

# PRINSIP KELAKAR DAN PRINSIP DAYA TARIK DALAM WACANA CAKCUK<sup>1</sup>

## JOKE AND ATTRACTION PRINCIPLES IN CAKCUK DISCOURSE

**Foriyani Subiyatningsih**

Balai Bahasa Jawa Timur  
Jalan Siwalanpanji, Buduran, Sidoarjo, Jawa Timur, Indonesia  
Pos-el: foriyani\_anik@yahoo.co.id

(Naskah diterima tanggal 14 Oktober 2016 – direvisi terakhir tanggal 14 Juni 2017 – disetujui tanggal 14 Juni 2017)

### **Abstrak**

Masalah penelitian ini ialah bagaimanakah penerapan prinsip kelakar dan prinsip daya tarik pada karya desain CakCuk. Kajian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan prinsip kelakar dan prinsip daya tarik dalam karya desain CakCuk. Sesuai tujuan dan masalah itu, kajian ini menggunakan teori pragmatik yang berkaitan dengan prinsip kelakar dan prinsip daya tarik. Kajian ini bersifat deskriptif kualitatif. Sumber data berupa souvenir CakCuk yang memuat adanya pemakaian bahasa. Data diperoleh dengan menggunakan metode simak. Analisis data menggunakan metode agih, komparasi, dan padan kontekstual. Hasil kajian ini, *pertama*, penerapan prinsip kelakar dalam wacana CakCuk. Prinsip kelakar, yakni berupa tumpuan simpulan dibuat tidak benar dan simpulan juga dibuat tidak benar; pelanggaran terhadap maksim-maksim dari prinsip-prinsip sopan santun secara sengaja; dan pengungkapan hal-hal tabu di dalam tuturan. *Kedua*, penerapan prinsip daya tarik dalam wacana CakCuk. Prinsip daya tarik memiliki dua komponen, yaitu stilistik teks dan pesan teks. Stilistik teks dibangun melalui tuturan harafiah berupa bentuk metafora dan plesetan. Pesan teks, menyangkut keadaan dan perilaku sosial yang buruk di dalam masyarakat, heroisme dan patriotisme, budaya, serta kuliner.

**Kata kunci:** pragmatik, CakCuk, prinsip kelakar, prinsip daya tarik

### **Abstract**

*Research problem is how to apply jokes and attraction principle on CakCuk design. Objective of the research is to describe application of joke and attraction principle on CakCuk design. According to the objective and the problem, the research uses pragmatic theory relating to joke and attraction principle. The research is qualitative descriptive. The data source comes from CakCuk souvenir which contains language usage. Data are collected by using scrutinize method. Data analysis uses distributional, comparison, and contextual equation. This research result as follows. Firstly, joke principle has been applied on CakCuk discourse. Joke principles, namely conclusion base and conclusion are made incorrect. Violence of maxims on politeness principles are used intentionally. Utilization of taboo are delivered. Secondly, attraction principle on CakCuk discourse has been applied. Attractiveness principle has two components, namely stylistic text and message text. Stylistic text is arranged by using literal words in form of metaphor and spoof. Message text represents bad situation and social behavior in society, heroism and patriotism, culture, and culinary.*

**Keywords:** pragmatic, CakCuk, joke principle, attractiveness principle

---

<sup>1</sup>Artikel ini merupakan bagian dari laporan penelitian mandiri Balai Bahasa Provinsi Jawa Timur 2014.

## 1. Pendahuluan

CakCuk ialah salah satu jenis produk industri kreatif dari subsektor *fasyen* dan desain khas Surabaya. Produk yang dihasilkan berupa produk-produk souvenir, seperti baju kaos, jaket, cinderamata, mug, gantungan kunci, dan beberapa aksesoris lainnya. Wacana CakCuk diciptakan untuk tujuan komersial dan oleh kreatornya dikreasi sedemikian rupa sehingga teks mempunyai daya tarik.

Daya tarik teks dibangkitkan melalui penerapan berbagai macam maksim retorik tekstual, seperti maksim ekspresivitas, sehingga teks mempunyai kesan indah dan puitis, di antaranya melalui persajakan, sitiran lagu, dan parikan. Teks juga disajikan melalui penggunaan gaya bahasa, di antaranya ironi, sarkastik, hiperbola, atau litotes. Daya tarik tidak hanya menyangkut aspek bentuk, tetapi juga aspek maksud. Maksud merupakan aspek pragmatik dari sebuah teks. Penerapan prinsip kelakar digunakan untuk membentuk teks yang berfungsi menyampaikan sindiran, kritikan, kecaman, atau kelucuan. Oleh karena itu, bahasa teks dalam desain CakCuk cenderung vulgar. Kevulgaran penggunaan bahasa, di samping disebabkan oleh faktor maksud penulis juga oleh faktor budaya. Menurut Rahardi (2004: 90) kelakar lazim disebut sebagai sosok ironi yang tidak sesungguhnya atau hanya pura-pura saja.

Menurut Leech (1993: 22) istilah retorik memusatkan diri pada situasi ujar yang berorientasi tujuan dan di dalam situasi tersebut penutur memakai bahasa dengan tujuan menghasilkan suatu efek tertentu pada pikiran petutur.

Leech membedakan dua jenis retorik sesuai pembedaan yang dibuat oleh Halliday, yaitu retorik interpersonal dan retorik tekstual. Retorik interpersonal menurut Leech (1993: 237) mencakupi enam prinsip, yaitu (1) prinsip kerja sama, (2) prinsip sopan santun, (3) prinsip ironi, (4) prinsip kelakar, (5) prinsip daya tarik, dan (6) prinsip Pollyanna.

