



Aspek Fonologis sebagai Strategi Humor dalam Dakwah Ustadz Abdul Somad (UAS)

Arina Khairanis, Sawirman, Rina Marnita

*Program Studi Ilmu Linguistik
Program Pascasarjana Fakultas Ilmu Budaya
Universitas Andalas Padang
(arinakhairanis@gmail.com)*

Kata Kunci

*Permainan Bunyi, Dakwah,
Humor.*

Info Artikel

*Diterima : April 2020
Di-review : Mei 2020
Direvisi : Mei 2020
Publikasi : Juni 2020*

Abstrak

This article aims to describe the phonological aspects used to build humor in Ustadz Abdul Somad's (UAS) preaching. The data in this study are humorous speech which contains elements of sound and meaning play. The technique of playing sound is determined by referring to the formula for the phonological aspect of humor formulated by Wijana. The data were obtained using the observation method which was supported by the note taking technique. The data was collected using the Uninvolved Conversation Observation Technique method. The data in this research were analyzed using the referential equivalent method with the comparative referential technique proposed by Mahsun, namely by comparing the play of sound and the meaning with the referent. From the results of data analysis, it was found that there were seven sound playing techniques used by UAS to create humorous utterances in his preaching, namely: sound substitution, sound permutation, sound insertion, sound addition, sound impingement, sound preservation, and pause removal.

1. PENDAHULUAN

Humor merupakan suatu fenomena bahasa yang memiliki keunikan dan disukai banyak orang. Humor dapat melepaskan beban dalam diri manusia (Wijana, 2004) dan dapat membangkitkan perasaan gembira serta gelak tawa bagi pendengarnya

(Attardo, 2010). Humor sering disisipkan saat berkomunikasi agar tercipta interaksi yang lebih hangat.

Pemahaman akan latar belakang sosial dan budaya merupakan salah satu aspek penting ketika berhumor. Hal ini dikarenakan humor berkembang dengan cepat dan

setiap budaya memiliki cara yang berbeda dalam menyikapi humor. Bila penutur dan lawan tutur tidak berada dalam sebuah kesepakatan yang sama terhadap sebuah wacana humor, maka efek lucu dan melegakan tidak akan dirasakan. Ross (1998) menyatakan bahwa konteks sosial sangat penting dalam penciptaan dan penerimaan humor karena tidak mudah untuk melintasi batas waktu dan kelompok sosial tertentu. Kebingungan hingga konflik dapat menjadi alternatif respon terhadap humor yang peserta tuturnya tidak pada interpretasi yang sama. Hal ini sejalan dengan pendapat Raskin (2012) yang menyatakan bahwa sebagian orang memiliki selera humor yang baik, sementara sebagian yang lainnya tidak.

Salah satu fenomena menarik tentang humor yang banyak ditemukan pada saat sekarang ini adalah pemanfaatan tuturan humor dalam dakwah. Pemanfaatan tuturan humor merupakan strategi dakwah yang efektif untuk meningkatkan antusiasme pendengar dalam mendengarkan dakwah. Menurut Ridwan (2010), humor dapat menjadi cara terbaik untuk mengambil perhatian pendengar serta menjadi alat penyambung konsentrasi pendengar. Oleh karena itu, penggunaan humor dalam dakwah menuntut para pendakwah untuk menjadi kreatif dan memiliki keterampilan secara teknis guna mengikuti kebutuhan umat dan perkembangan zaman (Muis, 2001).

Dakwah didefinisikan sebagai suatu usaha menyampaikan ajaran Islam yang dilakukan secara sadar dan terencana dengan cara tertentu (Alimuddin, 2007). Dari definisi tersebut dapat diketahui bahwa tujuan utama dari dakwah adalah

untuk menyampaikan pesan agama dalam upaya mengajak manusia ke jalan yang lurus. Namun, dengan adanya humor disela-sela tuturan dakwah tidak hanya menjadikan dakwah sebagai media penyebaran nilai-nilai agama tetapi juga sebagai media hiburan bagi pendengarnya. Penggunaan humor dalam dakwah juga menuntut adanya pertimbangan aspek kepantasan yang mendalam. Bila humor yang diselipkan dalam dakwah merupakan humor yang tidak pantas maka akan berakibat disruptif terhadap nilai-nilai religius yang disampaikan.

Salah seorang pendakwah yang terkenal dengan ujaran-ujaran humoris dalam berdakwah adalah Ustadz Abdul Somad (UAS). Ustadz Abdul Somad, atau lebih dikenal dengan sebutan UAS, merupakan seorang ulama yang begitu dikagumi oleh berbagai kalangan masyarakat. Dalam dakwahnya, UAS umumnya mengulas berbagai macam persoalan ilmu agama, khususnya ilmu hadis dan fikih, serta berbagai persoalan kehidupan di masyarakat. Sebagai seorang pendakwah, UAS tidak hanya menguasai ajaran-ajaran Islam dan memiliki latar pendidikan agama Islam yang tinggi, melainkan juga cerdas dalam menyisipkan aspek-aspek humor dalam ceramahnya (Firusyurahman, 2018).

