikasi perintah*. Kedua, kesalahan penggunaan diksi yang memungkinkan adanya dugaan. *Presuposisi* itu kemungkinan *Simbok* sebenarnya menyadari kondisi putranya yang tidak mungkin bisa mengirim uang, dan sebenarnya *Simbok* memang tidak memiliki *ATM*. Kemungkinan ketiga, *Simbok* memang tidak bersungguh-sungguh mengharapkan kiriman uang dari putranya. Kesalahan penggunaan diksi itu terletak pada kata *tak*. *tak* dalam bahasa Jawa merupakan dasanama dari *dak*, yaitu *proklitik* (Sasongko, 2001: 110) yang ditujukan pada diri penutur sendiri. Patmosoekotjo (1979b: 59) menyebut *dak* sebagai *ater-ater utamapurusa*. Padahal *Simbok* bermaksud bertanya pada Ucup 'Nomer ATM-ku wis tok simpen, ta?!' 'Nomer ATM-ku sudah kau simpan, kan?' Baik tak maupun tok sebenarnya merupakan *klitik* yang tidak bisa berdiri sendiri. Tuturan (10) ini dikategorikan tuturan *langsung nonliteral*.

(11) "Positif aku ora mudik. Duwite wae sing mulih. **Tapi masalahe Mbok, duwitku iki lo!**"

Data (11) menunjukkan tuturan berdaya *ilokusi*. "*Lha tapi masalahe..., dhuwitku iki lo, Mbok...!*", adalah tuturan yang mengharapkan pemahaman *Simbok*. Ekspresi yang ditunjukkan Ucup ketika menuturkan (11) didukung *gesture* mengemiyitkan alis, dan tangan merogoh saku kemudian menunjukkan uang yang ternyata hanya recehan, diikuti mimik wajah seperti orang akan menangis karena kecewa. Bersamaan dengan

aktiing Ucup seperti itu, penikmat *GM spontan* tertawa. Inilah sajian *satire* yang sangat menyentuh hati. Bagaimana mungkin mengirimkan uang receh kepada *Simbok* sebagai pengganti kehadirannya, serta bukti bakti kepada Orang tua di Hari Raya? Tutaran (11) adalah tindak tutur deklaratif, karena Ucup sebenarnya bermaksud menyampaikan kondisinya kepada Simbok. Meskipun begitu tuturan ini juga bisa dikategorikan tindak tutur ekspresif. Hal ini jika dilihat adanya *tembung wod* kang dikantheni *paneges* "... Iki lo, Mbok!" (Padmosoekotjoa, 1979:31).

Bagaimana dagelan ini bisa berlangsung dan menghasilkan tuturan yang komunikatif juga ditemukan di sini, terutama pada subkonteks D. Sebab data D merupakan dialog. Perhatikan:

- (1) S: "*Halo, Le. Eneng apa Le?*"
- (2) U: "*Mbok, aku tak mulih ya Mbok ya. Mudik ya?*"
- (3) S: "*Ra sah mulih wae kok, Le. Eneng kono sik. Lagi eneng usum virus!*"
- (4) U: "*Lha...piye, mosok ya ra mulih , aku ki kangen banget lo, Mbok!*"
- (5) S: "*Nek gur kangen wae, mbok tak kirimi foto, Le!*", *Cepret (8)*
- (6) U: "*Heh...?!*"
- (7) S: "*Priye, Le? Fotoku ayu ora?!*"
- (8) U: "*Ya jelas ayu, ta ya. Jane ki ora papa lo, Mbok! Awakku ki sehat! Aku ki masuk angin wae ora! Bagas waras ngene, kok!*"
- (9) S: "*Kowe mono cah enom, awakmu sihat ora gampang keneng virus. La aku wong tuwa iki piye? Kowe mulih malah nggawa virus. Ora mesakke Mbokmu iki?!*"
- (10) U: "*Oh...alah, iya dhing, Mbok.*"
- (11) S: "*Ra sah mulih, Le. Penting dhuwite mulih!*"(9)
"*Nomer ATM-ku tak simpen, ta?!*" (10)
- (12) U: "*Positif aku ra sida mulih. Dhuwite wae sing mulih!*
"*Lha...tapi masalahe Mbok, dhuwitku iki lho!*" (11)

Di antara tuturan (1) – (12) di atas menunjukkan turn talking yang mengalir lugas sebagaimana percakapan sehari-hari antara ibu dan anak. Bidal-bidal dalam PK seperti

