

**TAPPU-TAPPUENG: TEKNIK HUMOR DAN METAFORA DALAM
TEKA-TEKI BAHASA MAKASSAR DI KABUPATEN BANTAENG**



Skripsi

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Tugas Akhir Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Sastra pada Departemen Sastra Daerah
Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin

Oleh

SYAMSIAH

Nomor Pokok : F021181003

MAKASSAR

2022

**TAPPU-TAPPUENG: TEKNIK HUMOR DAN METAFORA DALAM
TEKA-TEKI BAHASA MAKASSAR DI KABUPATEN BANTAENG**

Disusun dan diajukan oleh:

SYAMSIAH

No Pokok: F021181003

Telah Dipertahankan di Depan Panitia Ujian Skripsi

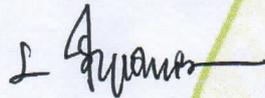
Pada Tanggal 18 November 2022

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Syarat

Menyetujui

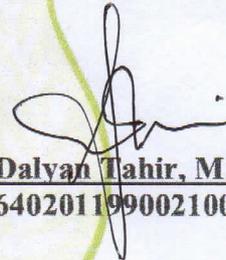
Komisi Pembimbing

Konsultasi I



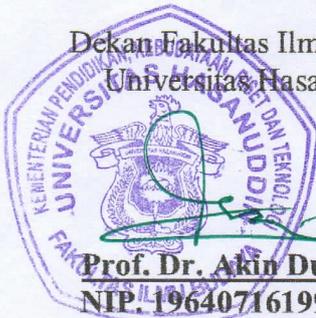
Dr. Ery Iswary, M. Hum.
NIP. 196512191989032001

Konsultasi II



Drs. M. Dalyan Tahir, M. Hum.
NIP. 196402011990021002

Dekan Fakultas Ilmu Budaya
Universitas Hasanuddin



Prof. Dr. Akin Duli, M.A.
NIP. 196407161991031010

Ketua Departemen Sastra Daerah
Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin



Prof. Dr. Gusnawaty, M. Hum.
NIP. 196512311989032002

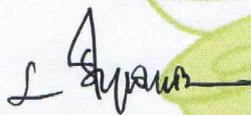
SURAT PERSETUJUAN

Sesuai dengan Surat Tugas Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin Nomor : 5570/UN4.8.7/TD.06/2022 tanggal 30 Juni 2022, dengan ini kami menyatakan menerima dan menyetujui skripsi yang berjudul "***Tappu-tappueng: Teknik Humor dan Metafora dalam Teka-teki Bahasa Makassar di Kabupaten Bantaeng***" untuk diteruskan kepada panitia ujian skripsi Departemen Sastra Daerah Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin.

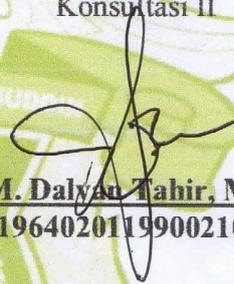
Makassar, 18 November 2022

Konsultasi I

Konsultasi II



Dr. Ery Iswary, M. Hum.
NIP. 196512191989032001



Drs. M. Dalzat Tahir, M. Hum.
NIP. 196402011990021002

Disetujui untuk diteruskan Kepada Panitia
Ujian Skripsi,
u.b. Dekan
Ketua Departemen Sastra Daerah



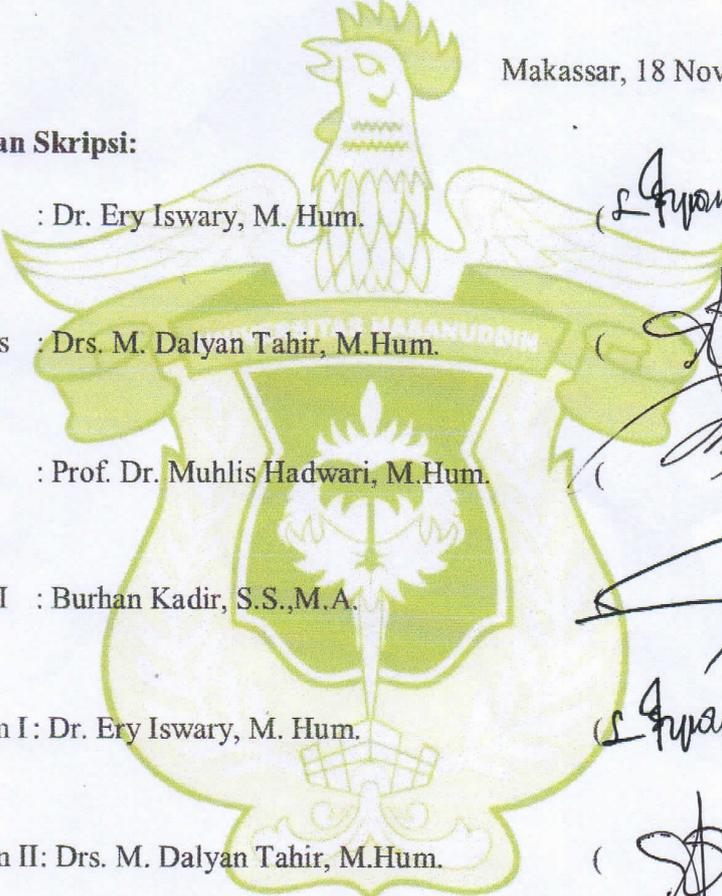
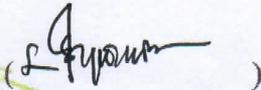
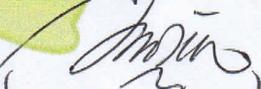
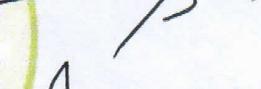
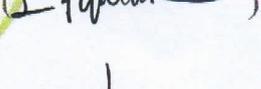
Prof. Dr. Gusnawty, M. Hum.
NIP 196512311989032002

**UNIVERSITAS HASANUDDIN
FAKULTAS ILMU BUDAYA**

Pada hari ini tanggal 18 November 2022, Panitia Ujian Skripsi menerima dengan baik skripsi yang berjudul "*Tappu-tappueng: Teknik Humor dan Metafora dalam Teka-teki Bahasa Makassar di Kabupaten Bantaeng*" yang diajukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat ujian akhir guna memperoleh gelar Sarjana Sastra pada Departemen Sastra Daerah Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin.

Makassar, 18 November 2022,

Panitia Ujian Skripsi:

- 
1. Ketua : Dr. Ery Iswary, M. Hum. ()
 2. Sekretaris : Drs. M. Dalyan Tahir, M.Hum. ()
 3. Penguji I : Prof. Dr. Muhlis Hadwari, M.Hum. ()
 4. Penguji II : Burhan Kadir, S.S.,M.A. ()
 5. Konsultan I : Dr. Ery Iswary, M. Hum. ()
 6. Konsultan II: Drs. M. Dalyan Tahir, M.Hum. ()

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Syamsiah

Nomor Induk Mahasiswa : F021181003

Program Studi : Sastra Bugis-Makassar

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, bukan merupakan plagiasi tulisan atau pemikiran orang lain. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan skripsi ini hasil karya orang lain, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Makassar, 07 Oktober 2022

Yang menyatakan



Syamsiah

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karuniaNya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Skripsi yang berjudul “*Tappu-tappueng*: Teknik Humor dan Metafora dalam Teka-teki Bahasa Makassar di Kabupaten Bantaeng” ini dibuat sebagai salah satu syarat ujian akhir guna memperoleh gelar Sarjana pada Jurusan Sastra Daerah di Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin.

Penulis menyadari bahwa selama proses penyusunan skripsi ini banyak mendapat bimbingan, dukungan dan doa dari berbagai pihak. Untuk itu, pada kesempatan ini penulis dengan segala kerendahan hati menyampaikan ungkapan terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Rektor Universitas Hasanuddin, Prof. Dr. Ir. Jamaluddin Jompa, M.Sc. sebagai pimpinan universitas yang mencurahkan hati dan tenaganya demi perkembangan Universitas Hasanuddin;
2. Bapak Prof. Dr. Akin Duli, M.A. selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin;
3. Prof. Dr. Gusnawaty, M. Hum. dan Pammuda S.S., M.Si. selaku Ketua dan Sekretaris Departemen Sastra Daerah yang telah memberikan bekal ilmu kepada penulis selama penempuh pendidikan di Universitas Hasanuddin;
4. Ibu Dr. Ery Iswary, M. Hum. selaku Dosen Pembimbing I yang penuh kesabaran dan kelapangan hati meluangkan waktu ditengah kesibukannya

untuk memberikan ilmu dan solusi dalam membimbing penulis hingga skripsi ini selesai;

5. Drs. M. Dalyan Tahir, M.Hum. selaku Dosen Pembimbing II yang penuh kelapangan hati meluangkan waktu ditengah kesibukannya untuk mengarahkan dan membimbing penulis selama penyusunan skripsi ini dapat selesai;
6. Para Bapak/Ibu Dosen Departemen Sastra Daerah yang senantiasa memberikan bekal ilmu kepada penulis selama menempuh pendidikan di Universitas Hasanuddin;
7. Bapak Suardi Ismail, S.E. selaku staf Departemen Sastra Daerah yang telah membantu dan memberikan pelayanan yang berguna dan bermanfaat dalam kelancaran administrasi;
8. Terkhusus kepada kedua orang tua tercinta Tumang dan Mariyati yang selalu senantiasa memberikan dukungan, semangat, harapan, doa dan ridhonya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini;
9. Terkhusus kakak-kakak dan adik-adik tercinta yang memberikan motivasi, bantuan, dan doa kepada penulis hingga skripsi ini terselesaikan;
10. Keluarga besar IMSAD FIB-UH terimakasih telah memberikan dukungan dan semangat kepada penulis semoga senantiasa diberkahi oleh Allah SWT;
11. Saudara dan saudari Salokoa 2018 yang tentunya telah kebersamai penulis selama menyelesaikan studi di Universitas Hasanuddin;
12. Saudara dan saudari yang tergabung di grup “*Big Family*” terimakasih yang telah memberikan motivasi dan semangat hingga skripsi ini dapat selesai;