UAS juga merupakan seorang dai yang mampu mengikuti perkembangan zaman dan 'cerdik' dalam mencari celah untuk menyebarkan dakwahnya secara luas. Dalam hal ini, UAS tidak hanya menyampaikan dakwah secara langsung (off air), tetapi juga memanfaatkan peran media sosial seperti instagram, facebook, dan youtube. Di antara tokoh-tokoh terkenal di Indonesia, UAS adalah

salah satu ustadz yang memperoleh popularitas melalui youtube, dimana media ini memungkinkan masyarakat mengakses video-video dakwahnya dengan mudah (Vito dkk., 2018). Oleh sebab itu, UAS disebut juga sebagai tokoh agama yang pandai 'memasarkan' pemikiran religiusnya melalui beragam sosial media (Zahidi & Ikmal, 2019).

Keberhasilan UAS dalam menyampaikan dakwahnya mencerminkan kekuatan dari bahasa itu sendiri. Keahlian berbahasa dan kemampuan beretorika secara persuasif melalui penggunaan berbagai teknik seperti metafora, sinisme, tautology, hiperbola, simile dan anti-klimaks membuat dakwah UAS semakin mudah dimengerti oleh jemaahnya (Zamzuardi & Ermanto, 2019). Tidak hanya memiliki kemampuan retorika yang baik, UAS juga mempunyai intonasi, gerak tubuh dan ekspresi khas yang membuatnya digemari (Yanuar, 2020). Selain itu, dengan penggunaan bahasa Melayu yang khas serta penguasaan beberapa bahasa daerah juga berpotensi menciptakan kedekatan antara UAS dengan para jemaah.

Kepopuleran UAS dapat dilihat dari jumlah pengikutnya di instagram yang mencapai 4,2 juta followers (sumber instagram: ustadzabdulsomad_official). Karena jumlah pengikut yang luar biasa di akun media sosial miliknya, UAS pun mendapat julukan sebagai dai berjuta followers (Tim Redaksi Qultummedia, 2018). Keberhasilan UAS dalam menghadirkan humor dalam proses dakwahnya juga menunjukkan tingginya kreativitas seorang UAS dalam berdakwah. dalam memanfaatkan aspek-aspek kebahasaan. Salah satu aspek

kebahasaan yang digunakan UAS untuk membangun humor adalah aspek fonologis yang berpotensi sebagai sumber kelucuan.

Pemanfaatan aspek fonologis dilakukan dengan mengandalkan permainan bunyi pada kata untuk membangun humor. Aspek fonologis adalah satu dari aspek kebahasaan yang memanfaatkan kemiripan bunyi atau kesamaan pola bunyi yang mengandung makna berbeda sehingga mengakibatkan misinterpretasi terhadap sebuah wacana (Servaitè, 2005). Misinterpretasi ini kemudian menimbulkan efek humor bagi pendengarnya. Dalam penelitian ini akan dikaji bagaimana permainan bunyi dengan sengaja dimunculkan oleh UAS untuk membangun humor dalam dakwahnya..

Berdasarkan pemaparan di atas, penelitian diskursus terkait penggunaan humor yang digunakan dalam dakwah UAS memiliki signifikansi dalam bidang linguistik terkait aspek kebahasaan yang dikreasikan. Fenomena wacana humor dalam dakwah UAS ini menarik untuk diteliti karena analisis humor tidak hanya berbicara tentang struktur ucapan yang dihasilkan oleh penutur, tetapi juga terkait dengan konteks situasi dalam menentukan makna humor tersebut.

2. KERANGKA TEORITIS

Landasan Teori

Raskin (2012) mengklasifikasikan humor pada sebuah teori yang dikenal dengan *incongruity theory* (teori ketidakselarasan). Dalam teori ini, humor diargumentasikan muncul sebagai akibat dari ketidakselarasan antara harapan dari pendengar dengan kenyataan yang terkandung

dalam sebuah wacana. *Incongruity theory* muncul sebagai rangkuman terhadap beberapa definisi humor oleh filsuf seperti Stendhal, Kant, Sophenhauer dan Spencer. Stendhal menyebutkan bahwa humor merupakan sebuah tindakan merendahkan nilai seseorang (sesuatu). Sementara itu, Kant menganggap humor sebagai metamorphosis dari sebuah keadaan yang sangat serius ke situasi yang tidak serius sama sekali. Seiring dengan pendapat Kant, Spencer mendefinisikan humor sebagai upaya mengalihkan pikiran dan perhatian seseorang dari sesuatu yang besar dan penting kepada sesuatu hal yang lebih sepele dan biasa. Berbagai konsep dasar humor yang dikemukakan oleh filsuf ini kemudian dikembangkan oleh Raskin (2012).

Ketidakselarasan dalam sebuah wacana yang menimbulkan efek humor pada akhir bagian menunjukkan bahwa wacana humor terbentuk dari dua elemen penyusun. Attardo (2008) menyebutkan bahwa sebuah wacana humor terdiri dari dua elemen yang ia sebut dengan *script* (naskah) pertama dan kedua. Naskah pertama disebut juga dengan *jab lines* yang memiliki fungsi naratif. Naskah kedua disebut juga dengan *punch line* yang memiliki fungsi disruptif dalam wacana humor tersebut. Bagian disruptif ini yang kemudian memaksa pendengar untuk menginterpretasikan kembali makna teks secara keseluruhan.