Prinsip kelakar dan prinsip daya tarik merupakan bagian dari prinsip retorik interpersonal. Kedua prinsip tersebut, menurut Leech (1993: 224–229), baik prinsip kelakar maupun prinsip daya tarik apabila dibandingkan dengan prinsip kerja sama dan prinsip sopan santun dianggap kurang penting. Prinsip kerja sama dan prinsip sopan santun mempunyai peran langsung di dalam mengembangkan komunikasi yang efektif. Prinsip kelakar berfungsi mengembangkan interaksi sosial yang lebih akrab. Prinsip ini sering dimanifestasikan dalam sebuah percakapan santai dan penuh keakraban. Prinsip daya tarik berfungsi mengembangkan komunikasi agar lebih menarik, tidak monoton, dan tidak menjemukan.

Ada manifestasi yang berbeda antara retorik interpersonal dan retorik tekstual terhadap pelaksanaan prinsip kelakar dan prinsip daya tarik kaitannya dengan prinsip-prinsip sopan santun. Ketaatan terhadap prinsip sopan santun akan lebih banyak terjadi pada retorik interpersonal dan pelanggaranannya akan lebih banyak terjadi pada retorik tekstual. Prinsip sopan santun menurut Leech (1993: 206–207) terdiri atas enam maksim, yaitu (1) maksim kearifan (*tact maxim*), (2) maksim kedermawanan (*generosity maxim*), (3)

maksim pujian (*approbation maxim*), (4) maksimal kerendahan hati (*modesty maxim*), (5) maksimal kesepakatan (*agreement maxim*), (6) maksimal simpati (*sympathy maxim*).

Rahardi (2005: 35) menyatakan bahwa penelitian kesopanan mengkaji penggunaan bahasa (*language use*) dalam suatu masyarakat bahasa tertentu. Masyarakat tutur yang dimaksud adalah masyarakat dengan aneka latar belakang situasi sosial dan budaya yang mewadahnya. Menurut Jadhah (2014: 180) berbagai fenomena yang muncul di dalam kehidupan praktis akan berpengaruh besar terhadap bahasa. Seringkali kaidah-kaidah bahasa yang disepakati mengalami stagnasi menghadapi fenomena praktis.

Kusno (2015: 68) menyatakan bahwa pelanggaran terhadap maksimal kesopanan memiliki fungsi tertentu. Fungsi tersebut mendasari penutur melakukan pelanggaran prinsip kesopanan. Berkaitan dengan penggunaan bahasa, wujudnya tidak selalu dapat diramalkan berdasarkan kaidah-kaidah deduksional sebagaimana dirumuskan dalam gramatika, terutama proses berbahasa yang melibatkan kreatif bahasa.

Proses berbahasa sering memunculkan ketakterdugaan (*lingual*). Ketak-terdugaan itu muncul akibat faktor eksternal yang mempengaruhi proses berbahasa. Faktor eksternal itu adalah konteks. Konteks adalah unsur-unsur situasi yang melatarbelakangi penggunaan bahasa pada saat peristiwa berbahasa itu terjadi. Unsur-unsur itu berupa siapa partisipan yang terlibat dalam proses berbahasa, kapan dan di mana terjadinya, bagaimana suasananya, topiknya apa, tujuan akhir yang akan dicapai apa,

dsb. yang semuanya berpengaruh pada penggunaan bahasa. Penggunaan bahasa dalam konteks yang berbeda-beda akan menghasilkan bentuk yang berbeda-beda juga. Perbedaan bentuk dapat mencakup sebagian atau keseluruhan aspek bahasa, yakni fonologis, morfologis, sintaksis, semantik, dan leksikon.

Dari uraian latar belakang di atas, dapat dirumuskan permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini, yaitu bagaimanakah penerapan prinsip kelakar dan prinsip daya tarik pada karya desain CakCuk? Tujuan penelitian ini ialah mendeskripsikan penerapan prinsip kelakar dan prinsip daya tarik pada karya desain CakCuk.

Ada dua manfaat dari kajian ini, yaitu sebagai berikut. *Pertama*, manfaat teoritis, yaitu diperoleh pengetahuan pemakaian bahasa pada bidang desain dan *fasyen* kreasi CakCuk. Pengetahuan tersebut dapat memberi kontribusi kepada ilmu bahasa, khususnya terkait dengan masalah pemakaian bahasa. *Kedua*, manfaat praktis, yaitu sebagai rekaman kasus pemakaian bahasa yang telah terjadi di tengah-tengah masyarakat. Rekaman kasus ini dapat disikapi sebagai problematika bahasa Indonesia dan bahasa daerah, khususnya bahasa Jawa dialek Surabaya.

Sebagai sebuah problematika penggunaan bahasa, kajian ini dapat dijadikan bahan masukan kepada pemeintah untuk dapat melakukan pemetaan secara tepat, akurat, dan komprehensif terkait dengan pembinaan dan pengembangan bahasa di Indonesia.

Penelitian yang terkait dengan penggunaan bahasa dalam situasi khusus, seperti yang dilakukan oleh

Wijana (2003: 1--15) yang, antara lain, menyatakan bahwa wacana Dagadu sangat kental dengan plesetan yang berciri khas Yogyakarta. Plesetan wacana Dagadu meliputi permainan kata, permainan kata antar bahasa, malapropism, silap lidah, slang wacana indah, kreasi, dan translasi wacana. Penelitian lain yang relevan ialah yang dilakukan oleh Nugroho (2014) yang mendeskripsikan wujud tindak kelakar dan ironi pada pemandu acara televisi dan implementasi tindak kelakar serta ironi sebagai bahan ajar mata pelajaran bahasa dan sastra Indonesia di SMP/MTs.