13. Para saudariku yang tergabung di grup Santul, Lita Agustina Ariska, Wahyuni, Nurul Indah, Nurannisa, Suci Ramadhani, Irmayanti, Nurul Hilmah dan Nurrahma selaku teman seperjuangan terimakasih atas kebersamaannya dalam berbagai hal baik duka maupun suka. Terimakasih juga atas segala dukungan, motivasi, bantuan, support, semangat dan doa kalian kepada penulis, *“you are forever in my heart”*. *“See you in the next vlog”*;
14. Para sahabatku yang tergabung dalam grup yang bernama Friend Until Jannah, Anggi Angraeni, Sasmita dan Hasmira. Ucapan terimakasih yang sedalam-dalamnya telah menjadi support sistem, penyemangat yang baik, dan pendengar yang baik dari segala keluh kesah penulis selama penyusunan skripsi ini. Semoga kita tetap selalu bersama dengan bingkai yang indah dan sejuk di dunia menuju Surga-Nya Allah. Aamiin yaa rabbal aalamiin;
15. Kadir, terimakasih sudah menjadi sahabat penulis yang setia mendengarkan keluh kesah baik duka maupun suka;
16. Teruntuk kakak Riska Amaliah H. dan kakak Khairunisa' terimakasih yang sedalam-dalamnya telah memberikan motivasi, bantuan dan dukungan kepada penulis selama menyelesaikan kuliah di Universitas Hasanuddin;
17. Kepada semua pihak yang telah membantu namun tidak dapat penulis sebutkan satu persatu. Ucapan terimakasih telah memberikan kontribusinya, semoga Allah memberikan balasan yang lebih baik pada semua pihak.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, hal ini karena terbatasnya pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki penulis. Untuk itu penulis mengharapkan adanya saran dan kritik yang membangun dari berbagai

pihak. Akhir kata penulis ucapkan terimakasih dan semoga skripsi ini menjadi sumbangan yang berharga dan bermanfaat untuk dunia pendidikan kedepannya.

Makassar, 07 Oktober 2022

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR SINGKATAN.....	xiii
ABSTRAK	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identitas Masalah	9
C. Batasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah.....	10
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
A. Landasan Teori.....	12
1. Wacana Humor	12
2. Humor	13
3. Teknik Humor.....	17
4. Metafora	27
5. Jenis Metafora.....	29

6. Teka-teki	32
B. Penelitian Relevan	33
C. Kerangka Pikir	37
D. Definisi Operasional	39
BAB III METODE PENELITIAN	40
A. Jenis Penelitian.....	40
B. Waktu dan Tempat Penelitian	40
C. Data dan Sumber Data.....	40
D. Teknik Pengumpulan Data	41
E. Teknik Analisis Data	43
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	46
A. Teknik Humor yang digunakan dalam Teks <i>Tappu-tappueng</i>	47
B. Jenis Metafora dalam Teks <i>Tappu-tappueng</i>	88
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	165
A. Simpulan.....	165
B. Saran	167
DAFTAR PUSTAKA.....	168
LAMPIRAN	172

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Teknik Humor Kategori Bahasa	69
Tabel 2 Teknik Humor Kategori Logika	87
Tabel 3 Metafora dalam <i>Tappu-tappueng</i>	164

DAFTAR SINGKATAN

Singkatan	Arti
PGTP	Pengaju <i>Tappu-tappueng</i>
PJTP	Penjawab <i>Tappu-tappueng</i>

ABSTRAK

Syamsiah. 2022. Teknik Humor dan Metafora dalam teks *Tappu-tappueng*, (dibimbing oleh Ery Iswary dan M. Dalyan Tahir).

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan teknik humor dan jenis metafora yang digunakan dalam teks *tappu-tappueng*. Teknik Pengumpulan data dilakukan melalui teknik wawancara, teknik menyimak, teknik rekam, dan teknik catat. Analisis data dalam penelitian ini dimulai dengan transkripsi, transliterasi menerjemahkan, klasifikasi, analisis, dan menginterpretasikan data pada teks *tappu-tappueng*. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yang mendeskripsikan teknik humor berdasarkan teori Berger dan jenis metafora berdasarkan teori Michael C. Haley.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa teknik humor dalam teks *tappu-tappueng* meliputi dua kategori yakni, kategori bahasa dan logika. kategori bahasa terdiri dari sindiran, ejekan, kesalahpahaman, dan definisi. Kategori logika terdiri dari kemustahilan dan kiasan. Selanjutnya jenis metafora dalam teks *tappu-tappueng* meliputi Sembilan kategori yakni, (1) kategori *being* (keadaan), (2) kategori *cosmos* (kosmos), (3) kategori *energetic* (energy dan tenaga), (4) kategori *substance* (substansi), (5) kategori *terrestrial* (perwajahan bumi), (6) kategori *object* (benda), (7) kategori *living* (kehidupan), (8) kategori *animate* (hewan atau makhluk bernyawa), dan (9) kategori *human* (manusia) yang masing-masing jenis metafora ada yang ditemukan berkali-kali dalam teks *tappu-tappueng*.

Kata kunci: *tappu-tappueng*, Teknik Humor Asa Berger, Metafora Michael M. Haley.

ABSTRACT

Syamsiah. 2022. *Humor and Metaphor Techniques in the Tappu-tappueng text, (supervised by Ery Iswary and M. Dalyan Tahir)*

This study aims to describe the humorous techniques and types of metaphors used in tappu-tappueng texts. Data collection techniques were carried out through interview techniques, listening techniques, recording techniques, and note-taking techniques. Data analysis in this study begins with transcription, transliteration, classification, analysis, and interpretation of data in the tappu-tappueng text. This study uses a qualitative descriptive method that describes humor techniques based on Berger's theory and types of metaphors based on Michael C. Haley's theory.

The results of this study indicate that the humor technique in tappu-tappueng text includes two categories, namely, language and logic categories. language categories consist of satire, ridicule, misunderstanding, and definition. The logic category consists of impossibility and allegory. Furthermore, the types of metaphors in the tappu-tappueng text include nine categories, namely, (1) the category of being (state), (2) the category of cosmos (kosmos), (3) the category of energetic (energy and energy), (4) the category of substance (substance), (5) terrestrial category (the appearance of the earth), (6) object category (objects), (7) living category (life), (8) animate category (animals or animate creatures), and (9) human category (humans) of which each type of metaphor is found many times in the tappu-tappueng text.

Keywords: Tappu-tappueng, Asa Berger's humor technique, Michael M. Haley's metaphor.

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Tappu-tappueng adalah suatu permainan bahasa sastra lisan Makassar yang berbentuk ungkapan berisi pertanyaan, dimainkan oleh dua orang yang satu bertanya yang lainnya menjawab. Permainan bahasa ini biasa dilakukan oleh masyarakat pendukungnya mulai dari anak-anak, remaja, dewasa, dan orang tua untuk mengasah kemampuan berpikir logis dan matematis. Selain itu, *tappu-tappueng* juga dapat meningkatkan keakraban penanya dan pendengar pada saat di lokasi. Menurut Sabriah *tappu-tappueng* adalah sastra lisan Makassar yang identik dengan teka-teki (Aziz Nya'la, 2019:1).

Sabriah, teka-teki merupakan suatu bentuk komunikasi bahasa yang berlandaskan pada saling berbalas (*resiprokal*) antar pengguna bahasa. Teka-teki sebagai wacana dialog yang kompleks. Kompleksitasnya dapat dilihat dari sejumlah unsur permainan bahasa yang digunakan, antara lain permainan bunyi, kata, frasa, kalimat, dan wacana. *Tappu-tappueng* salah satu bentuk tradisi lisan yang dilakoni oleh masyarakat Bantaeng. Dalam hal ini bahasa menjadi penting yang dapat digunakan untuk menyampaikan gagasan, argumentasi, ide kepada orang lain dan juga sebagai salah satu sarana komunikasi dan wujud ekspresi manusia. Selain itu, *tappu-tappueng* juga bersifat humoris yang dapat mengundang tawa bagi penutur dan pendengarnya. Sehingga, *tappu-tappueng* dalam tradisi lisan Indonesia termasuk rumpun teka-teki. Menurut George dan

Dundes (Danandjaya, 1991:33) teka-teki adalah ungkapan lisan tradisional yang mengandung satu atau lebih unsur pelukisan (*descriptive*), sepasang daripadanya dapat saling bertentangan dan jawabannya (*referent*) harus diterka.

Danandjaya (1991:33) mengatakan bahwa di Indonesia, *tappu-tappueng* atau permainan pertanyaan tradisional lebih dikenal dengan nama teka-teki. Sesuai namanya, pertanyaan tradisional adalah pertanyaan yang bersifat tradisional dan mempunyai jawaban tradisional pula. Pertanyaan dibuat sedemikian rupa sehingga membuat orang yang akan menjawab menjadi bingung serta berpikir keras untuk menjawab *tappu-tappueng* yang disampaikan oleh pengaju *tappu-tappueng* (selanjutnya disingkat menjadi PGTP). Bahkan, pertanyaan yang diucapkan seringkali baru dapat dijawab setelah mengetahui jawabannya. Hal ini disebabkan pelukisan proposi pertanyaan bersifat metaforikal (kiasan) akibatnya hampir tidak mungkin bagi seseorang untuk dapat menjawab *tappu-tappueng* tanpa pernah mengetahui terlebih dahulu jawaban yang tepat.

Penggunaan metafora sering sekali ditemukan dalam *tappu-tappueng*, metafora sebagai penggunaan kata atau gabungan kata yang bukan arti sebenarnya melainkan untuk menggambarkan atau melukiskan sesuatu dengan maksud dan makna sesungguhnya. Haley menjelaskan jenis metafora berdasarkan medan semantik sebagai bagian dari sistem bahasa yang menggambarkan realitas kehidupan manusia dalam alam semesta. Menurut Michael. C Haley (1981:139) medan semantik ini terdiri dari sembilan jenis metafora yaitu *being, cosmos, energetic, substance, terrestrial, object, living, animate, dan human.*

Tappu-tappueng sebagai tradisi lisan yang berupa pertanyaan tradisional yang ada dalam masyarakat Bantaeng. Biasanya ditemukan dalam kehidupan masyarakat yang memiliki peranan penting selain sebagai hiburan dan mengasah otak untuk menguji kepandaian seseorang, juga sebagai pencerminan sikap dan pandangan hidup masyarakat Bantaeng.