Wijana (2004) menyatakan bahwa humor merupakan rangsangan verbal dan visual yang secara spontan dimaksudkan dapat memancing senyum dan tawa pendengar atau orang yang

melihatnya. Ketidakterdugaan di dalam humor biasanya merupakan letak kelucuan (*punch line*) dari humor tersebut. *Punch line* merupakan alat untuk mengalihkan satu tingkat abstraksi ke tingkat abstraksi yang lain, dan menyajikan ide yang tidak relevan dengan bagian utama teks humor tersebut (Wijana, 2004). Menurut Suhadi (1989), konsep humor akan menghadirkan kelucuan bergantung pada pemilihan bunyi atau intonasi, makna, pertentangan atau penyelewengan dari suatu aturan atau kebiasaan tertentu. Claire (1984) mengemukakan bahwa unsur-unsur yang dapat menjadi indikator humor diantaranya adalah kejutan, hal yang menghadirkan rasa malu, sesuatu yang tidak masuk akal, dan hal yang membesar-besarkan masalah.

Humor tidak dapat dipisahkan dari unsur pembangunnya yang memanfaatkan potensi bahasa sebagai sumber kelucuan. Salah satu kreativitas yang dilakukan penutur humor adalah dengan memanfaatkan berbagai aspek kebahasaan seperti aspek fonologis (Wijana, 2004). Aspek fonologis berhubungan dengan bunyi bahasa yang dituturkan. Bunyi merupakan satuan kebahasaan yang terkecil dalam hierarki gramatikal (Wijana, 2004). Bunyi-bunyi bahasa secara garis besar dapat dibedakan menjadi dua jenis, yakni Fon (phone) dan fonem (phoneme).

Wijana (2004) juga mengemukakan bahwa unsur bunyi bahasa memiliki potensi dalam membangun kelucuan. Humor memanfaatkan aspek bunyi untuk membangun kelucuan karena unsur bunyi dalam satu kata memiliki potensi untuk mengubah makna (Wijana, 2004). Potensi tersebut tersebut dibangun

dari proses kreatif dalam memperlakukan unsur bunyi bahasa dengan menggunakan teknik-teknik tertentu.

Penyimpangan bunyi sebagai salah satu cara penciptaan humor diungkapkan oleh Pradopo dalam Wijana (2004). Sifat-sifat bunyi tersebut merupakan peluang untuk mengkreasi humor. Dalam hubungan ini, harapan-harapan yang diasumsikan oleh para peserta tindak tutur dikacaukan dengan penyimpangan bunyi-bunyi pembentuk kata-kata yang menjadi bagian wacana yang dituturkan. Aspek fonologis dalam humor dapat dilakukan dengan teknik substitusi, permutasi, penyisipan, penambahan bunyi, dan pelepasan bunyi (Wijana, 2004).

Dalam penelitian ini, ditemukan beberapa teknik permainan bunyi yang digunakan untuk membangun humor dalam tuturan dakwah UAS. UAS juga mengkreasi humornya dengan memanfaatkan penyimpangan bunyi dan makna yang menghasilkan keanehan yang dapat memicu tawa pendengarnya.

Kajian Relevan

Humor telah banyak dikaji oleh peneliti-peneliti sebelumnya dengan menggunakan berbagai macam teori dan sudut pandang. Menurut Wijana (1994), penelitian humor terdahulu lebih banyak mengkaji humor dari segi psikologis, seperti teori pembebasan, teori pertentangan, teori ketidaksejajaran, teori dualistik, teori Gestalt, teori Paigen, teori penguasaan, teori Freud, teori Apter dan Smith. Wijana (1994) juga mengemukakan bahwa penelitian terkait humor dalam bidang linguistik masih kurang memadai. Wijana (1985, 1995) dan Pradopo (1985)

pernah melakukan penelitian terkait humor yang berfokus pada segi permainan bahasa. Dalam penelitian-penelitian tersebut secara garis besar disimpulkan bahwa kebanyakan humor verbal dapat direalisasikan dengan penyimpangan aspek-aspek kebahasaan baik secara fonologis, semantis, maupun pragmatik.

Penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian ini diantaranya adalah; Pertama, penelitian tentang humor dalam dakwah yang dikaji oleh Afdhal & Hamzah (2019). Penelitian yang menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif tersebut bertujuan untuk mengetahui tipe-tipe humor yang digunakan dalam dakwah Ustadz Abdul Somad dengan menggunakan teori humor verbal Shade. Berdasarkan data yang diambil dari 5 video ceramah UAS tersebut, peneliti menemukan bahwa Ustadz Abdul Somad menggunakan 9 dari 12 tipe humor verbal, yaitu: *pun, joke, satire, parody, anecdote, farce, irony, tall tale, dan wit*. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian Afdhal & Hamzah (2019) dalam hal objek penelitian, yaitu humor verbal dalam dakwah Ustadz Abdul Somad. Namun, dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan pada aspek fonologis yang digunakan untuk membangun humor dalam dakwah Ustadz Abdul Somad.