Kajian ini menggunakan teori prinsip kelakar yang dikonsepsikan oleh Leech (1993: 228) sebagai maksim yang mengatur penutur bahasa "untuk menunjukkan solidaritas dengan petutur, katakanlah sesuatu kepada petutur yang jelas tidak benar dan jelas tidak sopan".

Selain itu, penelitian ini juga didasarkan atas rumusan Leech serta Beaugrande dan Dressler mengenai prinsip daya tarik teks. Leech (1993: 232--236) menyatakan bahwa percakapan yang menarik ialah percakapan yang mengandung aspek ketakterdugaan atau mengandung berita baru. Bentuk percakapan seperti ini lebih disukai daripada percakapan yang membosankan dan yang sudah terduga. Beaugrande dan Dressler (1981: 144) menyatakan bahwa "daya tarik" ialah ciri-ciri yang harus dimiliki oleh sebuah teks. Daya tarik berkaitan dengan ketakterdugaan dan keinformatifan, tetapi berkonflik dengan hal-hal "yang sudah dikenal" (*knownness*). Hal-hal yang sudah dikenal oleh umum cenderung tidak memiliki efek yang menarik perhatian.

## 2. Metode

Kajian ini bersifat deskriptif kualitatif. Pengumpulan data menggunakan metode simak dengan teknik dasar rekam dan catat, yaitu dengan cara menyimak penggunaan bahasa pada souvenir Cak-Cuk. Bagian yang memuat wacana Cak-Cuk (teks + konteks) difoto dengan kamera, kemudian teks dicatat sebagai data primer. Oleh karena itu, data penelitian ini bersifat lingual. Sumber data penelitian ini adalah keseluruhan souvenir Cak-Cuk yang memuat pemakaian bahasa. Selanjutnya, data dianalisis menggunakan metode agih, komparasi, dan padan kontekstual.

Metode agih dilakukan dengan memisahkan sebuah ujaran menjadi bagian-bagian yang lebih kecil untuk mengetahui hubungan kewacanaan antarsatuan pembentuk. Dengan menghubungkan kembali antarsatuan wacana itu akan diketahui sejauh mana prinsip-prinsip retorik (tekstual) ditaati atau dilanggar.

Metode komparasi dilakukan untuk melihat penerapan prinsip-prinsip tekstual dengan memanfaatkan sejumlah teknik analisis data sehingga diketahui satuan-satuan kewacanaan yang mengalami efek humor. Metode padan kontekstual digunakan dengan cara melibatkan konteks (berupa gambar) yang melatarbelakangi sebuah teks untuk menafsirkan hubungan makna wacana dengan berpegang pada prinsip lokalitas dan analogi.

Pemahaman makna teks dapat diketahui melalui gambar yang melatarbelakanginya atau sebaliknya makna gambar akan lebih jelas dengan memahami teksnya. Prinsip lokalitas dilakukan dengan cara menghubung-

kan teks dengan unsur-unsur konteks yang terdekat. Prinsip analogi merupakan cara memahami makna sebuah teks dengan menghubungkannya pada wacana lain yang semacam yang telah menjadi pengetahuan dan pengalaman bersama (Rani, 2006: 195--199). Hasil analisis disajikan menggunakan kaidah informal (lihat Sudaryanto, 1993: 144).

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1 Penerapan Prinsip Kelakar dalam Wacana CakCuk

Sesuai dengan konsep Leech (1993: 228) bahwa prinsip kelakar secara nyata melanggar prinsip-prinsip kerja sama dan prinsip-prinsip sopan santun. Kehebatan dari prinsip kelakar ini ada-lah bahwa pelanggaran terhadap prinsip-prinsip kerja sama tidak mengakibatkan jalannya proses percakapan menjadi terhambat dan tidak pula mengakibatkan hubungan sosial di antara pemeran serta percakapan berada dalam situasi konflik. Hubungan sosial semakin akrab, kebutuhan akan sopan santun semakin berkurang. Dalam konteks masyarakat Surabaya, me-ngumpat sudah menjadi kebiasaan se-hingga nilai ketabuannya menjadi ber-kurang.

Manifestasi submaksim kelakar dalam wacana CakCuk berupa pelanggaran terhadap prinsip-prinsip sopan santun tampak dalam uraian berikut.

##### 3.1.1 Tumpuan Simpulan Dibuat Tidak Benar dan Simpulan juga Dibuat Tidak Benar

Data (1) berikut merupakan manifestasi dari submaksim kelakar, yaitu "katakanlah sesuatu kepada petutur yang jelas tidak benar dan tidak wajar".

- (1) SURA = BERANI BAYA=MALU  
DARI DULU AREK-AREK  
SUROBOYO TERKENAL KARENA  
KEBERANIANNYA DAN  
KEMALUANNYA.

Wacana (1) di atas berisi pernyataan penutur tentang etimologi nama Surabaya. Surabaya ditafsirkan dari asal kata *sura* dan *baya*. *Sura* diartikan 'berani' dan *baya* diartikan 'malu'. Tafsiran etimologis ini oleh penutur dijadikan tumpuan untuk menyatakan simpulan dengan menggunakan logika deduksional, yang diperoleh pernyataan simpulan *Dari dulu arek-arek Surabaya terkenal karena keberanian dan kemaluannya*. Penafsiran etimologis nama Surabaya (sebagai tumpuan penarikan kesimpulan) jelas tidak benar. Kata *baya* yang berarti 'musuh' atau 'buaya' diartikan 'malu'. Cara menyimpulkan juga dilakukan dengan tidak wajar karena makna *malu* (kata sifat) diplesetkan menjadi *kemaluan* (kata benda).

