

# CIRI ESTETIK HUMOR LAKON WAHYU MAKUTHARAMA SAJIAN KI SUYATI PURWO CARITO

**Qohhar Dwi Hatmono**

Mahasiswa Program Studi Pedalangan Jurusan Pedalangan  
Fakultas Seni Pertunjukan ISI Surakarta

**Bagong Pujiono**

Dosen Program Studi Teater Jurusan Pedalangan  
Fakultas Seni Pertunjukan ISI Surakarta

## **Abstract**

*One of the puppeteers who has an interesting sense of humor is Ki Suyati Purwo Carito in the wayang kulit purwa lakon Wahyu Makutharama. This article is to answer the problem of how the aesthetic form of humor in Ki Suyati Purwo Carito pakeliran. The method used include observation, literature study and interviews. The approach used is by looking at the humor from various techniques, such as riddle, ridicule, cunundurum, and others. The results obtained show that Ki Suyati's specific humor shows his characteristic personality in presenting pakeliran. The humorous and vulgar dialogue but not striking, give the impression and message to the audience to always think intelligently without leaving the expectations of human imagination with his point of view.*

**Keywords:** *Wayang performance, Wahyu Makutharama, Ki Suyati.*

## **Pengantar**

Eksistensi wayang masih mampu dipertahankan di tengah kehidupan masyarakat modern. Hal ini dipengaruhi oleh nilai estetika pertunjukan wayang yang mampu dipertahankan. Keberadaan nilai estetika yang terkandung di dalam seni pertunjukan wayang memiliki relevansi terhadap cara penyampaian pesan atau nilai-nilai di dalam kehidupan masyarakat. Kesenian bagi masyarakat Jawa merupakan representasi simbolis dari gejolak kehidupan batin mereka. Salah satu aspek estetika yang dapat dijadikan sebagai media penyampaian pesan dalam seni pertunjukan wayang adalah aspek *micara*, yaitu *dhalang* harus pandai menyusun kata-kata dan terampil dalam dialog wayang (Soetarno, 2007: 13).

Berkaitan dengan dialog wayang, banyol atau humor saat ini banyak dilakukan oleh *dhalang* sebagai langkah untuk meningkatkan minat masyarakat dalam menyaksikan seni

pertunjukan wayang. Aspek humor dalam pakeliran merupakan salah satu konsep estetika *pedhalangan* atau biasa disebut dengan konsep estetika *cucut*. Seorang *dhalang* harus mampu membangkitkan rasa humor bagi penonton. Tanpa adanya aspek humor yang tersemat dalam struktur sajian pertunjukan, secara tidak langsung dapat menurunkan minat penonton dan tidak sedikit masyarakat yang beranggapan bahwa jenis pertunjukan tanpa aspek humor sebagai sesuatu yang kurang menarik. Oleh sebab itu, *dhalang* di samping pandai dalam bertutur kata membawakan cerita juga sekaligus menguasai aspek-aspek humor. Salah satu *dhalang* yang memiliki kemampuan humor yang menarik adalah Ki Suyati Purwo Carito.

Ki Suyati Purwo Carito merupakan salah satu *dhalang* yang berasal dari Dusun Thukul, Desa Sumber Rejo, Kecamatan Eromoko, Kabupaten Wonogiri, Jawa Tengah yang dikenal memiliki kemampuan humor di kalangan penggemarnya. Humor dalam cerita wayang

kulit purwa lakon *Wahyu Makutharama* disajikan oleh Ki Suyati Purwo Carito dalam bentuk pakeliran semalam. Pemilihan *dhalang* berdasarkan dari banyaknya pengalaman sebagai seorang *dhalang*. Ki Suyati dikenal sebagai seorang *dhalang* yang memiliki keunikan yang khas, terutama yang paling melekat kuat di dalam dirinya adalah dialek *Wonogiren*. Seorang *dhalang* yang memiliki banyak pengalaman akan semakin menjadikannya memiliki nilai responsif, adaptif, serta aplikatif dalam setiap pertunjukannya, sehingga berimplikasi pada tingkat ketertarikan masyarakat terhadap seorang *dhalang*. Dalam hal ini termasuk juga mempengaruhi *dhalang-dhalang* muda yang menjadikan Ki Suyati sebagai kiblat dalam urusan humor dengan dialek *Wonogiren*. *Dhalang* muda tersebut yaitu: Ki Bagong Yunioko dan Ki Tarmadi Guno Carito. Keduanya merupakan murid Ki Suyati yang kini bisa dikatakan popularitasnya sangat dikenal di kalangan masyarakat khususnya Wonogiri.

Lakon *Wahyu Makutharama* merupakan lakon cerita yang telah lama muncul dan menjadi salah satu favorit masyarakat penggemar wayang. Hal ini dikarenakan, cerita ini menggambarkan nilai-nilai religius Jawa di dalam kehidupan masyarakat (Suyanto, 2009: 7). Dalam lakon *Wahyu Makutharama* sajian Ki Suyati Purwo Carito, selain adanya penggambaran nilai religi juga ditekankan pemahaman kesadaran moral yang disampaikan secara jenaka atau humoris.

Humor pada *catur 1* dan *sabet 2* Ki Suyati Purwo Carito banyak mengundang gelak tawa penonton melalui dialog antar tokoh wayang pada adegan pentas wayang kulit. Sajian Ki Suyati Purwo Carito menampilkan lebih dari lima kali humor, baik dari unsur *catur* maupun *sabet*. Melihat estetika humor pada lakon *Wahyu Makutharama* yang disajikan Ki Suyati Purwo Carito, memiliki tempat di hati masyarakat penikmatnya. Hal inilah yang mendasari minat untuk menjadikan Ki Suyati Purwo Carito sebagai sosok yang menarik untuk diteliti, sehingga penelitian ini diberi judul: *Ciri Estetik Humor Lakon Wahyu Makutharama sajian Ki Suyati Purwo Carito*. Seperti yang telah diuraikan pada latar belakang, penelitian ini memfokuskan pada dua pertanyaan yaitu:

1. Bagaimana struktur dramatik lakon *Wahyu Makutharama* sajian Ki Suyati Purwo Carito?
2. Bagaimana bentuk estetika aspek humor dalam pakeliran Ki Suyati Purwo Carito?

### Landasan Teori

Humor merupakan sesuatu yang lucu dan menghibur. Sartono Mukadis (dalam Diela Maya, 2007: 8) berpendapat bahwa humor itu suatu seni yang di dalamnya ada penjungkirbalikan nilai-nilai antara yang serius dengan yang tak serius. Humor yang demikian oleh Sigmund Freud mempunyai kemiripan dengan impian. Humor adalah rangsangan yang menyebabkan seseorang tertawa atau tersenyum dalam kebahagiaan (Wijana, 2003:37). Dalam pertunjukan wayang lakon *Wahyu Makutharama* sajian Ki Suyati aspek humor disajikan dengan menggunakan berbagai teknik, seperti *riddle*, *ridicule*, *cunundurum*, dan *pun*. Wijana (2003:37) membagi tiga aspek yang berkaitan dengan humor, yaitu tindakan verbal atau nonverbal yang merupakan stimulusnya, aktivitas kognitif dan intelektual sebagai alat persepsi dan evaluasi rangsangan itu, dan respon yang dinyatakan dengan senyum atau tawa. Humor merupakan salah satu jenis permainan. Oleh karena itu, humor merupakan hasil kebudayaan masyarakat pendukungnya, sehingga identitasnya sebagai humor dapat diberikan maknanya sepenuhnya oleh masyarakat itu sendiri (Wijana, 2003:12).