Taghiyev (2017) meneliti tentang pelanggaran maksim-maksim Grice dan penggunaan ketaksaan dalam candaan Bahasa Inggris. Penelitian ini bertujuan untuk melihat apa saja tipe-tipe ketaksaan yang umum digunakan sebagai perangkat penyusun humor, serta bagaimana ketaksaan tersebut berkaitan dengan pelanggaran maksim. Hasil ini menunjukkan bahwa dalam

candaan yang bersifat kebahasaan, efek humor dapat muncul melalui ketaksamaan leksikal-semantik dan leksikal-sintaktik dimana maksim Grice dilanggar. Lebih lanjut, peneliti menjelaskan bahwa dalam lelucon yang terdiri dari dua baris, maksim kuantitas dan maksim cara dilanggar pada baris pertama sedangkan maksim relasi dan maksim pelaksanaan dilanggar pada baris kedua. Berbeda dengan Taghiyev yang menekankan aspek pelanggaran maksim Grice, tesis ini mengkaji aspek-aspek fonologis sebagai perangkat penyusun humor. Disamping itu, tesis ini juga mengkaji humor sebagai salah satu strateg dakwah.

Penelitian berikutnya tentang humor yang dijadikan sebagai rujukan adalah penelitian yang berjudul *Lexical and Syntactic Ambiguity in Humor* yang bertujuan untuk mengidentifikasi tipe-tipe ambiguitas leksikal dan sintaksis dalam penciptaan humor (Charina, 2017). Data diambil dari sumber-sumber elektronik seperti koran, lelucon, teka-teki, dan anekdot. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ambiguitas leksikal dan sintaksis merupakan perangkat bahasa yang memiliki potensi dalam membangun humor. Data dalam penelitian ini mencakup 25 kasus ambiguitas. Peneliti mengklasifikasikan 12 kalimat termasuk kepada ambiguitas leksikal dan 13 kalimat lainnya termasuk ambiguitas sintaksis. Hasil penelitian ini juga menekankan bahwa ambiguitas dapat menjadi menjadi sumber humor yang efektif dan menimbulkan rasa penasaran bagi pembaca.

Penelitian terdahulu tersebut memiliki persamaan dengan penelitian ini, yakni sama-sama bertujuan untuk aspek kebahasaan

dalam humor. Namun, objek kedua penelitian ini berbeda. Objek penelitian Charina (2017) adalah humor dari sumber tulisan sedangkan objek penelitian ini adalah humor dari tuturan. Pada penelitian ini juga berfokus pada pemanfaatan aspek fonologis dalam tuturan humor.

Penelitian humor tentang teknik permainan bunyi pernah dilakukan oleh Sukardi (2018). Penelitian tersebut bertujuan untuk menjelaskan teknik permainan kata, bentuk aspek kebahasaan, potensi permainan bunyi dan penyimpangan makna, serta fungsi humor. Data penelitian deskriptif kualitatif ini adalah wacana meme yang mengandung permainan bunyi dan penyimpangan makna yang diambil dari web Meme Comik Indonesia. Dari penelitian tersebut ditemukan permainan bunyi yang dominan dimanfaatkan adalah teknik substitusi, sedangkan pola permainan bunyi dominan adalah menggunakan pola sasaran dalam bentuk verbal. Bentuk permainan bunyi yang dominan muncul adalah bentuk penyimpangan.

Penelitian yang akan dilakukan ini memiliki persamaan dengan penelitian Sukardi (2018), yakni sama-sama bertujuan untuk mendeskripsikan aspek fonologis dalam humor. Namun, kedua penelitian ini memiliki perbedaan pada jenis data penelitian. Data dalam penelitian ini adalah humor dalam bentuk tuturan sementara data dalam penelitian Sukardi merupakan data tulisan (meme). Penelitian ini juga difokuskan pada aspek fonologis yang digunakan sebagai strategi humor dalam dakwah Ustadz Abdul Somad (UAS).

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Menurut Sudaryanto (2015), penelitian secara deskriptif dilakukan berdasarkan pada fakta yang ada atau fenomena yang memang secara empiris hidup pada penutur-penuturnya. Pendekatan kualitatif memiliki tujuan untuk memahami dan menggambarkan fenomena-fenomena sosial melalui data bahasa secara faktual dan apa adanya. Pada penelitian ini peneliti sendiri merupakan pengumpul data utama. Peneliti memiliki peranan untuk menetapkan fokus penelitian, sumber data penelitian, pengumpulan data, analisis data, dan membuat kesimpulan atas temuan penelitian. Maka dari itu, pendekatan kualitatif dianggap sebagai pendekatan yang tepat untuk penelitian ini. Metode yang digunakan adalah metode pengamatan dan dokumentasi. Data yang diambil berupa kata-kata atau tuturan humor yang ditemukan dalam dakwah Ustadz Abdul Somad.

Sumber data dalam penelitian ini adalah video-video dakwah Ustadz Abdul Somad paling populer yang diunggah di situs www.youtube.com pada akun resmi milik Ustadz Abdul Somad. Video-video tersebut diambil dari dua akun resmi UAS, yaitu Ustadz Abdul Somad Official yang memiliki lebih dari 1 juta *subscribers* (telah mengunggah 186 video) dan religiOne yang memiliki 589.000 *subscribers* (telah mengunggah 560 video). Dalam penelitian ini, periode pengambilan sumber data adalah dari bulan September 2019 hingga Maret 2020. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tuturan humoris UAS yang mengandung permainan bunyi dan permainan makna.