Manifestasi maksim kelakar pada wacana (1) berupa tumpuan simpulan dibuat tidak benar dan kesimpulan juga dibuat tidak benar.

##### 3.1.2 Pelanggaran terhadap Maksim Maksim dari Prinsip-prinsip Sopan Santun secara Sengaja

Kelakar juga ditempuh melalui pelanggaran terhadap maksim pujian dan kerendahatian dari prinsip sopan santun (Leech, 1993: 206–207) secara sengaja. Perhatikan data (2) berikut.

- (2) E  
FS  
TOS  
LPEI  
PECFL  
LDFZCO

DIFPOTEC  
PILT.....FOT  
MATAMU PICEK  
TULISAN SEKECIL INI MASIH  
MAKSA DIBACA.

Maksim pujian berbunyi *kecamlah orang lain sesedikit mungkin atau pujilah orang lain sebanyak mungkin* dan maksim kerendahan hati berbunyi *pujilah diri sendiri sesedikit mungkin dan atau kecamlah diri sendiri sebanyak mungkin* pada prinsip kelakar aturan kedua maksim itu dibalik.

Maksim pujian diubah menjadi *kecamlah orang lain sebanyak mungkin atau pujilah orang lain sesedikit mungkin*. Demikian pula maksim kerendahan hati diubah menjadi *pujilah diri sendiri sebanyak mungkin dan atau kecamlah diri sendiri sesedikit mungkin*.

Pada data (2) di atas memuat tuturan *matamu picek* 'matamu buta' yang ditujukan kepada pembaca. Tuturan ini jelas melanggar maksim pujian. Namun, ketika seseorang membaca tuturan itu, ia tidak marah atau tersinggung. Bahkan, sebaliknya orang itu malah tersenyum, bukan karena ia dapat mengelak atau merasa bukan sebagai petutur, tetapi ketidaksadaran dirinya telah diperdayai oleh penutur dengan berusaha keras membaca dan memahami teks (berupa deretan huruf yang dicetak kecil). Kesadaran itu muncul tatkala membaca tuturan berikutnya, yaitu *matamu picek, tulisan sekecil ini masih maksa dibaca* 'mata kamu buta, tulisan sekecil ini masih dipaksakan dibaca'. Sebut saja itu jebakan kelakar adalah sebuah trik lelucon yang dimanfaatkan oleh kreator untuk membuat teks CakCuk menarik.

### 3.1.3 Pengungkapan Hal Tabu di dalam Tuturan

Maksim kelakar yang dimanifestasikan melalui pelanggaran terhadap prinsip sopan santun mencakup pengungkapan hal-hal tabu di dalam tuturan. Data (3) berikut berupa teks mengandung implikasi-implikasi tidak sopan karena memuat sejumlah ungkapan tabu berupa umpatan. Mengumpat yang ditujukan kepada petutur jelas melanggar maksim pujian dan maksim kerendahan hati. Dalam suasana tertentu, khususnya suasana formal dan religius, seseorang dianggap tidak sopan manakala di dalam pembicaraannya, baik secara sengaja maupun tidak sengaja, terucap kata-kata umpatan.

Teks (3) harus dianggap sebagai kelakar karena tidak benar dan tidak serius. Teks (3) merupakan *sounding*, yakni salah satu bentuk kelakar yang sudah menjadi adat kebiasaan.

- (3) DI KOTA LAIN, MISUH ITU HAL  
YANG TIDAK SOPAN  
ASU!, KIRIK!, JANCUK, JARAN!,  
JANGKRIK! BEDHES!, MUNYUK!  
DI SURABAYA, MISUH SUDAH  
MENJADI GAMMAR  
BAHKAN, BINATANG AJA MISUH  
DI SURABAYA

### 3.1.4 Prinsip-Maksim Kelakar Dikembangkan Sejauh Tujuan yang akan Dicapai oleh Kreator

Prinsip-maksim kelakar masih dapat dikembangkan sejauh tujuan yang akan dicapai oleh kreator, yaitu "katakan sesuatu itu mempunyai hubungan dengan yang lain walaupun sesungguhnya ia tidak memiliki hubungan dengan yang lain". Perhatikan data (4) berikut.

- (4) AWAS BUAYA DARAT.  
SURABAYA KOTA BUAYA.  
DAERAH PERAWAN KECELA-  
KAAN.

Wacana (4) dibuat seolah-olah ada hubungan dengan atau menjadi bagian dari rambu-rambu lalu lintas. Tuturan *Awas buaya darat. Surabaya kota buaya, daerah perawan kecelakaan* dibuat dengan meniru wacana rambu-rambu lalu lintas, seperti *awas tikungan tajam, awas banyak anak-anak sekolah*, dsb. Bila peringatan lalu lintas merupakan ilokusi impositif yang bertujuan menghasilkan suatu efek berupa suatu tindakan yang dilakukan oleh petutur agar lebih berhati-hati di dalam berkendara, tetapi efek wacana (4) ialah petutur tertawa membaca wacana itu. Bentuk stilistik teks (4) yang koherensif, antara lain, *Awas buaya darat, Surabaya Kota Buaya, dan Daerah Perawan Kecelakaan* (bentuk plesetan rambu-rambu lalu lintas *Daerah Rawan Kecelakaan*) efek lucu dan memiliki pesan moral.

### 3.2 Penerapan Prinsip Daya Tarik dalam Wacana CakCuk

Berpijak pada rumusan prinsip daya tarik teks Leech (1993: 232--236); Beaugrande dan Dressler (1981: 144) di atas dapat diasumsikan bahwa wacana CakCuk ialah salah satu bentuk retorik tekstual yang bertujuan mengomunikasikan realita sosial, historis, dan budaya Kota Surabaya melalui wacana Cakcuk yang berbentuk teks dengan stilistik yang khas.