Humor memiliki bentuk yang beragam. Berdasarkan motivasi terjadinya suatu humor, maka humor dibagi menjadi dua yaitu *unintended* humor dan *intended* humor. *Unintended* humor adalah humor yang terjadi secara alami atau spontan. Humor ini terjadi apabila seseorang melakukan suatu tindakan, baik verbal maupun non verbal, kemudian dirasakan oleh yang mendengar atau yang mengamati sebagai suatu humor. Biasanya humor jenis ini terjadi tanpa diduga-duga oleh pelaku atau pembicara, jadi si pelaku tidak mempunyai maksud untuk melucu. (Lesmana, 2010: 43). Sedangkan *intended* humor adalah humor yang terjadi karena pelaku atau pembicara memang bermaksud untuk melucu dan berupaya untuk

melucu. Jadi humor ini memang sengaja diciptakan. Tujuannya adalah untuk mengejek, mencemooh, dan menertawakan (Lesmana, 2010: 172).

Kedua macam bentuk humor di atas dapat diwujudkan dalam berbagai teknik seperti *ridicule*, *riddle*, *conundrum* atau *punning riddle*, *pun*, dan *suppression* humor atau *repression* humor. *Ridicule* yaitu humor yang berisi ejekan, tertawaan, cemoohan dan sebagainya. *Ridicule* dibagi menjadi dua yaitu non verbal dan verbal. *Ridicule* yang nonverbal tidak diungkapkan dengan kata-kata, tetapi dengan gerakan fisik. Sebaliknya *ridicule* yang verbal diungkapkan dengan kata-kata. *Riddle* yaitu kelompok kalimat atau kata yang disusun sehingga berupa teka teki dengan jawaban yang tidak diharapkan sehingga menimbulkan kelucuan. *Conundrum* atau *punning riddle* yaitu teka-teki yang bersifat permainan kata. *Pun* yaitu permainan kata-kata murni bukan berupa teka-teki yang ada pada beberapa kebudayaan. *Suppression* humor atau *repression* humor yaitu humor yang terjadi karena penekanan atau penindasan. (Victor Raskin dalam Lesmana, 2010: 43-44).

Freud (dalam Lesmana, 2010: 44) mengungkapkan bahwa berdasarkan motivasinya, humor terdiri atas *comic*, *humor*, dan *wit*. *Comic* adalah tindakan lucu yang tidak mengandung motivasi untuk mengolok-olok, mengejek, atau menyinggung perasaan. Kelucuannya diperoleh melalui teknik melucu, seperti permainan kata yang berupa teka-teki. Humor yaitu tindakan lucu yang memakai motivasi. Humor ini dipakai untuk melepaskan emosi yang berkaitan dengan perasaan pribadi, kesukuan, agama, dan sebagainya. Wujudnya bisa bermacam-macam, misalnya menggoda, mengejek, atau menertawakan seseorang (Lesmana, 2010: 44). *Wit* yaitu tindakan lucu yang mempunyai motivasi tapi pada umumnya mengandung sifat yang lebih intelek daripada humor, sehingga membutuhkan kecerdasan serta ketangkasan berpikir secara cepat dari mereka yang mendengar atau membacanya. Kegagalan menangkap maksud yang terselip dalam *wit* akan mengakibatkan tindakan lucu ini tidak terungkap kelucuannya (Lesmana, 2010: 44).

## Metode Penelitian

Tersusunnya sebuah laporan penelitian ilmiah tidak terlepas dari aspek penerapan cara atau metode yang digunakan oleh peneliti terhadap sasaran penelitiannya. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Bogdan dan Taylor menjelaskan bahwa penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati (dalam Moleong, 2002:3). Langkah-langkah yang dilakukan dalam pengumpulan data pada penelitian ini meliputi: studi pustaka, observasi, wawancara, transkripsi, dan pendokumentasian.

### 1. Teknik Pengumpulan Data

#### a. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan untuk mencari data-data yang bersifat dokumenter, konsep, kerangka teoritis nilai-nilai yang telah ada sebagai dasar untuk meneliti aspek humor wayang kulit. Sumber-sumber pustaka ini diantaranya adalah sebagaimana yang terdapat pada tinjauan pustaka. Studi pustaka digunakan dengan cara membaca referensi-referensi yang berkaitan dengan humor dan struktur dramatik. Penelusuran data dilakukan dengan cara mengunjungi perpustakaan diantaranya: perpustakaan pusat Institut Seni Indonesia Surakarta, perpustakaan Jurusan *Pedhalangan*, dan perpustakaan Universitas Sebelas Maret Surakarta.

#### b. Observasi

Penelusuran data pada penelitian ini dilakukan pada bulan Januari 2020 dengan tempat pelaksanaan observasi di Desa Thukul, Kecamatan Eromoko, Kabupaten Wonogiri. Observasi difokuskan pada pementasan wayang kulit Ki Suyati Purwo Carito dengan judul lakon *Wahyu Makutharama*. Pengamatan dilakukan secara langsung dan juga mengamati pertunjukan melalui rekaman video. Dengan mengamati pertunjukan tersebut, mencoba mengklasifikasikan dan menganalisis data-data yang termasuk pada persoalan estetika aspek humor.

### **c. Wawancara**

Metode wawancara dilakukan dengan tujuan untuk melengkapi data yang telah diperoleh melalui studi pustaka serta transkripsi rekaman video. Wawancara dilakukan kepada beberapa narasumber antara lain: (1) Ki Suyati Purwo Carito, (2) Ki Purbo Asmoro, (3) Ki Bagong Yunioko, dan

(4) Ki Tarmadi Guno Carito. Hal ini dilakukan untuk mengetahui tingkat humor yang ditampilkan oleh Ki Suyati Purwo Carito berdasarkan penafsiran *dhalang* lain. Teknik wawancara dilakukan dengan cara mengajukan beberapa pertanyaan secara langsung kepada narasumber. Jawaban yang didapat dari narasumber dicatat untuk dianalisis secara deskriptif.

### **d. Transkripsi**

Transkripsi merupakan langkah yang dilakukan setelah melakukan pengamatan terhadap perekaman terhadap objek yang diteliti. hal ini dilakukan untuk memudahkan analisis terhadap aspek humor yang disajikan oleh Ki Suyati Purwo Carito. Transkripsi diperlukan untuk mengetahui susunan adengan beserta unsur-unsur *garap* pakelirannya secara jelas dan sistematis sehingga memudahkan untuk pengamatan dan pengecekan berulang-ulang. Terutama mengenai *garap catur*, *garap sabet*, gending iringan pakeliran dan *sulukan* yang digunakan dapat diamati secara jelas.