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah metode simak yang didukung dengan teknik dokumentasi dan teknik catat (Mahsun, 2005; Kesuma, 2007)). Metode simak dilakukan dengan menggunakan teknik simak bebas libat cakap (SBLC). Dalam hal ini peneliti menyimak video-video dakwah yang telah dipilih sebelumnya. Dokumentasi dilakukan dengan mengambil beberapa video yang diambil dari akun *Youtube* resmi UAS. Pengunduhan video dilakukan untuk memudahkan penulis dalam mengumpulkan data dan mentranskripsi data. Hal ini dikarenakan sebagian besar dakwah UAS tidak ditayangkan di stasiun televisi. Data diambil secara acak dengan memilih beberapa ceramah yang paling banyak ditonton oleh pengguna *youtube*. Hasil penyimakan data kemudian ditranskripsikan ke dalam bentuk tulisan.

Data dianalisis dengan menggunakan metode padan referensial dengan teknik dasar hubung banding (Mahsun, 2014), yaitu dengan menghubungkan-bandingkan permainan bunyi dan permainan makna dengan referennya. Teknik dasar hubung banding memiliki teknik lanjutan. Dalam penelitian ini teknik lanjutan yang digunakan adalah teknik hubung banding menyamakan (HBS) dan teknik hubung banding memperbedakan (HBB) (Sudaryanto, 2015). Metode padan referensial dengan teknik hubung banding HBS dan HBB akan di aplikasikan dalam setiap tahapan atau langkah kerja penelitian kualitatif. Pada tahapan ini data-data yang telah selesai diklasifikasikan akan dianalisis dengan

memaparkan permainan aspek fonologis dalam tuturan humor UAS.

Penyajian data dilakukan berdasarkan permainan aspek fonologis yang digunakan, unsur pembentu kata (fonem) yang dipertainkan, dan bentuk satuan lingual yang disimpangkan. Data akan disajikan dengan menggunakan metode formal dan informal untuk memudahkan dalam pembacaan data dan analisisnya.

4. TEMUAN DAN ANALISIS

Dalam penyampaian dakwahnya, UAS memanfaatkan aspek fonologis berupa permainan bunyi untuk menghadirkan tawa bagi pendengarnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Wijana (2004) yang menyatakan bahwa untuk membangun humor dapat dilakukan dengan teknik substitusi bunyi, permutasi bunyi, penyisipan bunyi, penambahan bunyi, dan pelepasan bunyi. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti menemukan tujuh teknik permainan bunyi, antara lain teknik substitusi bunyi, permutasi bunyi, penyisipan bunyi, penambahan bunyi, pelepasan bunyi, pemertahanan bunyi, dan penghilangan jeda. Pada penelitian ini ditemukan 7 teknik permainan bunyi yang dimanfaatkan UAS dalam membangun humor. Teknik permainan bunyi yang ditemukan antara lain adalah: teknik substitusi bunyi, permutasi bunyi, penambahan bunyi, penyisipan bunyi, pelepasan bunyi, pemertahanan bunyi, dan penghilangan jeda. Selanjutnya, akan diuraikan temuan permainan bunyi yang dimanfaatkan dalam tuturan humor UAS.

Substitusi Bunyi

Substitusi bunyi dapat dilihat dari pergantian unsur di dalam kata sehingga tercipta sebuah kata baru yang hampir mirip secara bentuk atau bunyi serta memiliki makna yang berbeda. Berikut ini adalah analisis substitusi bunyi yang terdapat dalam data 1.

Data 1

Martabak aja hilang sedih kita.

(Set up)

Apalagi martabat.

(Punchline)

(Abdul Somad Official)

Dalam usaha memperoleh efek lucu, UAS mensubstitusikan bunyi sebuah kata dengan bunyi lain sehingga muncul sebuah kata yang memiliki makna yang berbeda. Wacana di atas menunjukkan perubahan bunyi antara kata *martabak* dengan *martabat* dengan mengganti akhiran bunyi konsonan [k] menjadi [t]. Dalam proses pembentukan humor tersebut, UAS memanfaatkan permainan bunyi dengan membenturkan persepsi pendengar ketika mendengar bagian *set up* dan *punchline*. Pada bagian *set up* pendengar diarahkan kepada makna dari kata *martabak* yang mengacu pada makanan, sementara pada bagian *punchline* bunyi /k/ disubstitusikan menjadi /t/ sehingga tercipta kata baru yang maknanya mengacu pada harga diri seseorang.

Permainan bunyi yang dilakukan pada wacana di atas berhasil menghadirkan dua makna yang saling berbeda. Dari pemilihan kedua kata tersebut dapat diketahui bahwa UAS dengan sengaja memilih kata-kata yang memiliki kemiripan fonologis dalam mengkreasikan humornya. Motivasi tersebut terlihat dari tidak adanya kesetaraan antara

kedua kalimat tersebut. Permainan bunyi yang sederhana tetapi dapat menghadirkan kontras makna ini berpotensi menghadirkan humor dalam dalam dakwah UAS.

Apabila kata *martabak* disulih dengan nama makanan lain, maka nilai kelucuannya akan berkurang karena tidak adanya kemiripan fonologis antar kata tersebut, seperti tampak pada wacana berikut:

**Kue bolu saja hilang sedih kita
Apalagi martabat**

Permutasi Bunyi

Permutasi bunyi tampak dari perubahan deret unsur-unsur pada kata. Berikut ini adalah analisis permutasi bunyi yang terdapat pada data 2.