Tappu-tappueng sebagai teka-teki bahasa Makassar yang memiliki selera humor yang tinggi. Penyajian humor *tappu-tappueng* membuka ruang atau kesempatan kepada siapa saja yang akan berbicara. Hal itulah menampakkan kalau *tappu-tappueng* merupakan permainan bahasa yang membutuhkan peranan yang mengutamakan respon khalayak. Penyajian humor *tappu-tappueng* juga bersifat komunikasi sehingga teks-teksnya menggambarkan dengan jelas wacana yang kreatif. Pada sisi yang sama teks wacana humor tersebut juga membutuhkan kemampuan imajinasi pendengar agar dapat menemukan dan menikmati sajian humor *tappu-tappueng* (Zakaria, 2021:5).

Pencipta humor *tappu-tappueng* menyelipkan humor yang tidak terduga, diksi yang digunakan juga tidak terlihat lucu. Namun, ketika diketahui jawaban pada *tappu-tappueng* mampu menimbulkan fitur tawa kepada penjawab dan pendengar pada saat di lokasi.

Wujud teks lisan *tappu-tappueng* tidak hanya berisikan pertanyaan untuk mencari jawaban. Tetapi lebih jauh, *tappu-tappueng* memiliki kandungan nasihat yang begitu dalam tentang interaksi sosial, kehidupan secara umum, dan tentang ketuhanan. Pesan yang disampaikan dalam *tappu-tappueng* melalui permainan

tanya jawab dijadikan panutan oleh masyarakat dulu, dimana sebahagian besar pemain *tappu-tappueng* memperoleh nasihat sekaligus manfaat dari permainan yang mereka lakukan.

Bentuk teks lisan *tappu-tappueng* sangat menarik dari perspektif isi teksnya, karena menggambarkan ekspresi jiwa seseorang tentang pikiran dan perasaannya. Pikiran dan perasaan yang hendak diungkapkan dengan jalinan kata *tappu-tappueng* dengan muatan makna yang dalam. Sehingga, *tappu-tappueng* mempunyai bayangan yang kemudian disamarkan sedemikian rupa yang bertujuan untuk mengajukan pertanyaan-pertanyaan tertentu untuk ditebak jawabannya. Isi atau maksud dari *tappu-tappueng* tidak dapat diketahui secara langsung, tetapi diminta untuk menebak atau menerkanya, disamarkan atau disembunyikan. Tujuannya dilakukan untuk menguji kecerdasan seseorang (Aziz Nya'la, 2019:2).

Tappu-tappueng memiliki objek mulai dari hal yang bersifat individual sampai ke hal umum. Mulai dari yang berkaitan ciri fisik seperti benda, tumbuhan, binatang, dan anggota tubuh, sampai pada hal-hal yang berhubungan dengan percintaan, persahabatan, masalah sosial dan budaya suatu masyarakat. Humor *tappu-tappueng* yang bersifat dilisankan biasanya berbentuk percakapan atau paragraf singkat yang mengandung arti menyindir atau mengkritik, dan memberikan nasehat.

Tappu-tappueng berisikan nasihat atau pesan-pesan dalam menjalani kehidupan. Pesan-pesan yang terkandung dalam *tappu-tappueng* tersebut

berbentuk ungkapan yang sebenarnya berisi pertanyaan. Perbedaan bentuk pesan yang disampaikan dalam *tappu-tappueng* dapat diamati melalui redaksi katanya yang disampaikan oleh PGTP. Perbedaan redaksi ini menggiring penjawab *tappu-tappueng* (selanjutnya disingkat menjadi PJTP) untuk menganalisa nilai nilai yang terkandung di dalam *tappu-tappueng* itu sendiri. Untuk lebih jelasnya dapat diperhatikan contoh seperti yang terdapat pada teks *tappu-tappueng*, berikut ini:

Teks

⋈⋈ ⋈⋈ ⋈⋈⋈ ⋈⋈⋈
 ⋈⋈⋈⋈ ⋈⋈⋈

Lipatan sarung yang marah-marrah?
 Jawabannya: Al-qur'an

Transliterasi

Lappak lipak nyare-nyare?
Tappui: kurangang

Maknanya: Selama hidup perbanyaklah membaca dan mempelajari al-qur'an tujuannya untuk menambah pahala di dunia. Demikian pula membaca dan mengamalkan al-qur'an kepada sesama manusia terutama kepada yang tidak bisa membacanya. Sebagaimana manusia yang berilmu berkewajiban untuk mengajarkan kepada yang belum tahu sebagai perbuatan yang merupakan tuntunan agama.

Tappu-tappueng di atas, mengandung makna yang mendalam, utamanya dalam kehidupan keseharian kita yang berbaur religius. *Tappu-tappueng* ini salah satu nasehat pada masyarakat Makassar yang berguna untuk selalu mengingatkan kepada setiap orang agar mengamalkan al-qur'an dengan membaca dan mengajarkan yang belum mengenal dan belum terlalu paham tentang al-qur'an.

Keistimewaan permainan bahasa *tappu-tappueng* adalah proposisi yang sering kali terasa aneh, sulit dan mengejutkan setelah dihubungkan dengan jawabannya. Salah satu unsur keunikan dalam teks *tappu-tappueng* adalah adanya keambiguan untuk menangkap pesan penutur. Selain itu, bentuk bahasa atau penggunaan katanya pada teks *tappu-tappueng* memiliki keunikan tersendiri. Hal yang menarik perhatian penulis yaitu pada teks *tappu-tappueng* terdapat banyak kata yang merupakan metafora yang sering menggunakan simbol flora dan fauna seperti kutu, ular, kayu, dan kelapa, yang syarat akan arti dan memiliki fungsi tersendiri. Hal ini yang menjadi alasan diangkatnya objek *tappu-tappueng* yang ada di Desa Pa'benteng Kecamatan Eremerasa Kabupaten Bantaeng sebagai objek penulisan.

Tappu-tappueng dalam tradisi lisan masyarakat Bantaeng termasuk tradisi lisan kecil yang berfungsi sebagai media pendidikan nilai dan media komunikasi budaya bagi masyarakat biasa di kalangan masyarakat Bantaeng. Hampir di seluruh pelosok masyarakat yang berbahasa Makassar menuturkan *tappu-tappueng* dengan penuturan yang berhubungan dengan aktivitas hidup masyarakat. Adapun perbedaan versi *tappu-tappueng* yang ada di daerah lain dengan daerah penelitian, dilihat dari ciri kelisanan *tappu-tappueng* dalam tradisi lisan masyarakat Bantaeng yang terkait dengan konteks lingkungan hidup, sosial budaya, cara menuturkan, fungsi *tappu-tappueng* dan jenis tradisi kelisanan.

Tappu-tappueng penting diteliti sebagai bentuk komunikasi bahasa lisan yang dilandaskan pada interaksi saling berbalas antarpengguna bahasa. Keistimewaan permainan bahasa ini dilihat dari karakteristik cara menyampaikan

tappu-tappueng. *Tappu-tappueng* pernah populer di kalangan masyarakat Makassar pada masanya. Namun seiring perkembangan zaman serta masuknya budaya asing di kalangan masyarakat *tappu-tappueng* mulai ditinggalkan.

Alasan penulis mengkaji *tappu-tappueng* karena *tappu-tappueng* memiliki nilai-nilai tersirat yang dapat memperlihatkan ciri khas pemikiran seseorang. Selain itu, *tappu-tappueng* sudah tidak digunakan lagi oleh masyarakat Bantaeng umumnya generasi muda, karena dianggap sudah kuno. Tidak semua masyarakat Bantaeng dapat menyampaikan *tappu-tappueng*, melainkan hanya orang yang pandai dalam memainkan kata-kata bahasa Makassar yang mampu memainkan, sehingga pencipta *tappu-tappueng* menurut hasil pengamatan penulis dapat diketahui perkembangan pertanyaan tradisional dikalangan masyarakat mulai berkurang dan dikhawatirkan suatu saat akan hilang. Jika keberadaan ini dibiarkan terus menerus berlanjut, maka konsekuensinya generasi muda di masyarakat Bantaeng tidak dapat mengetahui kekayaan budaya tradisi lisan mereka sendiri. Adapun alasan penulis memilih penelitian di Desa Pa'benteng Kecamatan Eremerasa supaya *tappu-tappueng* dikenal oleh masyarakat umum, khususnya kaum muda sekarang. Dengan demikian, upaya peneliti menggali dan mendokumentasikan *tappu-tappueng* penting diadakan untuk mengetahui teknik penciptaan humor dan metafora yang terdapat dalam *tappu-tappueng* di masyarakat Bantaeng agar tidak punah. *Tappu-tappueng* juga berfungsi untuk mengasah pengetahuan masyarakat serta merekatkan budaya sosial, sebagai tradisi lisan warisan leluhur tidak terabaikan begitu saja.

Rasa humor dapat tercipta dari 4 kategori, yakni kategori bahasa, logika, identitas dan tindakan (Berger, 2012). *Tappu-tappueng* memiliki dua hal tersebut dalam memainkan, diantaranya kategori bahasa dan kategori logika. Oleh karena itu, teori yang dipilih untuk menganalisis *tappu-tappueng* ini adalah teknik humor berdasarkan teori Berger. Dengan demikian, diharapkan teknik humor yang digunakan dalam *tappu-tappueng* dapat dianalisis dengan baik.

Teks humor dalam *tappu-tappueng* dapat disebut sebagai tradisi lisan genre khusus, yang dikategorikan sebagai teka-teki humor berbentuk lisan. Teks humor dalam *tappu-tappueng* disajikan dalam tuturan lisan. Selain pendengar menjadi terhibur dari kelucuan yang diucapkan, di sisi lain *tappu-tappueng* tetap memiliki nilai dan fungsi sebagai permainan tradisional. Hal yang penting dicatat, rupanya dibalik aspek kelucuan teks *tappu-tappueng* termuat kata kiasan dan nilai-nilai budaya khususnya budaya lokal.

Sehubungan dengan alasan-alasan dalam menjadikan *tappu-tappueng* sebagai objek penelitian, penulis tertarik melakukan penelitian untuk meningkatkan apresiasi tradisi lisan dan mendokumentasikan hasil kebudayaan daerah yang ada, salah satunya yaitu teka-teki tradisional (*Tappu-tappueng*) sebagai tradisi lisan. Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis akan meneliti lebih lanjut dengan judul penelitian: “*Tappu-tappueng*: Teknik Humor dan Metafora dalam Teka-teki Bahasa Makassar di Kabupaten Bantaeng”. Penulis sangat berharap penelitian ini dapat terlaksana dan menjadi referensi baru yang lengkap bagi masyarakat pendukungnya.