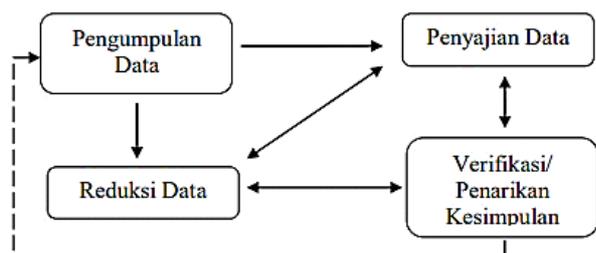
### **e. Studi Dokumentasi**

Studi dokumentasi menjadi salah satu bagian yang penting di dalam serangkaian proses penelitian. Studi dokumentasi difokuskan pada rekaman pertunjukan wayang Ki Suyati Purwo Carito dengan lakon *Wahyu Makutharama* yang dipentaskan pada perhelatan Dies Natalis Institut Seni Indonesia Surakarta ke-54 pada Senin 16 Juli 2018. Di samping studi dokumentasi, dilakukan pula aktivitas pendokumentasian pada saat proses pengamatan dan wawancara. Kegiatannya berupa pengambilan gambar, perekaman video, perekaman audio, dan pencatatan. Pengambilan gambar difokuskan pada momen-momen

seperti: gambaran situasi di atas panggung, saat pertunjukan berlangsung, situasi penonton, wawancara bersama narasumber. Dalam proses wawancara juga melakukan kegiatan pendokumentasian dengan merekam percakapan dalam bentuk audio dan juga pencatatan terhadap hal-hal yang dianggap penting, sedangkan perekaman video dilakukan pada saat pertunjukan berlangsung. Adapun alat yang digunakan, baik untuk pengambilan gambar, perekaman audio dan video menggunakan gawai merek Xiaomi Redmi 5A dan alat tulis (kertas dan bolpoin).

## **2. Analisis Data**

Setelah data-data yang terkumpul melalui kegiatan studi pustaka, observasi, wawancara, transkripsi, dan pendokumentasian, data-data tersebut kemudian dianalisis secara mendalam. Teknik analisis dalam penelitian ini menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi tiga aspek yaitu proses reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Menurut Miles dan Huberman "reduksi data merujuk pada proses pemilihan, pemokusan, penyederhanaan, abstraksi, dan pentransformasian "data mentah" yang terjadi dalam catatan-catatan lapangan tertulis" (dalam Emzir, 2014:129). Proses reduksi data dalam penelitian ini dikelompokkan ke dalam beberapa kategori seperti: data pertunjukan, data musikal, data yang aspek humor. Setelah tahap reduksi, kemudian masuk pada proses penyajian data. Penyajian data adalah proses penyusunan data-data secara terstruktur bisa berbentuk teks naratif, tabel, skema, bagan, yang artinya data-data itu dapat dibaca dan dipahami. Langkah berikutnya yaitu penarikan kesimpulan. Data sudah tersusun kemudian dipahami bagian mana yang merupakan jawaban atas pertanyaan yang diajukan pada rumusan masalah. Dalam hal ini, perlu ketelitian agar tidak terjadi kesalahan dalam penarikan kesimpulan. Adapun skema analisis data menurut Miles dan Huberman adalah sebagai berikut.



Gambar 1.

Komponen-komponen analisis data model interaktif dari Miles dan Huberman

## Pembahasan

### Latar Belakang Kehidupan Ki Suyati Purwo Carito

Suyati Purwo Carito lahir pada 12 juli 1943 putra ke tiga dari almarhum Ki Guna Ngadiya merupakan salah satu *dhalang* sepuh yang ada di Wonogiri dan tetap eksis hingga saat ini. Suyati mewarisi bakat mendhalang dari almarhum ayahnya dan belajar kepada kakaknya yakni Ki Sutina Hardaka Carita. Tidak seperti almarhum kakaknya yang yang mengenyam ilmu di Pasinaon *Dhalang* Mangkunegaran (PDMN), Suyati belajar secara otodidak kepada kakaknya dan berguru kepada *dhalang-dhalang* senior termasuk ayahnya sendiri dan Ki Nartasabda, karena cintanya kepada sang idola yakni Ki Nartasabda, Suyati kerap menonton pagelaran Ki Nartasabda sampai ke luar kota Wonogiri, antara lain Semarang, Jakarta dan lain-lain. Suyati mulai mendhalang sejak usia 20 tahun, dan memiliki grub karawitan *dhalang mayang*, Suyati kerap pentas pada acara kabupaten Wonogiri, dan pada senin, 16 juli 2018 lalu mengisi acara pada Dies Natalis ke-54 Kampus Institut Seni Indonesia Surakarta (wawancara 29 September 2019). Suyati Purwo Carito memiliki garis keturunan *dhalang* yang berasal dari Bayat. Suyati mengatakan:

“Kula turunipun Kyai Agung Semendi ingkang sumare wonten mbayat, peputra eyang Purwodiwoso dalem ing gunung lima, nurunaken (1) Kaki Brayut, (2) Cermo Diwasa, (3) Lebda Pruwita; Nglandangan,

(4) Tirto Dimejo; Nglandangan, (5) Sutodikrama; Boto Nggamping, (6) Tromejo; Tegalombo, (7) Guna Wongso; Wonokriyo, (8) Towijoyo; Kedung dadap, (9) Ngadiyo Guno Sahono; Kedung dadap, (10) Suyati; Mbendungan Tempel, Ngadirejo, Eromoko. ”

Saya keturunan dari Kyai Agung Semendi yang di makamkan di Bayat, memiliki putra Eyang Purwodiwoso bertempat tinggal di Gunung lima, menurunkan (1) Kaki Brayut, (2) Cermo Diwasa, (3) Lebda Pruwita; Nglandangan, (4) Tirto Dimejo; Nglandangan, (5) Sutodikrama; Boto Nggamping, (6) Tromejo; Tegalombo, (7) Guna Wongso; Wonokriyo, (8) Towijoyo; Kedung dadap, (9) Ngadiyo Guno Sahono; Kedung dadap, (10) Suyati; Mbendungan Tempel, Ngadirejo, Eromoko ” (wawancara 29 September 2019).



Gambar 2. Ki Suyati Purwo Carito (Foto: Qohhar Dwi Hatmono, 2020)

### Estetika Aspek Humor dalam Lakon Wahyu Makutharama Sajian Ki Suyati Purwo Carito

Bab ini menjelaskan tentang teknik humor yang terdapat dalam *pakeliran* Suyati Purwo Carito dalam *lakon Wahyu Makutharama* yang

disajikan dalam rangka Dies Natalis Ke-54 ISI Surakarta bertempat di Pendapa Ageng G.P.H. Djojokoesoemo Kampus I ISI Surakarta pada hari Senin, 16 Juli 2018. Membahas tentang sisi humor atau lelucon yang disajikan tidak bias dipisahkan dengan yang namanya batasan-batasan dalam berhumor, sebagaimana pernyataan Rustono yang menyatakan jika batasan humor adalah segala bentuk rangsangan, baik verbal maupun non verbal yang berpotensi memancing senyum dan tawa penikmatnya. Tangsangan itu merupakan segala tingkah laku manusia yang menimbulkan kelucuan untuk pendengar, pemirsa, atau pembaca (2000:33). Jika dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari segala bentuk lelucon bisa muncul dalam situasi dan kondisi bagaimanapun seseuai dengan rangsangan dan imajinasi manusia itu sendiri.