Data 2

**Kalau sudah soal ibadah, tidak ada
tawar menawar.
Sekarang banyak yang
kebeblasan.**

(Set up)

**Tidak bisa membedakan mana yang
toleransi mana yang telur asin.**

(Punchline)

(Abdul Somad Official)

Pada wacana di atas, UAS melakukan permutasi bunyi dengan mengubah deret unsur-unsur kalimat sehingga terjadi pertukaran bunyi. UAS melakukan permutasi bunyi dengan mengubah kata *toleransi* menjadi *telor asin* (telur asin). Dari perubahan tersebut diketahui bahwa kata *toleransi* dan *telor asin* memiliki persamaan fonem/ bunyi, namun memiliki urutan fonem yang berbeda. UAS menggunakan kata telur yang merupakan bentuk tidak baku dari kata telur. Hal ini

menunjukkan adanya unsur kesengajaan dalam memilih kata yang memiliki kemiripan fonologis dalam mengkreasikan humornya.

Wacana di atas menunjukkan pertukaran bunyi antara *toleransi* dengan *telor asin* dengan melakukan permutasi bunyi: [o] menjadi [e], [e] menjadi [o], [n] menjadi [s], [s] menjadi [i], dan [i] menjadi [n]. Permutasi bunyi dalam wacana ini menghadirkan ketimpangan antara *toleransi* dan *telur asin*. Kata *toleransi* bermakna sikap saling menghargai antar individu atau kelompok, sementara frasa *telor asin* secara konseptual mengacu kepada salah satu jenis makanan. Dalam hal ini, UAS menghadirkan frasa baru yang maknanya jauh berbeda dari kata yang sebelumnya

Apabila telur asin diganti dengan nama makanan lain maka permainan tuturan tersebut tidak memiliki efek lucu sama sekali. Efek lucu tidak muncul dikarenakan tidak adanya keserasian bunyi antar kata. Untuk hal ini dapat dibandingkan dengan wacana berikut:

**Kalau sudah soal ibadah tidak ada
tawar menawar.**

**Sekarang banyak yang kebeblasan
tidak bisa membedakan mana yang
toleransi mana yang martabak.**

Penambahan Bunyi

Penambahan bunyi tampak dari penambahan bunyi di dpan atau di belakang kata. Berikut ini adalah penambahan bunyi yang terdapat pada belakang kata dalam data 3.

Data 3

Ini cincin zamrud. Merknnya **Casio**

(Set up)

Kasiorang.

(Punchline)

(Abdul Somad Official)

Dari wacana di atas diketahui bahwa kata *casio* pada bagian *set up* dan *casio* pada bagian *punchline* memiliki bentuk ortografis yang berbeda namun dilafalkan dengan bunyi yang sama yaitu /kasio/. Untuk menghadirkan kelucuan dari tuturan tersebut, penutur mengacaukan persepsi awal pendengar dengan membenturkan acuan makna kata *casio* dengan *kasiorang*. Terkait dengan hal ini, UAS membenturkan makna kata *casio* yang mengacu pada *brand* produk mahal dengan *kasiorang* yang mengacu pada makna sesuatu yang didapatkan secara gratis.

UAS menambahkan bunyi /rang/ pada akhir kata *casio* sehingga menjadi *kasiorang* (kasih orang) sehingga maknanya jauh berbeda dari prasangka awal. Wacana di atas menunjukkan pertukaran bunyi dengan menambahkan bunyi: [r], [a], [n], dan [g]. yang berhasil memicu gelak tawa pendengar. UAS yang awalnya berniat menyombongkan cincinnya yang terbuat dari batu zamrud, secara tiba-tiba mengubah situasi menjadi bertentangan dengan persepsi awal pendengar sehingga memunculkan efek lucu dan gelak tawa.

Apabila *kasiorang* diganti dengan kata lain, maka tuturan tersebut tidak memiliki efek lucu sama sekali. Untuk hal ini dapat dibandingkan dengan wacana berikut:

Ini cincin zamrud.
Merknnya **Casio , gratis.**

Pelesapan Bunyi

Pelesapan bunyi dapat dilihat dari adanya penghilangan satu fonem atau lebih dalam satu struktur kata. Berikut ini adalah pelesapan bunyi yang terdapat dalam data 4.

Data 4

ASN ini dulu PNS, cuma PNS
namanya itu sudah buruk. Karena
gajinya sedikit korupsinya besar.

(Set up)

PNS artinya Pegawai **Ngeri Sekali**
(Punchline)

(religiOne)

Dalam wacana ini, UAS mengkreasikan humor dengan menciptakan abreviasi baru yang memiliki makna berbeda dari abreviasi yang sudah dikenal secara umum. Dalam tuturan humornya, UAS secara tiba-tiba mengacaukan acuan makna PNS yang merupakan singkatan dari Pegawai Negeri Sipil, dengan mengubahnya menjadi Pegawai Ngeri Sekali. Pada wacana di atas ditemukan satu data pelesapan bunyi dan permutasi bunyi. Pelesapan yang terjadi dalam data tersebut menyangkut satu bunyi vocal /e/ dari kata negeri menjadi negri. Setelah itu, terjadi permutasi bunyi /e/ menjadi /g/ dan /g/ menjadi /e/ sehingga kata negri berubah menjadi ngeri.