Dua komponen penting yang digunakan untuk memberikan daya tarik teks CakCuk, yaitu bentuk stilistik teks dan pesan. Bentuk stilistik teks dibangun melalui tuturan

harafiah, metaforis, dan plesetan. Pesan teks menyangkut hal-hal berikut: (a) keadaan dan perilaku sosial yang buruk di dalam masyarakat, seperti kebiasaan mengum-pat, seksualitas, pelacuran, dsb.; (b) heroisme dan patriotisme; (c) budaya; dan (c) kuliner.

#### 3.2.1 Bentuk Stilistik Teks

##### 3.2.1.1 Tuturan Bentuk Metafora

Metafora adalah pemakaian kata atau ungkapan kebahasaan bukan dengan arti yang berdasarkan kesamaan atau perbandingan. Metafora merupakan kreasi bahasa. Daya kreatif ini sering dimanfaatkan oleh pengarang untuk mengekspresikan maksud, gagasan, perasaan, atau imajinasinya (Hidayat, 2015: 166–167). Prinsip daya tarik yang dimanifestasikan melalui bentuk metafora dari realita dengan menggunakan implikatur konvensional, secara sintaktik teks tampak wajar, tetapi pesan menjadi tersamar atau tersirat. Hal itu disebabkan karena pesan dinyatakan secara tidak langsung dan tuturan melanggar maksim cara. Namun, tuturan justru menjadi lebih bertenaga seperti tampak pada data (5) dan (6) berikut.

- (5) DI SURABAYA KUPU-KUPU  
KELUAR DARI SARANGNYA  
JSTRU PADA MALAM HARI  
Night Butterfly City  
KOTA KUPU-KUPU MALAM
- (6) Welcome to SURABAYA  
KOTA TERPANAS DI PULAU JAWA  
The hottest city in Jawa

Wacana (5) terdiri atas dua klausa, yaitu klausa (a) *Di surabaya kupu-kupu keluar dari sarangnya justru pada malam hari* dan (b) *Night Butterfly City, Kota*

*Kupu-kupu Malam*. Pemahaman wacana (5) dapat dilakukan melalui implikatur konvensional yang bertumpu pada pemaknaan secara logis. Implikasi ialah sesuatu yang termasuk atau tersimpul yang disugestikan, tetapi tidak pernah dinyatakan.

Implikatur konvensional dapat dirumuskan (a) ada suatu  $x$  yang dapat diidentifikasi secara tunggal oleh penutur dan petutur sebagai  $x$  yang sama (harafiah); (b) ada suatu  $x$  yang digunakan untuk mengacu secara tunggal oleh penutur dan petutur sebagai  $y$  yang sama (metaforis); dan (c) ada pemahaman yang sama antara (a) dan (b) tentang acuan kupu-kupu dan kupu-kupu malam, yaitu pada PSK, bukan kupu-kupu yang bermakna yang sesungguhnya atau harafiah. Bila aksi wanita-wanita PSK di Surabaya dinyatakan secara metaforis menjadi hal yang menarik, tetapi bila dinyatakan secara harafiah efeknya menjadi tidak menarik karena sudah menjadi pengetahuan umum, perhatikan teks (5a) berikut.

(5a) Di Surabaya PSK beraksi di malam hari  
PSK City  
KOTA PSK

Pada data (6) di atas tuturan *KOTA TERPANAS DI PULAU JAWA/The hottest city in Jawa* bersifat konotatif atau ambigu. Kata terpanas dapat diartikan sebagai 'suhu udara paling panas' atau 'paling banyak kegiatan seks'. Tafsiran makna ditentukan dengan cara melihat konteks, yaitu menghubungkan teks dengan bentuk-bentuk visual desain CakCuk. Sesuai dengan konteksnya,

tafsiran makna *terpanas* adalah 'paling banyak kegiatan seks'.

### 3.2.1.2 Tuturan Bentuk Plesetan

Daya tarik teks CakCuk juga ditampilkan melalui tuturan plesetan. Keberadaan wacana *plesetan* CakCuk tidak terlepas dari proses kreatif para kreatornya, yang dengan kepiawaiannya mengkreasi simbol-simbol bahasa yang ada menjadi sesuatu yang baru. Proses kreatif bertumpu pada bahasa, nilai-nilai historis, dan realitas sosial budaya yang ada di dalam masyarakat, yang para kreator itu menjadi bagian dari komunitas budaya "Arek" sekaligus menjadi anggota masyarakat tutur bahasa Jawa dialek Surabaya (Subiyatiningsih, 2003: 174).

Plesetan CakCuk banyak memanfaatkan berbagai unsur nama, istilah, dsb. yang sudah menjadi pengetahuan umum. Istilah, ungkapan, nama, merk menjadi sumber plesetan terutama yang berpotensi untuk dikaitkan dengan realita yang ada di Surabaya. Plesetan CakCuk dibentuk melalui penggantian suatu unsur dengan unsur lain, biasanya berupa kata yang memiliki kemiripan fonetis. Daya tarik CakCuk yang dibangun melalui plesetan, di antaranya data berikut.