Humor merupakan sesuatu yang lucu dan menghibur. Sartono Mukadis (dalam Diela Maya, 2007: 8) berpendapat bahwa humor itu suatu seni yang di dalamnya ada penjungkirbalikan nilai-nilai antara yang serius dengan yang tak serius. Humor yang demikian oleh Sigmund Freud mempunyai kemiripan dengan impian. Humor adalah rangsangan yang menyebabkan seseorang tertawa atau tersenyum dalam kebahagiaan (Wijana, 2003:37). Dalam pertunjukan wayang lakon *Wahyu Makutharama* sajian Ki Suyati aspek humor disajikan dengan menggunakan berbagai teknik, seperti *riddle*, *ridicule*, *cunundurum*, dan *pun*. Wijana (2003:37) membagi tiga aspek yang berkaitan dengan humor, yaitu; tindakan verbal atau nonverbal yang merupakan stimulusnya, aktivitas kognitif dan intelektual sebagai alat persepsi dan evaluasi rangsangan itu, dan respon yang dinyatakan dengan senyum atau tawa. Humor merupakan salah satu jenis permainan. Oleh karena itu, humor merupakan hasil kebudayaan masyarakat pendukungnya, sehingga identitasnya sebagai humor dapat diberikan maknanya sepenuhnya oleh masyarakat itu sendiri (Wijana, 2003:12).

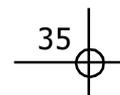
Secara spesifik humor memiliki bentuk yang beragam. Berdasarkan motivasi terjadinya suatu humor, maka humor dibagi menjadi dua yaitu *unintended* humor dan *intended* humor.

*Unintended* humor adalah humor yang terjadi secara alami atau spontan. Humor ini terjadi apabila seseorang melakukan suatu tindakan, baik verbal maupun non verbal, kemudian dirasakan oleh yang mendengar atau yang mengamati sebagai suatu humor. Biasanya humor jenis ini terjadi tanpa diduga-duga oleh pelaku atau pembicara, jadi si pelaku tidak mempunyai maksud untuk melucu. (Lesmana, 2010: 43). Sedangkan *intended* humor adalah humor yang terjadi karena pelaku atau pembicara memang bermaksud untuk melucu dan berupaya untuk melucu. Jadi humor ini memang sengaja diciptakan. Tujuannya adalah untuk mengejek, mencemooh, dan menertawakan (Lesmana, 2010: 172).

Berdasarkan penjabaran di atas kemudian bentuk humor diklasifikasikan lebih mendalam menjadi beberapa teknik, di antaranya adalah *ridicule*, *riddle*, *conundrum* atau *punning riddle*, *pun*, dan *suppression* humor atau *repression* humor. *Ridicule* yaitu humor yang berisi ejekan, tertawaan, cemoohan dan sebagainya. *Ridicule* dibagi menjadi dua yaitu non verbal dan verbal. *Ridicule* yang nonverbal tidak diungkapkan dengan kata-kata, tetapi dengan gerakan fisik. Sebaliknya *ridicule* yang verbal diungkapkan dengan kata-kata. *Riddle* yaitu kelompok kalimat atau kata yang disusun sehingga berupa teka teki dengan jawaban yang tidak diharapkan sehingga menimbulkan kelucuan. *Conundrum* atau *punning riddle* yaitu teka-teki yang bersifat permainan kata. *Pun* yaitu permainan kata-kata murni bukan berupa teka-teki yang ada pada beberapa kebudayaan. *Suppression* humor atau *repression* humor yaitu humor yang terjadi karena penekanan atau penindasan (Lesmana, 2010: 43-44).

### **Non Verbal**

Bentuk humor yang sifatnya non verbal ini diartikan sebagai bentuk humor yang terungkap melalui gambar atau visual. Unsur non verbal mencerminkan komunikasi yang dikemas tanpa kata-kata. Komunikasi ini mencerminkan bahasa tubuh, tindakan atau perbuatan yang terdapat pada masing-masing objek. Selaras dengan penuturan Rustono (dalam Yuwana, 2019:2), bahwa humor non



verbal inidiwujudkan dengan gerak-gerak atau gambar, misalnya dalam pantomim atau karikatur atau visual lainnya.

*Pakeliran* Suyati Purwo Carito sangatlah unik dan menarik. Kesan- kesan humor selalu dimunculkan dalam bentuk apapun, hal tersebut kemudian menjadi karakter khusus pada *pakelirannya*. Beberapa bentuk gerak visual yang bersifat humor non verbal adalah seperti di bawah ini.



**Gambar 3.** Adegan Sengkuni perang melawan Anoman (Suyati Purwo Carito, *Wahyu Makutharama*, track 4:29:16).

Ilustrasi gambar di atas merupakan bentuk humor non verbal karena dalam kenyataannya gambar tersebut menggambarkan Sengkuni yang hendak memukul Anoman, akan tetapi tangan Sengkuni ternyata tidak bisa digerakkan, alhasil ketika tangan Sengkuni bergerak malah memukul tubuh bagian punggungnya sendiri. Tingkah laku Sengkuni yang tidak wajar tersebut sontak penonton pun merespon dengan tertawa lepas, meskipun hanya bentuk *cak sabet*, akan tetapi mampu membuat penonton memukau dengan kelucuan yang dilakukan oleh Suyati Purwo Carito.



**Gambar 4.** Anoman melempar Sengkuni (Suyati Purwo Carito, *Wahyu Makutharama*, track 4:30:21).

Gambar di atas merupakan bentuk *sabet* yang bersifat humor, karena pada saat adegan perang gagal Sengkuni melawan Anoman, pemukulan yang dilakukan bertubi-tubi oleh Sengkuni membuat geram Anoman sehingga oleh Anoman disautlah Sengkuni, ditarik kemudian dilemparkan ke depan. Sengkuni tak terima tubuhnya di lempar jauh hingga terjatuh. Lalu Sengkuni membalas dengan mengangkat Anoman, lalu melemparnya. Bukanya anoman terlempar akan tetapi sengkuni juga ikut terlempar denganya. Pada ilustrasi gambar di atas terdapat hukum lawan kata atau bertolak belakang dengan asumsi masyarakat, semula sebenarnya Sengkuni hendak memukul Anoman dan lalu mengangkat Anoman untuk dilempar, akan tetapi lawan dari prediksi tersebut, Sengkuni tersaut oleh Anoman hingga terlempar oleh Anoman sendiri. Gerak visual tersebut menimbulkan suasana humor yang sifatnya non verbal.



**Gambar 5.** Keris Sengkuni melengkung saat terkena Anoman (Suyati Purwo Carito, *Wahyu Makutharama*, track 4:34:05).

Pada gambar tersebut menggambarkan suasana peperangan antara Sengkuni dan Anoman lagi, dimana Sengkuni mengeluarkan senjatanya berwujud keris. Anoman yang tanpa senjata berani melawan Sengkuni menggunakan senjata keris, setelah dicoba ditancapkan ke tubuh Anoman beberapa kali, keris tersebut tidak tertancap ke tubuh Anoman, melainkan berbelok dan melengkung layaknya pada gambar di atas. Pada imajinasi penonton, keris dianggap sakti oleh masyarakat luas, akan tetapi bisa melengkung dihadapan Anoman. Hal ini membuat gelak tawa penonton.



**Gambar 6.** Adegan saat Kresna kaget melihat Petruk bertingkah (Suyati Purwo Carito, *Wahyu Makutharama*, track 00:35:38).