B. Identitas Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka penulis menemukan berbagai jenis masalah yang terdapat di dalamnya dan akan menguraikan sebagai berikut:

1. Teknik humor dalam *tappu-tappueng* bahasa Makassar di Kabupaten Bantaeng.
2. Banyaknya wacana humor yang bertujuan untuk menyindir dan mengejek.
3. Banyaknya wacana humor dalam teks *tappu-tappueng* sehingga bisa menyebabkan pendengar/pembaca kebingungan dalam berasumsi.
4. Jenis metafora dalam *tappu-tappueng* pada masyarakat Makassar Desa Pa'bantengang Kecamatan Eremerasa Kabupaten Bantaeng.

C. Batasan Masalah

Setelah mengidentifikasi masalah-masalah yang ada maka dari itu permasalahan-permasalahan di atas tentunya tidak akan dibahas seluruhnya dan akan dilakukan pembatasan dari masalah-masalah tersebut. Hal ini dilakukan dengan pertimbangan agar pembahasan dalam penelitian ini lebih mendalam dan mengenai sasaran. Untuk itu, permasalahan yang akan diteliti terbatas hanya pada hal-hal sebagai berikut:

1. Teknik humor pada teks *tappu-tappueng* budaya Makassar di Kabupaten Bantaeng.
2. Jenis metafora pada teks *tappu-tappueng* budaya Makassar di Kabupaten Bantaeng.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis merumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana teknik humor yang digunakan pada teks *tappu-tappueng*?
2. Apa saja jenis metafora yang ditemukan pada teks *tappu-tappueng*?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan teknik humor dalam *tappu-tappueng* budaya Makassar di Kabupaten Bantaeng.
2. Untuk mendeskripsikan jenis metafora pada teks *tappu-tappueng* budaya Makassar di Kabupaten Bantaeng.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis
 - a) Penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan dan khasanah keilmuan khususnya ilmu linguistik dalam bidang analisis wacana humor serta menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya mengenai sastra lisan etnis Makassar.
 - b) Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai sumbangan informasi ilmiah dalam kajian wacana humor *tappu-tappueng* tradisional bahasa Makassar.

- c) Untuk masyarakat diharapkan memiliki kesadaran akan pentingnya menjaga dan melestarikan sebuah tradisi yang telah diwariskan nenek moyang dan memahami apa makna dan pesan yang disampaikan dalam *tappu-tappueng* di Kabupaten Bantaeng tersebut

2. Manfaat Praktis

- a) Bagi mahasiswa, memberikan pengetahuan mengenai nilai dan bentuk tuturan Bantaeng dengan pendekatan Linguistik dalam bidang analisis wacana humor.
- b) Bagi peneliti, dapat menjadi bahan referensi atau acuan untuk melakukan penelitian selanjutnya yang relevan dengan penelitian ini.
- c) Masyarakat umum dapat mengetahui bahwa masyarakat di Kabupaten Bantaeng juga memiliki selera humor yang tinggi. Sehingga, *tappu-tappueng* dapat dijadikan sebagai permainan bahasa yang di gemari oleh banyak orang baik anak-anak, remaja, maupun orang tua.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

Landasan teori merupakan paparan yang menjadi acuan dalam sebuah penelitian. Pada prinsipnya, penelitian ini membahas suatu masalah dalam kerangka pencapaian tujuan. Oleh karena itu, penelitian membutuhkan sejumlah teori yang merupakan kerangka dalam pelaksanaan penelitian. Sehubungan dengan hal tersebut, maka penulis membahas beberapa pendapat yang berkaitan dengan teori yang dianggap sesuai dengan penelitian ini. Pada bagian ini dikemukakan tinjauan pustaka yang dijadikan sebagai dasar teori dalam penelitian ini.

1. Wacana Humor

Wacana merupakan satuan bahasa yang lebih tinggi tatarannya dalam linguistik. Kridalaksana menyatakan bahwa "wacana merupakan satuan bahasa yang paling lengkap unsurnya". Istilah wacana pertama kali diperkenalkan oleh Kridalaksana pada tahun 1978 (Rustono 2000:19).

Chaer (2007:267) menyebutkan bahwa wacana adalah satuan bahasa yang lengkap dan merupakan satuan gramatikal tertinggi atau terbesar. Sebagai satuan yang lengkap, di dalam suatu wacana terdapat gagasan, ide, konsep, atau pikiran yang utuh yang dapat dipahami oleh pembaca atau pendengar. Sebagai satuan

gramatikal tertinggi dan terbesar, wacana terdiri atas satuan gramatikal di bawahnya, yaitu kalimat.

Pendapat lain disampaikan oleh Darma (2009:3) bahwa wacana merupakan rangkaian ujar atau rangkaian tindak tutur yang mengungkapkan suatu hal yang disajikan secara teratur dan sistematis, yang terbentuk oleh unsur segmental. Unsur nonsegmental dalam sebuah wacana berhubungan konteks.

Wacana memiliki ciri-ciri dan sifat, antara lain: 1) Wacana dapat berupa rangkaian ujar baik lisan maupun tulisan, 2) Wacana mengungkapkan suatu hal, 3) Penyajiannya teratur, sistematis, koheren, dan lengkap dengan konteksnya, 4) Memiliki satu kesatuan misi dalam rangkaiannya, dan 5) Dibentuk oleh unsur segmental dan unsur nonsegmental.

Wacana merupakan satuan bahasa terlengkap yang lebih lengkap dibandingkan sebuah kalimat, wacana dapat disusun oleh unsur segmental maupun unsur non segmental yang saling berkaitan sehingga wacana tersebut mudah dipahami oleh orang. Jadi dapat disimpulkan bahwa Wacana humor merupakan suatu wacana yang bersifat menghibur, mengkritik bahkan bisa mengobati stres.

2. Humor

Humor adalah sesuatu yang lucu atau menyenangkan. Humor atau kelucuan bisa berasal dari mana saja, terutama yang berkaitan dengan hal-hal yang tidak wajar, aneh atau menyimpang. Bila dihadapkan pada humor, manusia bisa langsung tertawa lepas atau hanya tertawa saja, misalnya tersenyum atau

tergelitik. Hal tersebut dapat bermanfaat bagi manusia untuk terbebas dari rasa sedih, rasa tegang, takut, bahkan dapat bermanfaat bagi kesehatan. Para ahli kedokteran dari fakultas kedokteran Universitas Maryland, Amerika Serikat, telah menemukan fakta bahwa humor dapat menyehatkan jantung manusia dan memperbaiki fungsi pembuluh darah.

Manser menyebutkan bahwa kata humor berasal dari bahasa latin *umor* 'cairan'. Asal usul tersebut merupakan upaya pertama kali untuk menjelaskan tentang sesuatu yang disebut humor. Namun, humor yang berarti cairan tidak ada hubungannya dengan pemahaman humor secara umum sekarang ini (Rahmanadji 2007: 215).

Dengan demikian, humor merupakan sesuatu yang tercipta dalam bentuk verbal maupun nonverbal, baik secara sengaja atau tidak sengaja yang dapat membuat orang senang, sedih, tersenyum, tertawa, bahkan menangis. Tujuan humor secara umum adalah untuk menghibur atau melepas ketegangan penikmatnya.

a. Teori Humor

Humor merupakan komunikasi tidak serius. Raskin (1985:100) menyebut komunikasi humor sebagai komunikasi non-bona-fide. Komunikasi non-bonafide terjadi dalam empat situasi, yaitu pembicara berhumor dengan tidak sengaja, pembicara berhumor dengan sengaja, pendengar tidak mengharapkan humor, dan pendengar mengharapkan humor.

Menurut (Rakhmat, 1999: 126-127) di kalangan para filosof dikenal tiga teori tentang humor, yakni; pertama, teori *superioritas* dan *degradasi*. Menurut teori ini kita tertawa apabila menyaksikan sesuatu yang janggal (mengikuti Plato), atau kekeliruan atau cacat (kata Aristoteles). Objek yang dapat membuat kita tertawa adalah objek ganjil, aneh dan menyimpang. Sebagai subjek, kita mempunyai kelebihan (*superioritas*) sedangkan objek menurut Jalal, tepat untuk menganalisis jenis-jenis humor yang termasuk satire, yakni humor yang mengungkapkan kejelekan, kekeliruan, atau kelemahan orang, gagasan, atau lembaga untuk memperbaikinya.

Kedua, teori bisosiasi. Teori ini menurut Jalal diusulkan oleh Arthur Koestler. Tetapi berasal dari filsuf-filsuf besar seperti Pascal, Kant, Spencer, Schopenhauer. "Kita tertawa", kata filsuf yang disebut terakhir, "bila secara tiba-tiba kita menyadari ketidaksesuaian antara konsep dengan realitas". Menurut teori ini, humor timbul karena kita menemukan Menurut (Setiawan, 1990) dalam teori bisosiasinya mengatakan bahwa hal yang mendasari semua bentuk humor adalah bisosiasi, yaitu mengemukakan dua situasi atau kejadian yang mustahil terjadi sekaligus.

Tiga, teori pelepasan inhibisi diambil dari Freud yang sangat berhubungan dengan teori psikologi. Suatu kesenangan timbul karena adanya dorongan pada diri individu masuk ke dalam alam bawah sadarnya dan bergabung dengan kesenangan bermain ketika masih anak-anak. Jika dorongan ini dilepaskan dalam bentuk yang bisa diterima oleh masyarakat, maka ini dinamakan melepaskan

inhibisi. Dengan teori ini, setiap individu dapat merasa senang karena telah lepas dari sesuatu yang menghimpit (Emy Rizka Fadilah, 2015: 17-18).

b. Fungsi Humor

Humor sebagai suatu kebutuhan bagi setiap orang memiliki banyak fungsi menurut Sujoko (dalam Rahmanadji 2007:218) humor dapat berfungsi sebagai:

1. Melaksanakan segala keinginan dan segala tujuan, gagasan, atau pesan,
2. Menyadarkan orang bahwa dirinya tidak selalu benar,
3. Mengajarkan orang untuk melihat persoalan dari berbagai sudut,
4. Menghibur,
5. Melancarkan pikiran,
6. Membuat orang menoleransi sesuatu, dan
7. Membuat orang untuk dapat memahami soal pelik.