- (7) pentil inside  
penitine 2
- (8) HOLLYWOOD tempat orang  
Amerika main film; bollywood  
tempat orang India main film;  
Dollywood tempat orang Surabaya  
....
- (9) Oral-me  
Designed by Cak Cuk Surabaya
- (10) BLackDoLLY TM  
--lembah hitam --



- (11) Lebih baik Polygami daripada Dollygami
- (12) Dollyland Surabaya  
Tempat main khusus orang dewasa  
Bukan tempat main anak-anak
- (13) Monodolly eh monopoly  
Sex in the City
- (14) Pelyboy  
Senjata Andalan Pria

Sajian data (7)–(14) di atas daya tarik plesetan di dalam wacana CakCuk dapat dijelaskan sebagai berikut. Data (7) *Pentil inside, penitine 2* ialah plesetan dari *Intel insed pentium 2*, yaitu *hardware* yang terpasang di dalam sebuah kom-puter atau laptop. Tulisan *Intel inside pentium 2* biasanya terpampang pada *cashing* (bagian depan) untuk memberi keterangan spesifikasi sebuah komputer atau laptop. Plesetan ini mengacu pada organ sek-sual wanita, yaitu buah dada dan dua puting susu. Data (8) *Dollywood* merupakan bentuk plesetan dari *Holly-wood* dan juga *Bollywood*. *Dollywood* identik dengan *Dolly*, yaitu salah satu tempat pelacuran di Surabaya. Ketiga kata itu memiliki kemiripan fonetis tetapi sama sekali tidak memiliki hubungan makna. Data (9) *Oralme* adalah bentuk plesetan dari *oralbe* merek sikat gigi. Teks *Oralme* menyatakan pesan salah satu jenis aktivitas seksual. Data (10) *BlackDolly* plesetan dari *Blackberry* merek handphone ternama. Makna *BlackDolly* mestinya ‘Dollyhitam’ diplesetkan menjadi ‘lembah hitam’. Data (11) *Dollygami* plesetan dari *Poly-gami*. *Dollygami* dimaknai sebagai

‘kebiasaan/suka jajan perempuan di Dolly’. Data (12) *Dollyland* merupakan plesetan dari *Disneyland*. Data (13) *Monodolly* merupakan bentuk plesetan dari *Monopoly*. Data (14) *Pelyboy* merupakan bentuk plesetan dari *playboy*.

Kreator CakCuk memiliki motivasi tertentu dengan membuat teks berben-tuk plesetan. Motivasi yang mendasari kreator CakCuk itu adalah sebagai berikut.

- (a) Memiripkan bentuk  
Contoh:  
*Caak-Cook* mirip dengan *Coca-Cola*,  
*Supirman* mirip dengan *Superman*,  
*Zoorabaya* mirip dengan *Surabaya*,  
*Suparman* mirip dengan *Superman*
- (b) Mengkontraskan nilai lokal dengan global,  
Contoh:  
*Jangkrik Park* dengan *Jurasic Park*
- (c) Mengkrontraskan yang tradisional dengan yang modern  
Contoh:  
*Yu Tumi* dengan *Yu Tube*;  
*Apem* dengan *Appel*
- (d) Mengkontraskan nilai yang buruk dengan yang baik  
Contoh:  
*Dollywood* dengan *Hollywood*,  
*Bollywood*;  
*Polygami* dengan *Dollygami*
- (e) Menyamakan nilai  
Contoh:  
*James bonek* disejajarkan dengan *James Bond*;  
*Bonekpacker* disejajarkan dengan *backpacker*;  
*Cakcukers* disejajarkan dengan *Cank-cutters*

(f) Mengecilkan nilai  
 Contoh:  
*Dharma waria dengan Dharma Wani-ta;*  
*Indonesian Idiot dengan Indonesian Idol;*  
*Gudang Haram dengan Gudang Garam*

(g) Meninggikan nilai  
 Contoh:  
*The got father ' bapak pembersih got pasukan kuning' ditinggikan nilai-nya oleh The Goodfather 'bapak yang baik/orang yang bijaksana'*

### 3.2.2 Bentuk Pesan Teks

#### 3.2.2.1 Keadaan dan Perilaku Sosial yang Buruk di dalam Masyarakat

Keadaan dan perilaku sosial buruk di dalam masyarakat, seperti kebiasaan mengumpat, seksualitas, pelacuran, dsb.

##### a. Kebiasaan mengumpat

Kebiasaan mengumpat di kalangan masyarakat Surabaya telah menjadi *sounding* di dalam percakapan sehari-hari, terutama dalam konteks kelakar. Sajian data (15) dan (16) berikut menjadi bukti adanya pemanfaatan *sounding* sebagai daya tarik teks CakCuk.

(15) ANDAI TINTIN  
 ORANG SURABAYA  
 Jancuk asu, nggateli!...  
 Metuo nek wani, cuk!...  
 Makmu kancutan seng!  
 Iko! Diamput!  
 Mbokne ancuk!...  
 Nyocot ae!...  
 Matamu Picek!...  
 Ealah, Tintin...

njleketek manuk kakaktua...  
 Cuk tak kiro mau sopo? Cangkeme wis ketularan Sampean, Kapten Haddock. Matamu suwek!  
 Makmu kiper!  
 Kakimu tumpes!  
 Opo?... Matamu suwek?  
 Kirik, Asu!  
 Tampanono iki, cuk!  
 Bongko koen!..  
 Ancuuk...Boyokku...,  
 Opo'o, Kapten?  
 Jancuk jaran, kene tak bedile!  
 Tak dadekno sego bebek!

(16) DARIPADA PAKE BAHASA ASING MENDINGAN PAKE BAHASA SENDIRI  
 ASSHOLE!!\*,  
 YOU'RE MOTHER  
 FUCKER!!\*SHITT!!\*  
 DAMNIT\*\* BULLSHIT!!\*\*  
 YOU'RE SON OF BITCH!!\*\*  
 FUCK YOU!!\*\*  
 MBOKNE ANCUK!!\*\*  
 JANCUK!!\*\* MATAMU!!\* ASU!!\*\*  
 NGGATHELI!!\*\*  
 DIANCUK!!\*  
 MAKMU KANCUTAN  
 SENG!!\*\*!  
 CINTAILAH PRODUK DALAM NEGERI.