**Gambar 7.** Ketika Petruk mencoba mendengarkan pernyataan Kresna yang dibisikkan kepada Arjuna (Suyati Purwo Carito, *Wahyu Makutharama*, track 00:33:08).

Gambar 4, *sabet* tersebut timbul ketika Petruk mengetahui jika Arjuna sudah bertemu dengan istrinya yang semula menjadi Sintawaka. Setelah Petruk tahu, ia berperilaku layaknya orang yang pura-pura bodoh dengan maksud menempatkan kaki di atas, kepala dibawah seperti gambar di bawah ini. Sontak ketika Kresna datang, terperanjak kaget melihat tingkah Petruk yang demikian. Jika digali lebih dalam, sebenarnya gerak yang demikian adalah gerak yang cukup populer, akan tetapi karena yang membuat lelucon itu adalah Petruk ditambah dengan sosok Kresna yang latar belakangnya adalah raja berwibawa, maka menambah kesan humor tersendiri. Kekagetan Kresna memunculkan asumsi khusus bagi para penonton bahwasanya tindakan demikian termasuk bersifat *nyleneh* atau tidak biasanya, karena Kresna tokoh raja, tetapi mampu membuat gelak tawa dengan sikap kagetnya tersebut dan bersifat aneh. Meskipun hanya bergerak melompat dan berteriak akan tetapi kekagetan Kresna membuat penonton ikut berimajinasi tokoh raja *nyleneh*.

Adegan seperti gambar di atas merupakan adegan konyol yang dilakukan oleh Petruk. Dengan kepolosan Petruk, ia mencoba mendengarkan pembicaraan yang dilakukan oleh Kresna dan Janaka. Kresna yang mengetahuinya geram dan meminta Petruk untuk tidak mendekat karena itu merupakan diskusi pribadi. Akan tetapi Petruk masih tetap kekeh untuk mencoba mendengarkan. Pembawaan Suyati Purwo Carito sangatlah minimis sebenarnya, akan tetapi karena hal tersebut jarang sekali terlihat dalam pementasan pada biasanya, kemudian menimbulkan kesan humor tersendiri. Semua gerak *sabet* di atas selalu ditangkap dengan respon tertawaan oleh para penonton yang menyaksikan *pakeliran* Suyati Purwo Carito.

Humor dengan bentuk non verbal ini memang sangat kurang begitu mudah untuk diterjemahkan secara tersurat, ini dikarenakan sesuatu yang sifatnya tersirat itu memang bergantung pada imajiner manusia tersebut. Mengingat humor adalah bagian dari sebuah pertunjukan dengan tujuan agar penonton dapat menikmati situasi, adegan, atau dialog yang lucu. Serta kelucuan itu berkaitan dengan sesuatu hal yang wajar ataupun tidak, yang mana sesuatu tersebut tidak memerlukan perbaikan atau tidak lagi menyediakan wadah untuk menjadi lucu. Sedangkan hal-hal yang aneh dan *nyleneh* dapat dijadikan sasaran humor (dalam Rahmanadji, 2007:213).

## Verbal

Bentuk humor *Ridicule* yang sifatnya verbal ini diartikan sebagai bentuk humor yang terungkap melalui kata-kata atau lisan. Sebagaimana penuturan Hidayat (1998:183) bahwa humor meskipun sudah tersampaikan dengan bentuk gambar visual akan tetapi dapat dirasa lebih hidup jika ada dukungan panel, atau teks yang tidak dapat ditinggalkan. Hadirnya unsur verbal ini menunjukkan adanya kebahasaan yang membangun humor dalam suatu kondisi dan membantu penikmat dalam memahami humor tersebut. Selain itu menurut Raskin (dalam Arieyani, 2008:5) terdapat aspek-aspek semantik yang dapat digunakan untuk menjelaskan bagaimana kelucuan pada lelucon bisa muncul dengan verbal dan segar. Lebih mengerucut lagi bentuk humor verbal ini terbagi menjadi 5, analisisnya terdapat di penjabaran di bawah ini.

### 1. Ridicule

*Ridicule* adalah salah satu bentuk humor yang berisi ejekan, tertawaan, dan cemoohan. Suyati Purwo Carito memberikan angin segar dalam setiap *pakeliran* yang dibawakannya, sehingga para penonton terhipnotis di setiap dialog yang dibicarakannya.



**Gambar 8.** Adegan *Paseban Njawi*, Sengkuni dihadap para Kurawa (Suyati Purwo Carito, *Wahyu Makutharama*, track Track 3:34:54).

*Patih Sengkuni* : *Uni pinangka puji, asma kinarya japa. Upama ketemu karo Pandhawa lan anak Pandhawa, apa kira-kira mengko rebutan wahyu kowe ora wedi karo Pandhawa lan anak Pandhawa?*

*Durmagati* : *Lha upama wania, sing dinggo gegaran wani niku napa? namung ajeng ampyak awur-awur, coba? Aku ki tenan wedi tenan temu karo pranakan Pandhawa ki, sulaya gek perang, perang kalah. Niku rak pun dadi watake ta niku? watake Kurawa niki.*

*Dursasana* : *Nggih Man. Dietung-etung dhisik, aja nganti keblasuk.*

*Durmagati* : *Wong kerep kedarang-darang, ora kanji. Niku upama nganti mengko kedadean perang mung perkara rebutan Wahyu Makutharama, ora-orane mesthi Kurawa kalah. Sinten sing ajeng mang ndelake? cobo digagas dhisik.*

*Patih Sengkuni* : *Lho Kurawa i padha sekti-sekti kabeh, sekti mahambara. Durmagati : Sing kandha sapa?*

*Patih Sengkuni* : *Lho lha kakangmu Dursasana, sembada prawireng yuda.*

*Durmagati* : *Niku rak mung critane, ning tenane mboten. Kakang Dursasana gedhe dhuwur glombyor-glombyor kokean gaji kurang olahraga, ora bisa perang. Menang niku mboten isa. Kartamarma perang sajake ya kaya-kaya'a ning adhakane mesthi kalah. Ning yen anak Pandhawa, kabeh duwe keluwihan. Gathukaca isa mabur, Kurawa ndi sing isa mabur? pol-pole menek gek anjlok. Ana sing isoh ngambah banyu, ana sing isa silem, niku.*

*Patih Sengkuni* : *Lha upama kowe sing kudu maju perang?*

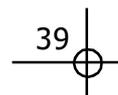
*Durmagati* : *Ora wani aku, wis genah kalah. Totohan gedhe gulu cilik driji, mesthi akeh kalahe.*

*Patih Sengkuni* : *Lha yen Citraksi sing perang?*

*Durmagati* : *Citraksi og kon perang, wahing e dadi pethingan. Sakniki ngeten mawon, angkah-*