Menurut (Asyura, 2014: 6) fungsi humor dibagi menjadi tiga, yaitu:

- 1) Fungsi memahami. Suatu humor mampu membuka pemikiran seseorang untuk memahami dan mendalami masalah yang pelik. Masalah yang terjadi disampaikan dalam bentuk humor, sehingga dapat diterima oleh berbagai lapisan masyarakat. Fungsi memahami menjadikan humor sebagai media kritik sosial dan komunikasi sosial antarmanusia.
- 2) Fungsi mempengaruhi. Humor berfungsi untuk menyampaikan pendapat atau gagasan dalam upaya memberikan pengaruh agar berpikir dan bertindak secara bijaksana. Gagasan yang membawa pengaruh ini memiliki alasan yang logis agar dapat dilakukan oleh pembaca atau pendengarnya.

- 3) Fungsi menghibur. Seperti fungsi humor pada umumnya, humor dapat menghilangkan kejenuhan yang dialami siapa saja. Dengan membaca atau mendengarkan humor akan sangat bermanfaat bagi kesehatan.

3. Teknik Humor

Humor telah berkembang dalam penggunaannya dan sudah banyak teknik humor yang pernah dikaji oleh para peneliti terdahulu. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik humor yang disebutkan dalam teknik humor Berger. penciptaan humor Berger (2012: 83) yang terdiri dari 45 teknik yang secara garis besar dikelompokkan menjadi empat aspek yaitu (1) *language* atau bahasa, (2) *logic* atau logika, (3) *identity* atau identitas/bentuk dan (4) *action* atau aksi/gerakan/perilaku. Berikut adalah rincian teknik penciptaan humor sesuai teori Berger (2012) yang diuraikan secara detail:

1) Bahasa

Humor diciptakan melalui kata-kata, cara berbicara, makna kata, ataupun akibat dari kata-kata. Saat penggunaan kata-kata, cara berbicara, makna kata, atau akibat dari kata-kata menonjol dalam sebuah film, hal ini menunjukkan bahwa dialog yang telah disiapkan produsen film menjadi hal yang disorot Jubilee (dalam Hartono, 2014:15). Berikut ini adalah dimensi dari teknik humor language:

- a) Sindiran (*alusion*): humor yang ditujukan untuk kritik, menyindir. Biasanya dikemas dalam susunan bahasa sopan atau persuasif. Contoh: yang tua mestinya memberi kesempatan bagi yang muda untuk memimpin.

- b) Omong kosong/bualan (*bombast*): humor yang ditujukan untuk meremehkan orang yang mengeluarkan pendapat/ide. Contoh: banyak kali cakapmu, besar pasak daripada tiang.
- c) Definition (*definisi*). Humor ini ditujukan untuk menggambarkan keadaan yang tidak sesuai harapan. Contoh: si pencetus humor mendefinisikan putri kerajaan yang cantik jelita, menjadi wanita jelek bergigi hitam, gigi boneng dan penampilan kumuh.
- d) Melebih-lebihkan (*exaggeration*): humor yang melebih-lebihkan sesuatu dari keadaan yang sebenarnya. Contoh: menggambarkan guru Umar Bakri yang ketakutan dengan ilustrasi lari pontang panting, naik sepeda butut, kalang kabut, sampai kentut.
- e) Kelucuan (*facetiousness*): humor yang terjadi gara-gara sesuatu yang lucu terjadi secara alami. Contoh: film kartun Tom and Jerry di mana si Tom selalu tertimpa sial dikibulin oleh si Jerry.
- f) Ejekan (*insult*): yaitu humor yang muncul dari mengejek orang lain. Misalnya memanggil orang yang punya kekurangan fisik dengan: si Boneng, si Pincang, si kurus, si Gendut dan lain-lain.
- g) Kepolosan seks. Humor yang menjurus ke porno. Contoh: melucu di seminar tentang kesehatan reproduksi dan ibu hamil yang ditujukan untuk menarik respon peserta. Contoh: hadirin, jangan terlalu sering keramas pagi. Nanti program KB gagal total lho.

- h) Ironi (*irony*). Humor untuk menghina yang isinya adalah kebalikan dari apa yang diucapkan. Contoh: rajin sekali kau gosok gigi. Nafasmu wangi membunuh seisi kelas.
- i) Kesalahpahaman (*misunderstanding*). Contoh: orang Aceh terheran-heran dengan tulisan 'Sale' di mall di kota. Dikiranya itu pisang sale, ternyata maknanya berbeda, yaitu dari Bahasa Inggris: dijual.
- j) Kesalahan gaya bahasa (*over literalness*). Contoh: kesalahan tanda baca yang tidak sesuai Ejaan yang telah disempurnakan (EYD). Contoh: informasi efektifitas kerja cukup positip.
- k) Permainan kata (*Puns*). Membolak-balikkan kata atau kalimat sehingga terdengar lucu. Contoh: jangan menuntul ilmu, karena ilmu tidak bersalah.
- l) Jawaban pasti. Biasanya jawaban pasti menjadi hal lucu karena tidak ada jawaban mustahil. Contoh, ucapan Einstein: Jika Manusia bisa terbang secepat kecepatan cahaya, maka ada kemungkinan kembali ke masa lalu atau ke masa depan. Jawaban pastinya: manusia mustahil terbang menyamai kecepatan cahaya.
- m) Sarkasme (*sarkasm*) yaitu penggunaan kata-kata untuk mengejek dengan kasar dan menghina merendahkan orang lain. Contoh: bajumu lusuh mirip gelandangan.
- n) Satire yaitu humor untuk sindiran terhadap keadaan atau seseorang. Contoh: papa minta saham. Itu adalah sindiran terhadap kasus korupsi ketua DPR yang meminta jatah saham di perusahaan Freeport Papua.

2) Logika

Humor diciptakan melalui hasil pemikiran, seperti menjadikan seseorang sebagai objek humor dengan mengolok-olok atau adanya perubahan konsep cerita. Humor tidak sekadar memberi hiburan, tetapi juga menjadi ajakan berpikir untuk seseorang dapat merenungkan isi.

Humor Sugiarto, 2016 (dalam Hermintoyo, 2010: 15). Dibutuhkan humor imajinasi dari produsen film agar dapat menentukan setting, latar, maupun alur cerita(Sugiarto, 2016: 6). Berikut ini adalah dimensi dari teknik humor logika:

- a) Kemustahilan (*absurdity*). Teknik humor yang berasal dari pernyataan yang mustahil, segala sesuatu yang tidak mungkin terjadi. Tapi si pembuat humor membikin-bikin alasan aneh bahwa yang mustahil bisa saja terjadi. Contoh: nilai UN SMA matematika Rudi adalah 1,00. Ia bisa saja lulus masuk perguruan tinggi negeri asal bapaknya Rektor.
- b) Kecelakaan (*accident*). Teknik humor jenis ini berisi kecelakaan, bencana, kemalangan, malapetaka dan kesusahan. Humor jenis ini juga dikategorikan scik joke atau black humor yang objek yang dihumorkan adalah sesuatu yang sadis, brutal dan mengerikan. Contoh: teroris tertawa menyaksikan sandera disembelih lehernya.
- c) Kiasan (*analogy*) yaitu teknik humor yang menggunakan perumpamaan atau perbandingan. Contoh: di negeri antah berantah, di sana orang kena tilang polisi bisa lolos, koruptor selamat dari hukuman dan penjahat bebas

merampok, syaratnya punya uang untuk menyogok. Padahal si pembuat humor membuat analogi memaksudkan kondisi Indonesia.

- d) Susunan (*catalogue*) teknik humor jenis ini cenderung mengolah logika dan membutuhkan analisis dari susunan kalimat. Contoh: orang luar Jawa berwisata ke Yogyakarta tersesat, lalu bertanya ke penduduk lokal: "maaf Pak, bangunan besar itu apa ya?" dijawab penduduk lokal "itu rumah joglo" lalu orang luar Jawa itu girang "asyik, akhirnya aku sampai di keraton Jogja".
- e) Ketaksengajaan (*coincidence*) adalah humor yang muncul tanpa disengaja, spontanitas, alami. Contoh: pelawak menyenggol bagian artis seksi, lalu si pelawak menjadikannya lelucon.
- f) Perbandingan (*comparison*) adalah teknik humor yang timbul dengan membandingkan dua hal yang samasekali berbeda dan umumnya dimaksudkan untuk mencemooh, menghina. Contoh: menertawakan orang buta, terpingka-pingkal menyaksikan orang pincang berjalan, dan lain-lain.
- g) Kekecewaan (*dissapoinment*) adalah teknik humor akibat peristiwa kontras yang terjadi, dari apa yang diharapkan tidak menjadi kenyataan. Contoh: seorang teman dengan bangga dan penuh sombong pamer bahwa ia terpilih menjadi anggota delegasi kepemudaan se negara-negara ASEAN dan gratis naik pesawat, hotel dan uang jajan ke Singapura. Tiba-tiba, pada hari-H, ia digantikan orang lain karena faktor ia kurang fasih bahasa Inggris. Dari mulanya riang gembira, pamer dan sombong, tiba-tiba menjadi sedih, kusut dan menangis tersedu-sedu. Bagi sebagian orang, peristiwa tersebut dianggap lucu.

- h) Ketidakpedulian (*ignorence*). Teknik humor ini terjadi ketika ada orang serius bertanya kepada seseorang, ternyata ditanggapiin cuck karena suatu hal misalnya gara-gara bertengkar, hal tersebut bagi sebagian orang dipandang lucu.
- i) Kesalahan (*mistakes*) adalah teknik humor yang muncul dari kesalahan. Contoh: merespon kesalahan dengan rasa tidak bersalah yang bagi sebagian orang malah dianggap lucu.
- j) Pengulangan (*repetition*) adalah teknik humor dengan mengulang-ulang suatu perkataan atau tindakan. Contoh: mengulang dengan maksud meniru-niru gerakan bintang tamu oleh pembawa acara. Bagi penonton hal tersebut dianggap lucu.
- k) Pemutarbalikan (*reversal*) teknik humor ini tercipta dengan memutarbalikkan sebagian adegan cerita dengan sedikit memberi bumbu. Contoh dalam film horror, yang seharusnya menakutkan tapi beberapa adegan dibumbui hal-hal lucu.
- l) Kekakuan (*rigidity*) adalah teknik humor dengan menirukan laku gerak orang yang terbiasa hidup kaku, formal dan disiplin. Contoh: menirukan gerak dan tingkah laku tentara.
- m) Tema (*theme*) adalah teknik humor yang mengacu pada tema atau topic yang dibicarakan. Misalnya dalam tayangan olahraga pertandingan sepakbola Indonesia vs Malaysia, pembawa acara di televisi membikin pernyataan lucu dengan mengatakan: "Indonesia dan Malaysia ini ibarat kucing dan tikus, lihat saja ketika mati- matian berebut bola".