Penyisipan Bunyi

Penyisipan bunyi merupakan permainan fonetis dengan penambahan satu fonem atau lebih di tengah kata (Wijana, 2004). Berikut ini adalah analisis penyisipan bunyi yang terdapat dalam data 5:

Data 5

*Perempuan yang kelima itu tidak sah
Tidak diakui dalam hukum islam*

Kalau mau tambah yang kelima,
berarti delete yang satu

(set up)

Itu namanya **poliganti**

(punchline)

(religiOne)

Dari wacana di atas diketahui bahwa kata *poliganti* yang diciptakan UAS memiliki kemiripan secara fonologis dengan kata *poligami* yang maknanya telah diketahui secara umum. Meskipun kata *poligami* tidak dimunculkan sebagai objek yang disimpangkan dalam tuturan tersebut, asosiasi kata *poliganti* dan *poligami* dapat dipahami melalui konteks tuturan. Dalam hal ini kata *poligami* dan *poliganti* sama-sama merujuk pada makna yang hampir sama. *Poligami* (dalam kamus besar bahasa Indonesia terbitan Balai Pustaka) bermakna sistem perkawinan yang salah satu pihak memiliki atau mengawini beberapa lawan jenisnya dalam waktu yang bersamaan. Sementara itu, kata *poliganti* yang diciptakan UAS memiliki arti mengganti istri yang lama dengan yang baru, kedua kata tersebut memiliki acuan yang sama yaitu memiliki istri lebih dari satu.

Dalam wacana ini, UAS mengkreasi humornya dengan menciptakan kosakata baru yang memiliki makna berbeda dari kosakata yang sudah dikenal secara umum. Untuk menghadirkan kelucuan dari tuturan tersebut, penutur mengacaukan persepsi awal pendengar dengan menyisipkan bunyi /n/ dan mensubstitusi bunyi /m/ menjadi /t/ pada kata *poligami* sehingga kata tersebut berubah

menjadi *poliganti*. Dari pemilihan kedua kata tersebut dapat diketahui bahwa UAS sengaja menggunakan kata-kata yang memiliki kemiripan fonologis dalam upaya mengkreasi humornya.

Apabila kata yang memiliki kemiripan fonologis tersebut diganti dengan bentuk lain, maka tuturan tersebut tidak berpotensi menghadirkan humor bagi pendengarnya, seperti tampak pada contoh berikut:

Perempuan yang kelima itu tidak sah
Tidak diakui dalam hukum islam
Kalau mau tambah yang kelima,
berarti delete yang satu
Itu namanya **politukar**.

Pemertahanan Bunyi

Pemertahanan bunyi berkaitan dengan upaya membangun humor dengan mempertahankan setengah sampai sebagian bunyi unsur pembentuk kata (Sukardi, 2018). Berikut ini adalah pemertahanan bunyi yang terdapat dalam wacana humor UAS.

Data 6

Itu istri kau ya?
Kau dapat dia **nikmat**,
(Set up)
Dia dapat kau **laknat**.
(Punchline)

Pada wacana di atas ditemukan pemanfaatan pemertahanan bunyi oleh UAS. Bunyi yang dipertahankan dalam data tersebut adalah bunyi akhiran /at/. selain bunyi akhiran /at/ yang dipertahankan, unsur bunyi pembentuk lainnya berubah-ubah. Pemertahanan bunyi dalam tuturan UAS cenderung membandingkan

dua atau lebih objek yang memiliki kesamaan bunyi sebagai pengikat perbandingannya. Teknik pemertahanan bunyi ini menghadirkan asosiasi makna yang bertolak belakang dalam perbandingannya. Pada data tersebut dapat dilihat bagaimana bunyi akhiran /at/ dipertahankan dan kemudian menghadirkan kejutan pada objek akhirnya. Dalam hal ini kata *nikmat* memiliki asosiasi makna positif sedangkan kata *laknat* memiliki asosiasi makna negatif.

Apabila *laknat* diganti dengan kata lain, maka tuturan tersebut tidak memiliki efek lucu sama sekali. Untuk hal ini dapat dibandingkan dengan wacana berikut:

Itu istri kau ya?
*Kau dapat dia **nikmat**.*
*Dia dapat kau **sial**.*

Penghilangan Jeda

Penghilangan jeda berkaitan dengan penghilangan jeda antar suku kata dengan kata lain, sehingga yang awalnya dua suku kata setelah mendapat penghilangan menjadi satu kata (Sukardi, 2018). Berikut ini adalah penghilangan jeda yang terdapat dalam wacana humor UAS:

Data 7

Nanti kalau anaknya lahir tidak boleh pakai nama ayahnya.
Harus pakai nama ibunya, misal bin Fatimah, bin Aisyah.
Kebetulan nama Ibunya Tilan
(set up)

Bintilan lah.
(punchline)
(religiOne)

Respon yang tepat pada tuturan di atas yang seharusnya dituturkan UAS adalah *bin Tilan* yang bermakna anak dari Tilan. Namun

untuk membangun humor, UAS dengan sengaja menghilangkan jeda pada kata tersebut sehingga berubah menjadi *bintilan* yang maknanya mengacu pada penyakit kulit. UAS dengan sengaja memanfaatkan kesamaan bunyi pada kata *bin Tilan* dan *bintilan*. Penghilangan jeda tersebut berpotensi membangun humor karena perubahan acuan makna tersebut berpotensi menghadirkan tawa bagi pendengarnya.