- angkahane niku kudu sing tenan aja nganti keplesat-kepleset, gayuh ya gayuh ning aja nganggo watak srakah ja dikatuti penemu sing ora apik, yen kepeksane ora nyang Kurawa wahyune, dipujekake sapa sing kewahyon supaya langgeng*
- Patih Sengkuni : Setiap ucapan adalah doa. Jika bertemu dengan Pandawa dan anak Pandawa, apa nanti akan berebut wahyu dan takut dengan Pandawa dan anak Pandawa?
- Durmagati : Nah kalau berani yang dibuat tandingan untuk berani itu apa? cukup dengan keroyokan, coba? Aku benar-benar terlalu takut jika harus berperang dengan anak Pandawa, biasanya perang, lalu perang kalah. Bukankah itu karakter? Karakter dari Kurawa.
- Dursasana : Ya Man. Hitung dulu, jangan sampai tersesat.
- Durmagati : kita itu sering tersesat, kok tidak kapok. Jika perang hanya masalah merebut Wahyu Makutharama, Kurawa setidaknya kalah. Siapa yang ingin diandalkan? Coba dipikir dulu.
- Patih Sengkuni: Wah, Kurawa, semuanya sakti, sakti mahambara.
- Durmagati : Siapa yang bilang begitu?
- Patih Sengkuni: Lho lha kakakmu Dursasana, sakti mandraguna.
- Durmagati : Itu kan ceritanya, sebenarnya kan tidak. Kakak
- Dursasana besar glombyor-glombyor gemuk kurang olah raga, tidak bisa perang. Menang itu tidak mungkin.
- Kartamarma perang sepertinya ya,, sepertinya seakan menang, pada akhirnya kalah. Tapi, semua anak Pendhawa memang memiliki kelebihan semua. Gathutkaca bisa terbang, Kurawa apa bisa terbang? paling dengan memanjat pohon lalu lompat dan terjatuh. Sebagian bisa berjalan di air, sebagian bisa menyelam.
- Patih Sengkuni: Bagaimana jika kamu harus pergi berperang?
- Durmagati : Saya tidak berani, pasti kalah. Taruhan besar di leher kecil dijari, pasti aku kalah.
- Patih Sengkuni: Bagaimana jika Citraksi yang berperang?
- Durmagati : Citraksi kok suruh perang, bersin yang dia unggulkan. Sementara itu begini saja, tujuan kita harus jelas agar tidak salah arah. Menggapai wahyu, ya ayo menggapai, tapi jangan menggunakansifat keserakahan dan diikuti oleh sifat yang buruk. Bilamana terpaksa wahyu tidak ke Kurawa, di do'akan saja bagi yang mendapat wahyu bisa abadi merwaat wahyu tersebut.

Dialog di atas merupakan salah bentuk dialog yang bersifat cemoohan terhadap para kurawa dengan maksud membandingkan antara kurawa dan anak Pandawa seperti Gathutkaca, Antasena, dan Antareja. Ditambah juga Durmagati mencemooh tokoh Citraksi. Citraksi diejek jika tidak bisa perang, karena ia hanya bisa bersin-bersin saja. Dialog di atas adalah salah satu bentuk humor *Ridicule* verbal yang bersifat ejekan atau cemoohan, akan tetapi meski bersifat ejekan, akibatnya memberikan sisi humor tersendiri.





**Gambar 9.** Adegan Sengkuni bersama Basukarna dan Kartamarma dihadang oleh Anoman (Suyati Purwo Carito, *Wahyu Makutharama*, track 4:12:42).

Patih Sengkuni : Ora ngono aku ki karo kowe ya jembleng serendheng, gumun setahun. Pendhak-pendhak aku duwe karep apa wae, kok mesthi ketemu kowe horok, gek kowe ki ya mung dadi tukang ngalang- ngalangi. Mbok sekali-kali sepisan-pisan kowe ki melu rombonganku, ngono? Apa butuhmu tak cukupi, kowe butuh nyandhang nganggo gebyar sing kepiye, Negara Ngastina ora kurang lubering bandha donya. Kowe mung pingin arep memangan dhedhaharan apa, pepak sinaroja mung kari milih, kowe pingin mangan bangsa buah? wong kethek, bangsa manisan apa sing tok jaluk? dhuku, salak, rambutan, duren, manggis, jeruk, ceplukan. Apa sing tok butuhke?

Anoman : Inggang kula betahaken penjenengan kedah wangsul.  
Patih

Sengkuni : Yen ora bali, yen mbacut?

Patih Sengkuni : Tidak seperti itu, aku heran padamu. Setiap aku mempunyai keinginan selalu bertemu denganmu, kamu itu ya cuma jadi penghalang. Sekali-kali kamu itu ikut r o m b o n g a n k u bagaimana? Apa yang menjadi kebutuhanmu aku yang mencukupi, kamu ingin pakaian yang bagus, Astina sangat banyak hartanya, kamu ingin makanan yang enak? semua tersedia tinggal milih, kamu ingin memakan

buah? wong kamu kera. Kamu ingin manisan? seperti duku, salak, rambutan, duren, manggis, jeruk, ceplukan, apa yang kau butuhkan?.

Anoman : Yang aku butuhkan kau harus kembali.

Ejekan humor kembali tertera dalam dialog di atas, ketika Sengkuni mengatakan kepada Anoman hendak meminta apa semuanya akan terpenuhi, buah-buahan, salak, duku, rambutan, duren. Sengkuni bermaksud mengejek Anoman dengan menyuguhkan Anoman buah-buahan mengingat Anoman adalah seekor kera. Kendati Anoman di ejek demikian, ia tidak marah, melainkan menimbulkan lelucon baru dalam adegan tersebut, selaras dengan imajinasi penonton dan pendengarnya.

Dialog tersebut juga tersisipkan kata-kata yang bukan berasal dari bahasa Jawa, yaitu "sekali-sekali". Penempatan kata tersebut sebenarnya salah mengingat konteksnya adalah bahasa Jawa bukan bahasa Indonesia, cletukan tersebut ternyata juga direspon penonton dengan baik yaitu dibuktikan adanya suara tertawaan dari para penonton yang menerima dan mendengar *pakeliran* Suyati Purwo Carito. Di lain sisi, Suyati juga menegaskan jika dirinya juga sering menyisipkan kata-kata asing untuk memberikan warna segar dalam dialognya (Wawancara, 20 November 2020).

Terdapat pula dialog penagihan utang yang disebutkan Sintawaka kepada Petruk. Bentuk humor ejekan yang condong kearah sindiran membuat Petruk menjadi malu dan malah menambah malu Petruk kepada Sintawaka. Suyati berhasil memberikan sentilan-sentilan humor di tengah adegan yang sebenarnya inti atau penting, akan tetapi olehnya adegan tersebut disisipi lelucon dengan maksud agar tidak terlalu tegang dalam pertunjukannya, berikut.



**Gambar 10.** Adegan Petruk bersama Arjuna dihadap Sintawaka (Suyati Purwo Carito, *Wahyu Makutharama*, track Track 00:28:59).