- n) Variasi (*variation*) adalah teknik humor dengan mengubah sedikit sebagai selingan. Contoh: humor opera van Java yang diperankan dengan laku gerak dan kalimat verbal, tiba-tiba diselingi tarian tradisional.

3) Identitas

Humor diciptakan melalui identitas diri pemain, seperti karakter yang digunakan atau penampilan yang digunakan. Humor juga diciptakan melalui karakter yang digunakan atau penampilan yang digunakan, sehingga produsen film menunjukkan kreativitasnya sejak membuat konsep cerita. Saat karakter digambarkan kuat pada tiap tokohnya, maka pemirsanya juga akan dapat lebih mengerti pesan dari film tersebut (Sugiarto, 2016: 6). Berikut ini adalah dimensi dari teknik humor identity:

- a) Sebelum/sesudah (*before/after*) yaitu teknik humor dengan membandingkan keadaan yang dulu dengan keadaan yang sekarang. Misalnya kisah pelawak Sule, dulu adalah sopir angkot, kini menjadi orang tenar dan kaya raya.
- b) Drama berupa ejekan (*burlesque*) adalah teknik humor dengan mempertunjukkan drama yang isi alur ceritanya saling mengejek dan mengolok-olok untuk membuat lucu. Contoh drama opera van Java.
- c) Karikatur (*carricature*) adalah teknik humor dengan membuat karikatur gambar yang berisi pesan, kritik atau sindiran terhadap keadaan di tengah masyarakat. Contoh karikatur Gumarapus di koran Waspada Medan dan karikatur Pak Tuntung di Koran Analisa Medan.
- d) Menimbulkan rasa malu (*embarassment*) yaitu teknik humor dengan membikin malu orang yang diledek, diolok-olok dan disinggung dengan cara

menyebutkan kekurangannya. Contoh: Ani merasa malu ketika Tiwi menceritakan kepada teman satu kelas bahwa si Ani kalau tidur ngorok dan ngences (mengeluarkan air liur) hingga sarung bantalnya penuh gambar pulau-pulau.

- e) Keunikan (*grotesque*) yaitu teknik humor dengan memaksimalkan keunikan diri masing-masing untuk menciptakan sesuatu yang lucu. Contoh: Sule dengan rambut khas model sulenya, Bolot terkenal dengan budge/tidak mendengarnya, Jojon dengan gaya rambut dan kumis petaknya, Aziz dengan gaya bicara gagapnya, dll.
- f) Pengungkapan rahasia (*exposure*) yaitu teknik humor dengan membuka rahasia seseorang sehingga membuat penonton merasa lucu melihat ekspresi orang yang dibuka rahasianya. Hampir sama dengan teknik menimbulkan rasa malu embarrassment. Contoh: si Fikri di kampus dikenal sangat berprestasi tapi pemalu. Tiba-tiba temannya si Habib mengungkap rahasia bahwa si Fikri menjadi pemalu gara-gara trauma dulu ketika SMA cintanya ditolak cewek mentah-mentah.
- g) Keanehan (*eccentricity*) adalah teknik humor dengan memaksimalkan keanehan dan kejanggalan yang melekat pada tiap individu. Misalnya seorang nenek-nenek merasa janggal dengan cucu-cucunya yang masih remaja suka berboncengan dengan teman beda jenis kelamin, padahal dulu ketika neneknya remaja malu dilihat orang berduaan dengan lawan jenis, apalagi di tempat umum dengan berboncengan sepeda motor. Bagi si cucu, ia merasa aneh kenapa neneknya ketinggalan zaman, kenapa selalu melarang pacaran.

- h) Imitasi (*mimicry/impersonation*) adalah teknik humor meniru-niru karakter tertentu. Contoh seorang pelawak menirukan karakter raja dangdut Rhoma Irama.
- i) Tiruan (*imitation*) adalah teknik humor dengan menirukan benda. Bedanya dengan imitasi adalah bahwa imitasi (*mimicry/impersonation*) meniru karakter seseorang, sedangkan tiruan (imitasi) meniru bentuk benda. Contoh: piala dunia tiruan yang terbuat dari kayu atau Styrofoam dan menjadi bagian properti drama komedi yang lucu.
- j) Parodi (*parody*) adalah teknik humor dengan meniru karakter dan suara tokoh tertentu. Contoh tayangan parody Indonesia Lawak Klub (ILK) yang dipandu oleh Cak Lontong sebagai plesetan dan tiruan lucu dari tayangan serius Indonesia Lawyers Club (ILC) yang dipandu oleh Karni Ilyas.
- k) Status sosial (*scale*) yaitu teknik humor menciptakan sesuatu yang lucu dengan memaksimalkan citra sesuai status sosial yang disandang oleh pemeran. Contoh: pemeran tukang sate, ia memainkan karakter sebagai seorang tukang sate, tetapi di saat yang sama juga berpenampilan mewah, pakai jas dan kemeja mewah, sepatu mengkilap, jam merk Swiss mahal. Kondisi kontras tersebut memicu suatu hal yang lucu.
- l) Klise (*cliched*) yaitu teknik humor dengan mengulang-ulang ungkapan gagasan, ide, kata atau kalimat yang sudah sering dipakai dan terkesan itu-itu saja tidak menarik. Contoh Mamah Dedeh terkenal dengan ungkapan "Mah, Curhat Dong Mah" Gus Dur terkenal dengan ungkapan "Gitu aja kok repot",

Butet Kertajasa dalam Republik Sentilan Sentilun terkenal dengan ungkapan "Menurut analisa saya".

- m) Pengungkapan identitas (*unmasking*) yaitu teknik humor dengan cara mengungkap jatidiri/identitas seseorang yang sebenarnya. Contoh, dalam suatu acara talk show Bukan Empat Mata Tukul Arwana memperkenalkan seorang bintang tamu dan menyebutkan posisi jabatan sebenarnya. Di saat yang sama, Tukul juga mengungkap bahwa ia adalah saudara kembarnya. Ungkapan kepalsuan identitas mengaku-ngaku saudara kembar hanya untuk menimbulkan kelucuan.
- n) Rahasia (*secret*) adalah teknik humor dengan cara mengungkapkan rahasia seseorang. Hampir mirip dengan pengungkapan rahasia (*exposure*).

4) Tindakan (*action*)

Humor yang diciptakan melalui tindakan fisik atau komunikasi nonverbal.

Berikut ini dimensi dari teknik humor action:

- a) Adegan pengejaran (*chase*) adalah teknik humor dengan memerankan karakter yang dikejar-kejar misalnya memerankan maling ayam yang dikejar polisi, atau karakter yang mengejar- ngejar misalnya memerankan hantu yang mengejar-ngejar orang- orang yang ketakutan lari pontang-panting.
- b) Adegan Lawak (*slapstick*) yaitu teknik humor dengan memaksimalkan kemampuan lawak masing-masing, biasanya disertai iringan musik atau properti panggung. Contoh adegan lawak di Opera van Java yang memaksimalkan properti, iringan musik dan gerak laku masing-masing pelawak.

- c) dalam kecepatan tinggi (*speed*) adalah teknik humor dengan memaksimalkan adegan yang menuntut kecepatan tinggi, contoh situasi dikejar-kejar anjing galak. Sehingga pelawak yang dikejar lari kalang kabut ketakutan dan memasang wajah ketakutan. Keadaan pelawak ketakutan dengan mimik ketakutan tersebut menciptakan efek lucu yang membuat penonton tertawa

4. Metafora

Metafora adalah penggunaan bahasa ataupun kata-kata frase maupun kalimat yang digunakan untuk mengungkapkan kepada personal ataupun kelompok secara langsung dan bukan dengan arti yang sebenarnya. Maka dalam hal ini biasa dijelaskan untuk mengungkapkan sebuah makna yang berlebihan, namun makna kiasan tersebut sungguh tidak terlalu sulit untuk menjelaskan dan mengartikan apa arti dari kata-kata yang dimaksudkan. Metafora dapat digunakan atau difungsikan dalam arti yang luas dengan kata lain metafora dapat berdiri sendiri sebagai kata tunggal, akan tetapi metafora dapat dibatasi oleh sebuah konteks.

Metafora adalah gaya bahasa yang digunakan untuk mengubah makna harfiah dari suatu kata ke makna lainnya yang hanya dapat memiliki makna dengan adanya perbandingan yang dipahami pemikiran seseorang. Metafora adalah cara mengkonseptualisasikan atau menghubungkan tanda (topik) dengan entitas lain melalui penggunaan analogi (diferensiasi atau persamaan). Metafora bekerja dengan menggunakan dua tanda. Yaitu, yang pertama berfungsi sebagai sumber atau domain (topik) dan yang kedua berfungsi sebagai target (kendaraan) yang melahirkan makna baru (alasan) (Saleh, 2021 : 314).

Metafora adalah jenis majas perbandingan yang paling singkat, padat, tersusun rapi, di dalamnya terlibat dua ide: yang satu adalah suatu kenyataan suatu yang difikirkan, yang menjadi objek dan yang satu lagi merupakan perbandingan terhadap kenyataan tadi dan kita menggantikan yang belakangan ini menjadi terdahulu tadi (Tarigan, 1983: 141).

Tarigan (1985: 144) metafora adalah jenis majas perbandingan yang paling, singkat, padat, dan tersusun rapi. Di dalamnya terlibat dua ide: pertama adalah suatu kenyataan, sesuatu yang dipikirkan, yang menjadi objek dan yang kedua merupakan perbandingan terhadap kenyataan tadi dan menggantikan yang belakang menjadi terdahulu.

Metafora menurut (Mulyono, 2008: 580) yaitu pemakaian kata atau kelompok kata bukan dengan arti yang sebenarnya melainkan sebagai lukisan yang mendasarkan persamaan atau perbandingan. Pengertian menurut (Harimurti Kridalaksana, 2003: 106) adalah pemakaian kata atau ungkapan lain untuk objek atau konsep lain berdasarkan kias atau persamaan. Ullman, (1972: 203) berpendapat bahwa metafora adalah pemakaian kata atau ungkapan lain untuk objek atau konsep lain berdasarkan kias atau persamaan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa metafora adalah penggunaan atau ungkapan kata bukan dengan arti sebenarnya.