##### b. Seksualitas

Perihal seksualitas juga dijadikan daya tarik dalam wacana CakCuk. Umumnya daya tarik ini disajikan secara implisit, tersirat, atau metaforis. Sangat sedikit yang disajikan secara eksplisit, tersurat, dan harafiah. Menurut masyarakat masalah seksualitas juga merupakan hal yang sangat tabu untuk dibicarakan karena seks dianggap sangat privat. Membicarakan masalah seks dalam ranah umum dianggap tidak sopan. Hal-hal buruk yang terkait dengan masalah seksualitas dijadikan

daya tarik dalam wacana CakCuk. Data (17) dan (18) berikut bersifat harafiah.

(17) SIZE DOESN'T MATTER  
UKURAN BUKAN MASALAH  
7,5 18 25 23 14 16 22 CENTIMETER

(18) KHAN COOT PRODUCTION  
MEMPERSEMBAHKAN  
TRUMPH SASTROWARDOYO  
GT MAN SAPUTRA  
SEBUAH CD  
DARI SUWAL SUJARWO  
Ada apa dalam Celana?

Data (17) dan (18) dibentuk melalui praanggapan penutur, sehingga tuturan tidak lengkap. Tuturan *ukuran bukan masalah* (17) ialah kalimat *ellips* karena ada unsur yang dihilangkan pada tuturan itu. *Ellipsis* akibat praanggapan penutur. Dengan menyebut ukuran 7,5 14 16 18 22 23 25 cm, petutur dianggap tabu karena itu alat vital. Tuturan *Ada apa dalam Celana?* (18) ialah interogatif yang jawabannya sudah diketahui oleh setiap orang.

Data (19) sampai dengan (21) berikut daya tarik teks disajikan secara tersurat terkait dengan masalah seksualitas.

(19) Hotel JW MA'EROT  
SURABAYA  
BIG IS BEATIFUL

(20) RUMAH SAKIT UMUM "DOLLY  
HUSADA"  
JL. Jarak Surabaya (031) 5621XXX  
Fax. (031) 5622XXX  
KHUSUS PENDERITA BURUNG  
FLU

(21) Ini djadjan apem Dolly

tjap Djempol Ketjepit  
Tjindera mata dari Soerabaja  
terkenal di mana-mana tempat  
sedjak doeloe kala  
bisa dimakan di tempat  
ataoe dibawa keloevar paberik: djalan  
Djarak Soerabaja

Dalam data (19) *JW MA'EROT* bentuk plesetan dari Hotel Marriot dan *big is beatiful* oleh penutur dipraanggapkan memiliki hubungan asosiatif de-ngan alat vital pria. Tuturan (20) *KHUSUS PENDERITA BURUNG FLU* bersifat konotatif, *burung flu* ialah meta-for dari kelamin pria yang sedang mengalami gangguan kesehatan. Tuturan *apem Dolly/ tjap Djempol Ketjepit* pada data (21) berkonotasi dengan masalah seksualitas.

### c. Pelacuran

Pelacuran mewarnai di segala penjuru Kota Surabaya dan ini menjadi sisi buruk dalam kehidupan sosial masyarakat Surabaya. Sisi buruk yang terkait dengan pelacuran ini dimanfaatkan oleh kreator sebagai daya tarik teks CakCuk. Cukup banyak data yang ditemukan dalam penelitian ini terkait dengan pemanfaatan sisi buruk pelacuran di Surabaya sebagai daya tarik teks, di antaranya ialah data (22) s.d. (23) berikut.

(22) Dolly Airways  
Transprostitu Indonesia  
kepuasan tanpa batas

(23) Free Sex?  
no way! No Free Sex  
mau ngesex kok minta free!  
mbayar, mas!  
Gak ada yang gratis di Dolly

### 3.2.2.2 Heroisme dan Patriotisme

Daya tarik teks tidak hanya memuat hal-hal buruk, tetapi juga hal-hal yang sangat membanggakan. Nilai-nilai heroisme dan patriotisme juga dijadikan sebagai daya tarik teks CakCuk. Tokoh-tokoh hero dijadikan sebagai sumber daya tarik dengan cara membandingkan dengan tokoh-tokoh lokal yang memiliki kemiripan nama. Data (24) *Sopirman* dan *Suparman* memiliki kemiripan nama dengan tokoh super hero *Superman*. *James Bonek* (25) memiliki kemiripan nama dengan *James Bond* tokoh film serial James Bond.

- (24) LYN SOPIRMAN  
SUPARMAN ADALAH SOPIR  
BEMO LYN "J" SURABAYA  
JURUSAN JOYOBOYO-BRATANG-  
KENJERAN (PP)
- (25) THE LEGEND OF SOCCER  
SUPPORTER  
James Bonek  
Bondho Nekat  
Dihormati Kawan Disegani Lawan.

Data (26) berikut memiliki daya tarik teks ditampilkan melalui nilai-nilai patriotisme. *Djembatan Merah* pada data (26) menjadi saksi bisu patriotisme para pejuang ketika berperang melawan Belanda.