5. PENUTUP

Berdasarkan analisis yang telah penulis lakukan, ditemukan 7 teknik permainan bunyi. Teknik permainan bunyi yang ditemukan antara lain adalah teknik substitusi bunyi, permutasi bunyi, penyisipan bunyi, penambahan bunyi, pelesapan bunyi, pemertahanan bunyi, dan penghilangan jeda. Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan, maka dalam penelitian ini dirumuskan potensi permainan bunyi dalam membangun humor. Permainan bunyi (aspek fonologis) menghadirkan humor dengan memanfaatkan kemiripan dua kata yang memiliki makna berbeda. Pemanfaatan bentuk (bunyi) yang mirip dengan kandungan makna yang berbeda terbukti berhasil dalam memunculkan tawa bagi pendengarnya. Potensi lain dari permainan bunyi ini adalah menciptakan kosakata baru yang memiliki kemiripan bentuk. Walaupun kosakata baru tersebut tidak digunakan secara umum, namun pendengar dapat memahami maknanya dan acuannya dengan memahami konteks.

6. REFERENSI

Afdhal, M., & Hamzah, H. (2019). An Analysis of Verbal Humor in

- Preaching of Ustadz Abdul Somad. *E-Journal English Language and Literature*, 8(3).
- Alimuddin, N. (2007). Konsep Dakwah Dalam Islam. *HUNAFA: Jurnal Studia Islamika*, 4(1), 73–78.
- Attardo, S. (2008). A primer for the linguistics of humor. *The primer of humor research*, 8, 101–156.
- Attardo, S. (2010). *Linguistic theories of humor* (Vol. 1). Walter de Gruyter.
- Claire, E. (1984). What's so Funny. Endley Pub.
- Firousyurahman, M. (2018). Da'wah and Interpersonal Attraction of Popular Figures in Indonesian Television. *Ilmu Dakwah: Academic Journal for Homiletic Studies*, 12(2).
- Kesuma, T.M.J. (2007). *Pengantar (metode) penelitian bahasa*. Yogyakarta: Penerbit Caraswatibooks.
- Mahsun. (2005). *Metode penelitian bahasa*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Moleong, L.J. (2005). *Metode penelitian kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Raskin, V. (2012). *Semantic mechanisms of humor* (Vol. 24). Springer Science & Business Media.
- Ross, A. (1998). *The Language of Humour*. Routledge.
- Servaité, L. (2005). *The anatomy of a joke*. Tiltai.
- Sudaryanto. (2015). *Metode dan aneka teknik analisis bahasa*. Yogyakarta: Sanata Dharma University Press.
- Suhadi, M. A. (1989). *Humor itu Serius: Pengantar "Ilmu Humor."* Pustakakarya Grafikatama.
- Sukardi, M. I. (2018). *Permainan Bunyi dan Penyimpangan Makna sebagai Upaya dalam Membangun Humor pada Wacana Meme (Kajian Semantik)* [PhD Thesis]. UNS (Sebelas Maret University).
- Taghiyev, I. (2017). Violation of Grice's Maxims and Ambiguity in English Linguistic Jokes. *International E-Journal of Advances in Social Sciences*, 3(7), 284–288.
- Tim Redaksi Qultummedia. (2018). *Ustadz Abdul Somad: Dai Berjuta Followers*. Qultummedia.
- Vito, A. D., Alfatih, A., & Meilinda, N. (2018). *PENGARUH EFEKTIVITAS YOUTUBE TERHADAP POPULARITAS TOKOH MASYARAKAT (Studi Video Dakwah Ustadz Abdul Somad, Lc., MA di Channel Tafaqquh Video di Kalangan Remaja yang Tergabung dalam Ikatan Remaja Masjid Agung (IRMA) Palembang* [PhD Thesis]. Sriwijaya University.
- Wijana, I. D. P. (1995). *Wacana Kartun dalam Bahasa Indonesia*. Disertasi UGM.
- Wijana, I. D. P. (2004). *Kartun: Studi tentang Permainan bahasa*. Ombak.

Wijana, I. D. P. (2010). *Pengantar Semantik Bahasa Indonesia*. Andi Offset.

Yanuar, D. (2020). GAYA RETORIKA DAKWAH USTADZ ABDUL SOMAD PADA CERAMAH PERINGATAN MAULID NABI MUHAMMAD SAW TAHUN 1440 H DI MESJID RAYA BAITURAHMAN BANDA ACEH. *Jurnal Al-Bayan: Media Kajian dan Pengembangan Ilmu Dakwah*, 25(2), 354–385.

Zahidi, S., & Ikmal, H. (2019). Paham Keagamaan Masyarakat Digital (Kajian atas Dakwah Ustadz Abdul Somad Perspektif Konstruksi Sosial). *Jurnal Mediakita: Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam*, 3(1).

Zamzuardi, Y., & Ermanto, E. (2019). The Rhetoric of Persuasion of Ustadz Abdul Somad: Discourse Analysis in the Media Youtube. *Seventh International Conference on Languages and Arts (ICLA 2018)*.