Wahab (1995: 76) menjelaskan bahwa metafora dari sudut pandang semantik selalu terdiri atas dua macam makna, yaitu makna kias (*signifier*) dan makna yang dimaksudkan (*signified*) makna yang dimaksudkan dapat

diungkapkan lewat serangkaian prediksi yang dapat diterapkan bersama pada metafora dan makna langsung perhatikan contoh berikut.

- (1) Aku mengembara di timur tengah
 Digoda demokrasi barat, didera sosialisme rusia
 Dibujuk semedi cinta, terpenggang padang pasir
 (Beni Setia 1982:2”legion Asing”)

Kalimat pada kutipan (1) di atas adalah kalimat metaforis dengan prediksi digoda, didera, dibujuk, dan terpenggang. Prediksi itu dapat pula diterapkan pada manusia. Dengan demikian, konsep demokrasi Barat, sosialisme Rusia, filsafat Cina dan religi Timur Tengah, yaitu konsep abstrak dan pengalaman hidup penyair. Hal tersebut dihayati sebagai manusia yang memiliki inteligensi dan kemampuan berpikir, sehingga ia dapat menggoda, mendera, membujuk dan memanggang penyair. Jadi metafora pada kutipan (1) di atas penyair telah memiliki pengalaman hidup dan merasakan pahit getirnya demokrasi Barat sosialisme Rusia, filsafat Cina, serta pengalaman keagamaan di Timur Tengah.

5. Jenis Metafora

Kata semantik ini kemudian disepakati sebagai istilah yang digunakan untuk bidang linguistik yang mempelajari hubungan antara tanda-tanda linguistik dengan hal-hal yang ditandainya. Atau dengan kata lain bidang studi dalam linguistik yang mempelajari makna atau arti dalam bahasa. Penulisan ini menggunakan pandangan semantik Michael C. Haley untuk menganalisis metafora yang terdapat dalam *tappu-tappueng*. Michael C. Haley yang mengatakan bahwa metafora merupakan ruang konsep persepsi manusia untuk menemukan medan semantik. Medan semantik (semantic field) merupakan bagian

dari sistem bahasa yang menggambarkan realita kehidupan dalam alam semesta tertentu yang direalisasikan oleh unsur leksikal yang maknanya saling berkaitan.

Haley membuat suatu peta kategori medan semantik dengan pendekatan psikolinguistik berdasarkan hirarki ruang persepsi manusia dalam menciptakan metafora. Adanya tujuan penciptaan model linguistik tersebut untuk menjelaskan antara ruang lingkup psikologis dan pengetahuan yang dimiliki seorang penutur tentang sebuah kata dapat dipergunakan. Medan semantik ini terdiri dari Sembilan jenis yaitu:

Pemetaan kategori metafora berdasarkan medan semantik oleh Michael C. Haley dalam buku *Linguistik Perspective On Literature* tahun 1980 yang terangkum dalam Sembilan jenis medan semantik, yaitu:

- a. Metafora *Being* (ke-ada-an) yaitu metafora yang meliputi hal-hal abstrak seperti kasih sayang, kebahagiaan, kesedihan, kebencian dan lain sebagainya. Jenis metafora ini berada paling atas dalam kategori medan semantik ruang persepsi manusia karena memiliki konsep abstrak, meskipun hal tersebut ada namun tidak dapat dihayati langsung oleh panca indra.
- b. Metafora *Cosmos* (kosmos) yaitu metafora meliputi benda-benda kosmos seperti bumi, matahari, langit dan lain-lain. Konsep kosmos memiliki jarak yang jauh sebagai bagian dari cakrawala, meski demikian benda kosmik memiliki ruang dan tempat sehingga masih bisa dicermati oleh indra manusia.

- c. Metafora *Energetic* (energi dan tenaga) yaitu metafora yang berkaitan dengan hal-hal yang memiliki kekuatan dengan prediksi bergerak, ruang dan tempat diantaranya api, cahaya, dan angina
- d. Metafora *Substance* (substansi) yaitu metafora yang meliputi jenis-jensi gas dan prediksinya dapat memberi kelembahan, tekanan, bau, dan sebagainya. Jenis metafora ini memiliki ruang dan dapat dicerna oleh indra manusia, contoh: embun,es uap dll.
- e. Metafora *Terrestrial* (perwajahan Bumi) yaitu metafora yang objeknya menyatu dengan bumi seperti sungai, laut, gunung, dan lain-lain. Adapun yang berkaitan dengan sesuatu yang jatuh karena pengaruh gravitasi bumi atau berat badan seperti tenggelam, jatuh, juga termasuk dalam medan semantik ini.
- f. Metafora *Object* (benda) yaitu metafora yang berkaitan dengan benda-benda mati dan dapat dilihat. Contoh: gelas, piring, meja, pensil dan lain sebagainya.
- g. Metafora *Living* (kehidupan) yaitu metafora yang metaforanya mengacu pada kehidupan flora dan memiliki prediksi tumbuh layaknya tumbuh-tumbuhan seperti kayu, bunga, rumput, dan lain-lain.
- h. Metafora *Animate* (hewan atau makhluk bernyawa) yaitu metafora yang metafora fauna yang memiliki kemampuan berlari, berjalan, terbang, melompat, umumnya makhluk hidup disini fauna seperti gajah, beruang, panda, burung dan kucing.
- i. Metafora *Human* (manusia) yaitu metafora yang berkaitan dengan makhluk hidup yang memiliki kemampuan berfikir atau bernalar menggunakan akal yaitu manusia dengan ragam prilakunya. Jenis metafora ini merupakan

kategori medan semantik paling bawah dalam ruang persepsi manusia (Helley, 1980).

6. Teka-teki

Pengertian teka-teki dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1990:915) adalah (1) soal dsb yang berupa kalimat (cerita, gambar, dsb) yang dikemukakan secara samar-samar, biasanya untuk permainan atau untuk pengasah pikiran; (2) hal yang sulit memecahkannya (kurang terang, rahasia, dsb). Young Ho (2002:77) memberikan pengertian teka-teki didasarkan pada bentuk dan cirinya adalah sebagai berikut:

- a. Teka-teki berbentuk pertanyaan dan jawaban yang berupa satu wacana dialog.
- b. Pertanyaannya dapat dikemukakan, baik secara langsung maupun tidak langsung, lengkap ataupun tidak lengkap, tetapi harus memiliki unsur keambiguan kebahasaan atau unsur keambiguan kontekstual.
- c. Dalam bentuk pertanyaan, penanya menantang pendengar untuk mengenali dan mengidentifikasi topiknya karena deskripsi pertanyaan biasanya tampak tidak mungkin, kontradiktif, atau terlalu sederhana. Namun hal itu memiliki kesesuaian yang unik berkaitan dengan jawaban sehingga akhirnya jawaban dapat diterima pendengar atau penjawab.
- d. Balasan responden dilakukan dalam bentuk verbal dan berorientasi pada penyelesaian atas proposisi yang diajukan.

Dengan berpatokan pada keempat hal tersebut di atas, maka dapat dikatakan bahwa teka-teki adalah sebuah bentuk tanya jawab berupa wacana

dialog yang memiliki unsur keambiguan kebahasaan dan kontekstual dan antara pertanyaan dengan jawaban mempunyai kaitan sehingga dapat diterima oleh pendengar atau pembaca karena adanya kesesuaian yang unik di antaranya.

B. Penelitian Relevan

Penelitian mengenai teka-teki humor telah banyak dilakukan oleh peneliti-peneliti sebelumnya. Berikut penelitian-penelitian yang relevan dengan penelitian yang dilakukan peneliti.

Qura (2017) dengan judul “Analisis Wacana Kritis Humor Line Webtoon Si Udin”. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif dengan analisis wacana kritis model Rogel Fowler, dkk, yang menganalisis dari struktur tata bahasa. Berdasarkan hasil analisis, kesimpulan dari wacana humor dalam Line Webtoon Si Udin meliputi: (1) Permainan kata adalah bentuk wacana humor yang dikembangkan dengan cara mengotak-atik kata dan ditempatkan tidak sesuai konteks; (2) Ejekan merupakan bentuk wacana humor yang dikembangkan dengan cara menggunakan kata-kata yang menggambarkan hal-hal buruk; (3) Surealisme merupakan bentuk wacana humor yang dikembangkan dengan cara memutarbalikkan makna yang ada dalam cerita; (4) Ironi adalah bentuk wacana humor yang dikembangkan dengan cara menghadirkan cerita yang konteks dengan kenyataan; (5) Kesalahpahaman adalah bentuk wacana humor yang dikembangkan dengan cara menghadirkan kesalahpahaman atas pemaknaan kata-kata yang tidak rinci. Wacana humor yang

dikembangkan dalam Line Webtoon si Udin selalu terkait dengan penggunaan struktur tata bahasa yang menggambarkan konteks realitas sosial yang terjadi di berbagai kalangan masyarakat Indonesia. Persamaan kedua penelitian ini mengkaji dari segi wacana humor pada teks. Sedangkan perbedaan penelitian di atas dengan skripsi penulis, yaitu penelitian mengkaji *tappu-tappueng* dari suku Makassar sebagai teks yang ingin diteliti.