*Bambang Sintawaka : Aku Bambang Sintawaka.*

*Petruk : Kowe ngerti karo bendaraku?  
Bambang Sintawaka : Iya ngerti.*

*Petruk : Keminter? Apa pancen agek mbarengi wektu. Nek pancen kowe ngerti. Horo..! sapa aku iki.*

*Bambang Sintawaka : Utangmu dhuwit kas nyang Madukara kon mbalekne, sasi ngarep arep didum.*

*Petruk : (lunga) Wadhuh cah thik ngerti nek aku utang. Golek utangan nyang Madukara ya. (jedhul melih) Heh..! thikkowe ngerti nek aku golek utangan kas nyang Madukara, Heh? Aja dikandhak-kandhakake, aku ki listrik patangatus rung mbayar ya. Wa.., ki jeneng arep mirang jagad iki.*

*B. Sintawaka : Saya Bambang Sintawaka.*

*Petruk : Apakah kamu tahu tuan saya?*

*B. Sintawaka : Saya tahu.*

*Petruk : Sok pintar, atau memang baru kebetulan. Jika kamu benar-benar pintar. Horo ..! siapa saya?*

*B. Sintawaka : Utang kamu uang khas di Madukara mohon untuk dilunasi, bulan depan akan dibagikan kepada anggota.*

*Petruk : (petruk pergi) Oh, kamu tahu aku berhutang pinjaman ke uang khas Madukara.*

(mendongak) Heh ..! kok kamu tahu kalau saaya sedang mencari pinjaman tunai ke Madukara, Heh. Jangan di bicarakan ya , saya belum membayar listrik 400 ribu. Belum saya bayar. Wa .., mau membuat malu dunia.



**Gambar 11.** Adegan Janaka bertemu dengan Sintawaka (Suyati Purwo Carito, *Wahyu Makutharama*, track 00:27:43).

## 2. Riddle

*Riddle* adalah kelompok kalimat atau kata yang disusun hingga berupa teka-teki dengan jawaban yang tidak diharapkan sehingga menimbulkan kelucuan (Lesmana, 2010:43). Dibawah ini adalah bentuk humor sajian Suyati Purwo Carito yang dikemas dalam dialog sebagai berikut.

*Raden Janaka : Nala Gareng.*

*Gareng : Wa. dhuh. Nuwun wonten pengendika ingkang adhawuh.*

*Raden Janaka : Kowe padha becik.*

*Gareng : Wha.....dhuh. Inggih angsal idi pangestunipun. Wadhuh! Ndara wilujeng sowan kula. Wadhuh! Kula ngaturaken sumungkeming pangabekti ndara konjuk ngarsa Paduka Ndara Janaka wadhuh!*

*Raden Janaka : Ya tak tampa banget ing panarimaku, pangestuku tampanana. Gareng : Wha. dhuh. Boten langkung dhateng. Wahadhuh! sendika.*

- Petruk* : *Ora ngono'a Reng. Olehmu ndokokake tembung whadhuh thik nganti ora pernah jane ngemu karep apa ta? kowe ki he? Mokal yen ora ana suwijining bab sing arep tok gunakake. Hmmm? Wong matur og samben matur samben sak kecap og whadhuh! angger matur whadhuh! Kuwi jane kowe duwe karep apa?*
- Gareng* : *Lhaya. Kaya ngono kuwi wong bodho. Ngertiya sakabehing tembung, sekabehing ukara kuwi sing dhisik dhewe tembung kuwi whadhuh! Lho mula aku nggunakake tembung whadhuh. "Whadhuh. Waaa..., teka tenan," "Whadhuh. Pi., tu." Lho rak ning ngarep, "Whadhuh. Segere."*
- Petruk* : *Who., iya. Layak whodhah-whadhuh, tembung whadhuh ning garep dhewe.*
- Bagong* : *Salah!*
- Petruk* : *Ya piye ta Gong?*
- Bagong* : *Tembung whadhuh ki malah ning mburi dhewe, ngarep dhewe ki tembung lhadalah.*
- Petruk* : *Upamane?*
- Bagong* : *"Lhadalah. Teka tenan, wha., dhuh." Ke ning mburi, "Lhadalah. Kecekel, wha...dhuh." Eneng mburi ta kuwi? ora ngarep dhewe. "Lhadalah. Wis tekan tenan cah, wha..dhuh!" Ateka dikecek, ana mburi ora kuwi?*
- Petruk* : *Iya ki Reng. Kowe ngarani whadhuh ki enek ngarep dhewe, malah tiba mburi. Bener Bagong sing ngarepe "Lhadalah"ki.*
- Gareng* : *Oraisa! "Whadhuh. Larane neh," lho ning ngarep. "Whadhuh. Penake neh." Eneng ngarep ta kuwi?*
- Bagong* : *Ora! "Lhadalah. Kesandung, wha.,dhuh!" genah ning mburi no kog. "Lhadalah. Penak e neh, adhu., dhuh." Genah ning mburi ngono kok.*
- Gareng* : *Whah, whaiki.*
- Raden Janaka* : *Nala Gareng.*
- Gareng* : *Waduh ada perintah apa tuan..? Raden Janaka : Bagaimana kabarmu?*
- Gareng* : *Whadhuh. Berkat izin restu tuan. Waduh..!! Tuan, kabar baik datang saya kemari. Waduh, Saya menghaturkan hormat dan bakti saya kepada tuan, kepada Tuan Janaka.*
- Raden Janaka* : *Ya saya terima hormat dan baktimu. Saya ucapkan terimakasih. Restuku terimalah.*
- Gareng* : *Whadhuh. Kalau begitu siap. Waduh, laksanakan!*
- Petruk* : *Tidak begitu Reng. Maksudmu membubuhkan kata waduh pada kalimat yang bukan tempatnya. Kamu punya tujuan apa? Kamu itu hah?? Tidak mungkin kalau kamu tidak punya tujuan tertentu.hemmm. Setiap perkataan memakai Waduh. Sebenarnya kamu punya maksud apa, heh??*
- Gareng* : *Lha ya. Seperti kamu ini orang bodoh tu...ketahuilah ya semua kata semua kalimat yang pertama itu kata waduh. Karena itulah saya menggunakan kata whadhuh. "Whadhuh. Waaa ...,datang beneran, "Whadhuh. tujuhhh. " nah bertempat di depan kan? "Whadhuh. Segarnya."*
- Petruk* : *Wah. Pantesan kamu w h o d h a h - w h a d h u h , menempatkan kata waduh di awal kalimat .*
- Bagong* : *Salah!*
- Petruk* : *Bagaimana Gong?*
- Bagong* : *Kata Waduh sebenarnya dibelakang kalimat., di depannya itu sebenarnya kata lhadalah.*

Petruk : Misalnya?  
 Bagong : "Lhadalah. Datang juga toh, Waduh. "Tuh di belakang, iya kan?? bukan di depan. "Lhadalah. Sudah sampai beneran, Waduh. Walah akan di borgol.  
 Petruk : Betul tu Reng. Kamu mengatakan kata waduh di depan kalimat. Lha kok malah terdapat di belakang. Benar pernyataan Bagong di depan kalimat itu kata. Lhadalah.  
 Gareng : Tidak bisa! "Whadhuh. Sakitnya sih, "katanya di depan. "Whadhuh. Enaknya . "Tuh di depan kan?  
 Bagong : Sekarang! "Lhadalah. Tersandung . Waduh! Jelas di belakang tuh kog. Lhadala enaknyaaaa, Waduh duh. Jelas di belakang tuh kok.  
 Gareng : Whah, wah ini.

Teka-teki yang tersirat dalam perdebatan antara Petruk, Gareng, dan Bagong membawa warna tersendiri untuk karakter *pakeliran* Suyati Purwo Carito, mulai dari kalimat *wadhuh, waaaa....dhuh* sampai dengan pernyataan yang dibuat selalu dicekal sesuai dengan pandangan pribadi- pribadi tokoh wayang yang akhirnya tidak menemukan titik terang yang jelas. Percakapan Janaka dengan abadinya Gareng menimbulkan suatu teka teki yang dirumuskan oleh Petruk, akan tetapi Bagong muncul dengan sifat *ngeyehya* menjadikan sebuah lelucon yang mampu menghidupkan suasana *pakeliran*.