- (26) Djembatan Merah  
the spirit of never ending hero's  
legend  
LEGENDA KOTA PAHLAWAN  
Disaat orang kota lain membakar  
kotanya sendiri saat diserang musuh  
atau memindahkan  
pemerintahannya ke kota lain atau  
mundur dan bergerilya, orang  
Surabaya tetap berjuang

mempertahankan kehormatannya  
sampai mati

### 3.2.2.3 Budaya Lokal

Budaya lokal juga digunakan sebagai daya tarik teks. Ludruk ialah kesenian lokal Surabaya. Segala sesuatu yang terkait dengan kesenian ini dapat digunakan sebagai daya tarik teks CakCuk, misalnya tokoh ludruk, tembang-tembang dalam ludruk, lakon, dsb. Daya tarik teks yang terkait dengan budaya lokal tampak pada data (27) dan (28) berikut.

- (27) BASMAN  
LEGENDS OF THE LUDRUK  
BASMAN  
LEGENDA LUDRUK SURABAYA
- (28) "Yu Painten ketiban cendelo, cekap  
semanten atur kawulo"  
'Yu Painten kejatuhan jendela, cukup  
sekian penampilan saya'

### 3.2.2.4 Kuliner

Daya tarik teks CakCuk juga ditampilkan melalui kuliner. Berbagai hal yang terkait dengan kuliner, seperti warung makan, jenis-jenis masakan, makanan dan minuman yang dikenal di Surabaya dijadikan sebagai daya tarik teks. Data (29) memuat teks yang memiliki daya tarik berupa kuliner di Surabaya.

- (29) HIDUP UNTUK MAKAN  
ATAU  
MAKAN UNTUK HIDUP  
LONTONG BALAP-ES DEGAN,  
RAWON EMPAL-ES CAO,  
NASI BEBEK-ES LEGEN,  
RUJAK CINGUR-ES KOLAK,  
SEGO SAMBEL-  
ES TEMULAWAK,  
TAHU CAMPUR-ES TAPE,  
LONTONG KIKIL-ES GODIR,  
SATE KLOPO- ES SARI DELE,

SEMANGGI-ES TEBU, LONTONG  
MIE-ES DAWET, TAHU TEK-ES  
GARBIS

#### 4. Simpulan

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa penciptaan kelakar yang ditempuh oleh kreator dimotivasi pada hal-hal yang lucu, lebih menarik, dan menghibur. Prinsip kelakar dalam wacana CakCuk, yaitu berupa tumpuan-simpulan dibuat tidak benar dan simpulan juga dibuat tidak benar; Pelanggaran terhadap maksim-maksim dari prinsip-prinsip sopan santun secara sengaja; dan pengungkapan hal-hal tabu di dalam tuturan.

Dua komponen penting yang digunakan kreator untuk memberikan daya tarik teks CakCuk, yaitu bentuk stilistik teks dan bentuk pesan. Stilistik teks dibangun melalui tuturan harafiah berupa bentuk metafora dan bentuk plesetan. Bentuk pesan teks, menyangkut keadaan dan perilaku sosial yang buruk di dalam masyarakat, seperti kebiasaan mengumpat, seksualitas, pelacuran; heroisme dan patriotisme; budaya; dan kuliner.

#### Daftar Pustaka

Beaugrande, R. De dan Dressler, W. 1981. *Introduction to Text Linguistics*. London: Longman.

Hidayat, Hadi. 2015. "Pemanfaatan Fitur Metafora dalam Teks Pidato Politik Shinzo Abe sebagai Perdana Menteri Jepang ke-96: Analisis Wacana Kritis". Dalam jurnal *Metalingua*, Volume 12 Nomor 2, Desember 2014, hlm. 165–178.

Jadiah. 2014. "Realisasi Kesantunan Tindak Tutur Komisif *Berjanji* dalam Bahasa Banjar. Dalam jurnal *Metalingua*, Volume 12 Nomor 2. Desember 2014, hlm. 179–186.

Rahardi, Kunjana. 2004. *Berkenalan dengan Ilmu Bahasa Pragmatik*. Malang: Dioma.

----- . 2005. *Pragmatik: Kesantunan Imperatif Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Gelora Aksara Pratama.

Kusno, Ali. 2015. "Pematuhan dan Pelanggaran Prinsip Kesopanan serta Fungsinya dalam Wacana Terkait Usulan Dana Aspirasi DPR di Rubrik Politik Kompasiana". Dalam Jurnal *Widyaparwa*, Volume 43, Nomor 1, Juni 2015, hlm. 65--77.

Leech, Geoffrey N. 1993. *Prinsip-Prinsip Pragmatik*. Jakarta: UI-PRESS.

Rani, Abdul, Bustanul Arifin, dan Martutik. 2006. *Analisis Wacana: Sebuah Kajian Bahasa dalam Pemakaian*. Malang: Bayumedia Publishing.

Setyo, Nugroho. 2014. "Tindak Kelakar dan Ironi pada Pemandu Acara Televisi: Kajian Pragmatik" (Tesis). Surakarta: Sekolah Pascasarjana Program Studi Magister Pengkajian Bahasa, Universitas Muham-madiyah Surakarta.

Subiyatningsih, Foriyani, 2013. "Kreativitas Linguistik dalam Wacana CakCuk di Kota Surabaya: Bentuk dan Cara Pembentukannya". Dalam jurnal *Metalingua*, Volume 11 Nomor 2, Desember 2013, hlm. 173–189.

Sudaryanto. 1993. *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa: Pengantar Penelitian Wahana Kebudayaan secara Linguistik*. Yogyakarta: Duta Wacana University Press.

Wijana, I Dewa Putu. 2003. "Wacana  
Dagadu, Permainan Bahasa, dan  
Ilmu Bahasa". Pidato  
Penguahan Jabatan Guru Besar

pada Fakultas Ilmu Budaya  
Universitas Gadjah Mada.  
Yogyakarta.