Aziz Nya'la (2019) dalam skripsi yang berjudul, "*Analisis Teks Botobotoang Sastra Lisan Makassar Tinjauan Teori Formula Albert B. Lord*", membahas teka-teki Makassar yang merupakan pertanyaan tradisional yang berasal dari sastra lisan Makassar tentang pendeskripsian dan penganalisisan terhadap teka-teki bahasa Makassar. Sedangkan untuk skripsi penulis mengkaji mengenai teka-teki yang ada di suku Makassar yang difokuskan teka-teki yang ada di Bantaeng. Namun, penelitian teka-teki yang dahulu belum pernah meneliti dari segi wacana humor mengenai teknik humor dan jenis metafora dalam teks *tappu-tappueng* bahasa Makassar

Riska Amaliah H. (2020) dalam skripsi yang berjudul, "*Wacana Humor Dalam Skenario Film Uang Panaik: Analisis Teknik dan Bentuk Tindak Tutur*", membahas bentuk wacana humor yang mendeskripsikan teknik humor dan bentuk tindak tutur humor yang digunakan dalam Skenario Film Uang Panaik. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa teknik humor dalam film Uang Panaik meliputi 4 kategori yaitu, pertama kategori *language* (bahasa), yang terdiri dari 5 teknik humor yaitu ejekan, kesalahpahaman, kesalahan gaya bahasa, permainan kata dan definisi. Kedua *identity* (identitas) yang terdiri dari 2 teknik humor yaitu

teknik klise dan keunikan. Ketiga kategori action (tindakan) yang terdiri dari dua teknik humor yaitu ekspresi wajah dan gerakan tubuh. Kemudian terakhir kategori *logic* (logika) yang terdiri dari 1 teknik yaitu kemustahilan. Selanjutnya bentuk tindak tutur humor dalam film uang panaik terdiri dari tiga bentuk tindak tutur. Bentuk tersebut berupa asertif, direktif dan ekspresif. Teknik humor dan bentuk tindak tutur yang digunakan dalam film uang panaik mampu membuat tergelak penontonnya dari awal sampai dengan akhir adegan. Sedangkan untuk skripsi ini penulis mengambil kajian dari wacana humor yang nantinya akan membahas mengenai teknik humor dalam teks *tappu-tappueng* bahasa Makassar dan jenis metafora dalam teks *tappu-tappueng*.

Elysmah (2021) ”*Metafora dalam cenninrara masyarakat Bugis di Kabupaten Soppeng: Kajian Semantik*” membahas metafora sebagai objek kajian yang menjelaskan bentuk-bentuk metafora pada teks mantra *cenninrara* dan makna metafora yang terdapat pada mantra *cenninrara*. Hasil penulisan menunjukkan bahwa terdapat enam kategori bentuk metafora yaitu: (1) kategori *being* (keadaan) terdapat 5 data yaitu *pappoji*, *pakkacinna*, *nyawa*, *uddani*. (2) kategori *cosmos* (kosmos) terdapat 8 data yaitu *mata esso*, *uleng/keteng/palaguna*. (3) kategori *energetic* (energy dan tenaga) terdapat 3 data yaitu *mattappa/maccahaya*. (4) kategori *substance* (substansi) terdapat 5 data yaitu *cinnong*, *uwae*, *cenning*. (5) kategori *object* (benda) terdapat 5 data yaitu *bulu*, *salemuri*, *bedda*. (6) kategori *human* (manusia) terdapat 2 data yaitu *Ali*, *Fatima*, *Becce*, *Baco*. Makna metafora dalam mantra *Cenninrara* yaitu (1) kategori *being* bermakna perasaan cinta, sedih, gelisah, (2) kategori *cosmos* bermakna keindahan,

kecantikan, bercahaya terang, keagungan, (3) kategori *energetic* bermakna indah, cantik, (4) kategori *substance* indah, cantik, bersih, menawan (5) kategori *object* mempercantik, saling menjaga, melindungi, melengkapi (6) kategori *human* makhluk hidup yang mempunyai kemampuan berpikir atau bernalar menggunakan akal yaitu manusia dan ragam perilakunya.

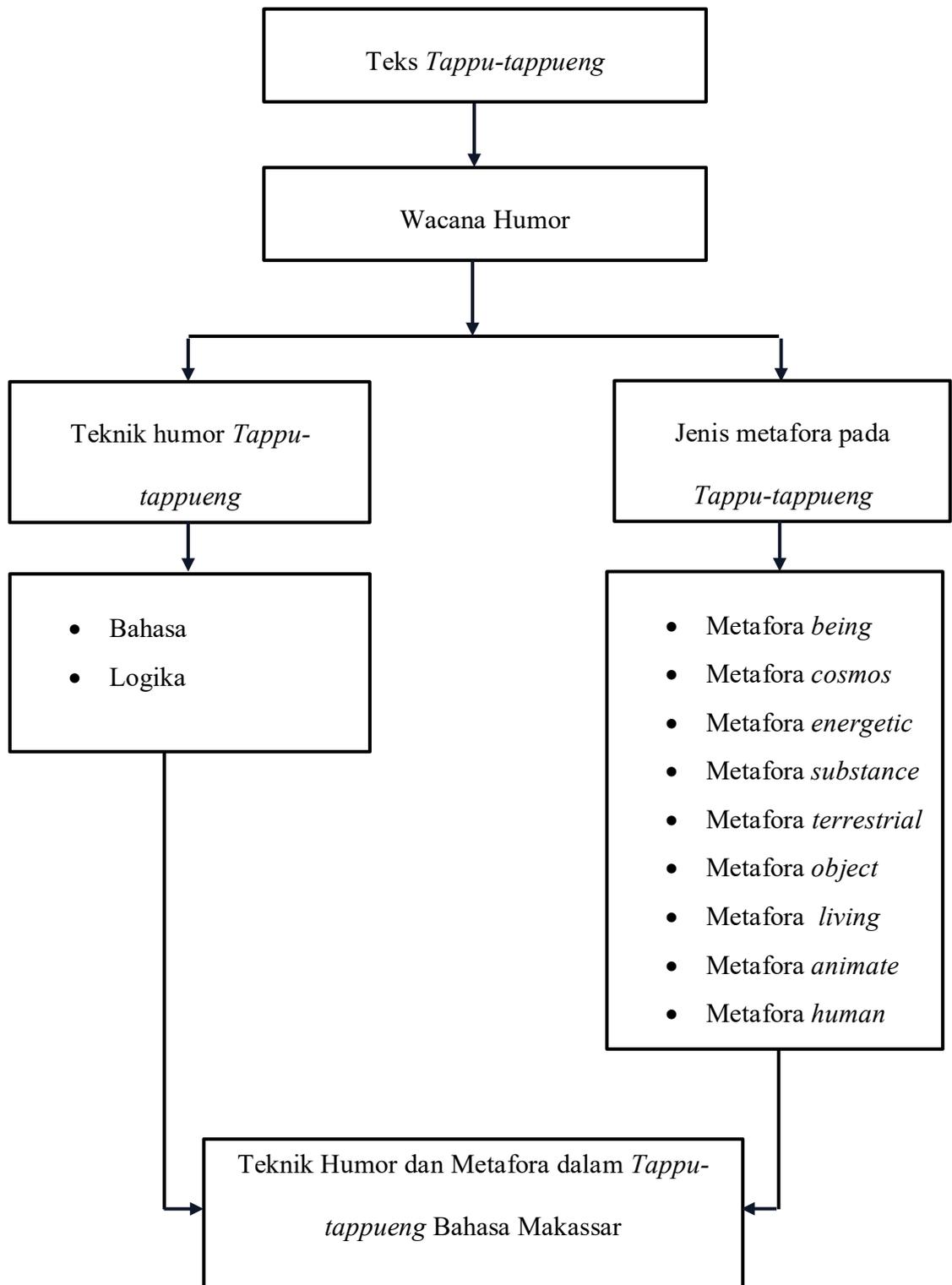
Persamaan kedua penelitian ini mengkaji dari segi metafora pada teks. Perbedaan penelitian di atas dengan skripsi penulis, yaitu penelitian mengkaji *tappu-tappueng* dari suku Makassar sebagai teks yang ingin diteliti. Sedangkan penelitian di atas mengkaji mantra *cenninrara* masyarakat Bugis di Kabupaten Soppeng.

Zakaria (2021) “ *Pola Teks Humor Pada Acara Pacarita Radio Gamasi FM*”. Skripsi ini membahas teks humor sebagai objek kajian yang menjelaskan bentuk teks humor public pada acara *pacarita* di Radio Gamasi FM dan bahasa sebagai teknik humor dalam acara *pacarita* di Radio Gamasi FM. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) pola teks humor public dalam acara *pacarita* di Radio Gamasi FM menunjukkan dua pola, yaitu induksi dan deduksi. Ditemukan empat (4) yang berpola induksi dan enam (6) data yang berpola deduksi; 2) penelitian ini juga menemukan bentuk wacana humor yaitu ejekan, kesalahpahaman, definisi, dan permainan kata. Persamaan kedua penelitian ini mengkaji dari segi wacana humor pada teks. Sedangkan perbedaan penelitian di atas dengan skripsi penulis, yaitu penelitian mengkaji *tappu-tappueng* dari suku Makassar sebagai teks yang ingin diteliti.

C. Kerangka Pikir

Penelitian ini fokus pada teks *tappu-tappueng* yang ada di Kabupaten Bantaeng, Desa Pa'bentengang, Kampung Bangkeng Bukit. Teorinya menggunakan teori teknik humor Arthur Asa Berger dan metafora dalam pandangan semantik Michael. C Haley dengan mengungkap penciptaan teknik humor dan kesesuaian kategori lambang kias ungkapan metafora ruang persepsi manusia model Haley yang paling menonjol. Hasil analisis dengan deskripsi mengungkapkan teknik humor dan metafora pada teks *tappu-tappueng* di Kabupaten Bantaeng. Adapun alur kerangka pikir dalam penelitian ini digambarkan sebagai berikut:

Tabel 1. Kerangka Pikir



D. Definisi Operasional

Untuk memperjelas pembahasan yang dibahas dalam skema penulisan di atas perlu ada pendefinisian ulang, maka dari itu diberikan definisi oprasional dijelaskan dibawah ini.

- a. *Tappu-tappueng* adalah sebuah permainan bahasa berbentuk ungkapan berisi pertanyaan yang dapat dimainkan oleh dua orang atau lebih. *Tappu-tappueng* memiliki bayangan yang kemudian disamarkan, tujuannya untuk mengajukan pertanyaan-pertanyaan untuk ditebak jawabannya. Isi atau maksud *tappu-tappueng* tidak dapat diketahui secara langsung, tetapi diminta untuk menebak.
- b. Humor adalah sesuatu yang lucu atau menyenangkan yang tercipta dalam bentuk verbal maupun nonverbal, baik secara sengaja atau tidak sengaja.
- c. Wacana humor merupakan ihwal kreatifitas berbahasa yang terwujud lewat bahasa jenaka dalam pemakaian keseharian masyarakat.
- d. Teknik humor adalah cara dan pengetahuan yang membuat penjawab atau pendengar tidak lagi bertanya-tanya mengapa *tappu-tappueng* terasa lucu, ambigu, aneh, dan sulit tetapi dengan adanya teknik humor dapat diketahui, mengapa bisa tertawa ketika diterpa humor.
- e. Jenis metafora adalah pengelompokkan metafora berdasarkan medan semantik.