PROSIDING SEMINAR LITERASI V
“Literasi generasi layar sentuh” Semarang 3 desember 2020
ISBN 978-623-91160-9-5

bidal kualitatif, bidal kuantitatif, bidal relevansi dan bidal cara, semua ada. Pelanggaran terhadap bidal kualitas ditemukan pada data (5), (6), sementara tuturan (7), (8) melanggar bidal kuantitas. Prinsip Kesantunan (PS) tampak jelas adanya pelanggaran pada tuturan (2), (3). Pada kedua tuturan ini turn talking yang terjadi tidak selaras, karena Simbok tidak bersimpati pada Ucup. Pelanggaran PS bidal ketimbangrasaan menyebabkan Ucup kecewa. Artinya komunikasi di antara keduanya dari kedua tuturan ini tidak menunjukkan hasil yang positif.

SIMPULAN

Secara ringkas dapat disimpulkan bahwa penyampaian suatu informasi yang mengandung ajaran atau pendidikan dapat disampaikan dengan cara humor. *Dagelan*, merupakan wahana yang dipandang tepat untuk maksud tersebut. Bahasa yang dipergunakan bersifat *ekspresif, intuitif*. Hal ini disebabkan oleh *keaktivitas* dan kemampuan *berimajinasi* dan *berimprovisasi* yang tinggi dari para tokohnya. Kelucuan *dagelan GM* didukung peran kuat mengolah *gesture* di setiap ujaran. Penelitian dengan pendekatan pragmatik, dan teknik analisis isi ini berhasil memaparkan bagaimana bahasa yang dipergunakan melucu oleh *Simbok* dan Ucup, serta menunjukkan di mana letak kelucuannya. .

Daftar Pustaka

- Balai Bahasa Yogyakarta. 2000. *Kamus Bahasa Jawa. Bausastra*. Yogyakarta: Kanisius.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa.
- Faroz, Muh H., Kartika Nur Fathiyah. 2004. *Pemahaman Tingkah Laku*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Hernandez, Yus R. 2015. *Ampuhnya Bahasa Tubuh Untuk Memengaruhi Orang Lain*. Yogyakarta: Laksana.
- Gunarwan, Asim, 1997. *Pragmatik: Teori & Kajian Nusantara*. Jakarta: Universitas Atmajaya.
- Levinson. Stephen C. 1983. *Pragmatics*. New York: Cambridge University Press.
- Patmosoekotjo S. 1979. *Memetri Basa Jawi. Jilid I*. Surabaya: CV. Citra Jaya.
- 1982a. *Memetri Basa Jawi. Jilid II*. Surabaya: CV. Citra Jaya.
- 1982b. *Memetri Basa Jawi. Jilid III*. Surabaya: CV. Citra Jaya.

PROSIDING SEMINAR LITERASI V
"Literasi generasi layar sentuh" Semarang 3 desember 2020
ISBN 978-623-91160-9-5

- Sadi Hutomo, Suripan. 1991. *Mutiara Yang Terlupakan. Pengantar Studi Sastra Lisan*.
Jatim: HISKI Komisariat Jatim.
- Satoto, Soediro H. 2012. *Stilistika*. Yogyakarta: Ombak.
- Sasongko, Sri Satriyo Catur Wisnu. 2001. *Parama Sastra Gagrak Anyar*. Jakarta: Yayasan
Paramalingua.
- Sutopo, H.B. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif. Dasar Teori dan Terapannya dalam
Penelitian*. Surakarta: UNS.
- Pardi, Suratno. 2009. *Gusti Ora Sare*. Yogyakarta: Adiwacana.
- Wellek, Rene., Austin Waren. 2002. *Teori Kesusasteraan*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka
Utama.
- Wijana, I Dewa Putu dan Muhamad Rohmadi. 2009. *Analisis Wacana Pragmatik. Kajian
Teori dan Analisis*. Surakarta: Yuma Pustaka.

MUATAN PENDIDIKAN DAGELAN JAWA MBAH MINTO DAN UCUP DARI KLATEN GAGAL MUDIK SUDUT PANDANG PRAGMATIK

ORIGINALITY REPORT

4%

SIMILARITY INDEX

4%

INTERNET SOURCES

1%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

4%

★ es.scribd.com

Internet Source

Exclude quotes On

Exclude bibliography On

Exclude matches < 1%