**Gambar 12.** Adegan *Pathet Sanga*, Punakawan menghadap Raden Janaka (Suyati Purwo Carito, *Wahyu Makutharama*, track 5:45:35).

Ada pula sajian humor pada dialog antara Kresna dengan Janaka dan Petruk. Semua yang dikatakan Kresna hampir selalu dijawab oleh Janaka akan tetapi jawaban tersebut selalu salah dihadapan Prabu Kresna. Selain itu, semua yang diucapkan oleh Petruk selalu disanggah oleh Kresna. Hal ini memunculkan gelak tawa di kalangan penonton. Berikut adalah cuplikan dialog antara Janaka, Kresna dan Petruk dalam sajian Suyati.

Prabu Kresna : *Tamanana kerismu. Raden Janaka : Kyai Kalanadhah?*  
 Prabu Kresna : *Udu.*  
 Raden Janaka : *Kyai Pulanggeni?*  
 Prabu Kresna : *Ya dudu!*  
 Raden Janaka : *Lha lajeng keris punapa, Kyai Balereges?*  
 Prabu Kresna : *Ya dudu! Keris sing tanpa ukiran. Horo apa? mbok bukk kowe ki nek ngerti. Horo apa? keris sing tanpa ukiran.*  
 Petruk : *Whaaa..lhuah. Gejik no.*  
 Prabu Kresna : *Udu. Kerismu sing tanpa ukiran tamakna Bambang Sintawaka! Ngko kalah. Kalah karo kowe,,, ning lehm namakne aja seru- seru, lirik wae. Keris sing tanpa ukiran, dipikir! Tamanana kerismu sing tanpa ukiran dudu Balereges, dudu Kalanadhah, dudu Pulanggeni. Hmmm., Aja tok arani mungsuhmu adoh tanpa wangenan cedhak ora senggolan, yen mati lara kowe melu kelangan.*

Prabu Krishna : *Seranglah dengan kerismu.*  
 Raden Janaka : *Kyai Kalanadhah?*  
 Prabu Krishna : *Bukan.*  
 Raden Janaka : *Kyai Pulanggeni?*  
 Prabu Krishna : *Juga bukan!*  
 Raden Janaka : *Lah terus, apa Kyai Balereges?*  
 Prabu Krishna : *Juga bukan! Keris tanpa ukiran. Pasti kamu belum terbesit dari pikiranmu. Hayo apa? Keris yang tanpa Ukiran.*  
 Petruk : *Whaaa..lhuah. Gejik no.*  
 Prabu Krishna : *Bukan. Keris tanpa ukiran*

segera tancapkan Bambang Sintawaka pasti kalah dengan kamu ,, tapi jangan keras-keras., hanya lembut dan pelan saja. Ayo serang dengan keris tanpa ukiran, pikirkan! Hayo apa?? serangdengan kerismu yang tanpa ukiran. Bukan keris Balereges, bukan Kalanadhah, bukan Pulanggeni. Hmmm. Jangan kira, musuhmu jauh tanpa batas, dekat tanpa bersentuhan, bilamana mati ataupun sakit kamu akan merasa kehilangan.

Karakter dhalang ki Suyati pada saat membawakan sajian *pakeliran*, diantaranya bentuk dialog yang dibawakan lucu dan vulgar tanpa menyinggung perasaan orang. Cuplikan dialog sajian Ki Suyati Purwo Carito antara Kresna dan Janaka di atas, dapat menimbulkan pertanyaan. yang sebenarnya mampu disimpulkan maksud objek dari percakapan di antara kalangan penontonnya. Pada dialog tersebut, keris yang diucapkan oleh prabu Kresna belum bisa dipahami oleh Janaka. Dalam hal ini, sebenarnya penonton sudah mampu menafsirkan kata "keris" tersebut yang bermakna alat vital Janaka, karena Bambang Sintawaka adalah istri Janaka. Humor ini mengarah pada suatu percakapan tabu dan mengandung pertanyaan memiliki jawaban yang sebenarnya tidak diharapkan, sehingga dapat memicu penonton untuk tertawa. Selain itu, bentuk humor di atas juga termasuk humor satir yang memuat sindiran dan mengandung unsur tabu. Humor satir yang bersifat menyindir atau mengkritik yang lebih dominan muatan ejekannya. Melakukan humor ini bila tidak pandai membawakannya akan sangat mengganggu dan menyinggung perasaan seseorang (Darminto, 2004: xii-xv).

### 3. Conundrum atau Punning Riddle

*Conundrum* atau *Punning Riddle* adalah teka-teki yang bersifat permainan kata (Lesmana, 2010:43). Penjelasan yang lebih mudah disebutnya adalah tentang *plesetan* kata

atau yang diartikan sebagai hasil penyimpangan satuan lingual secara formal atau semantic dengan berbagai cara serta tidak hanya berfungsi sebagai ajang komunikasi, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan humor. Pada *pakeliran* Suyati Purwo Carito ditemukan bentuk-bentuk humor seperti yang dikategorikan di atas, cuplikannya adalah sebagai berikut.

*Durmagati* : *Horo ta. Perang gada, Kartamarma karo Hanoman suwe-suwe Kartamarma digada bathuke menyonyo. Genti Aswatama, dhog., dhog., gedhendelang., dang tak., plararan.*

*Patih Sengkuni* : *Kuwi Palaran kok Plararan.*

*Durmagati* : *Lha nggih palaran. Whah sajak e kaya-kaya'a, maju sepisan ngantem "slueeettt., slet" candhak Hanoman "ceg., regedeg dhi., eel" pisan lunga.*

*Durmagati* : *Horo ta. Pertarungan gada Kartamarma dengan Hanoman sudah lama sekali. Kartamarma dipukul dengan gada dahinya bengkak. Gantian Aswatama, dhog .., dhog .., gedhendhelang .., dang tak .., plararan.*

*Patih Sengkuni*: *Itu Palaran kenapa Plararan.*

*Durmagati* : *Lha nggih palaran. Whah seperti seolah-olah menang., maju sekali menghantam. "slueeettt .., slet" Di pegang Hanoman "ceg .., regedeg dhieeel" sekali langsungpergi.*

Kata *palaran* berhasil *diplesetkan* oleh Durmagati dengan menyebut *plalaran*. Kesan humor yang tampak sepele akan tetapi mampu menimbulkan bahan tertawaan. Dalam dunia *pedhalangan* di saat perang gagal atau perang di *pathet nem*, terkadang ada perang *palaran*, yaitu tembang yang dilantunkan dengan diiringi instrument kendang, kempul, kenong, gambang, gender, kethuk, dan siter. Suasana yang terbangun adalah ketegangan, jadi ketika Durmagati menyletuk *plalaran* kesan humor pun terbangun.

- Petruk : *Wuo... Jenengmu?*  
 Galiyuk : *Jenengku genah Galiyuk ngono e kok.*
- Petruk : *Galiyuk?*  
 Galiyuk : *Galiyuk. Yaiki Galiyuk e ya iki gur kaya ngene iki. Kowe jenengmu sapa kang?*
- Petruk : *Ha?*  
 Galiyuk : *Kowe ki jenengmu sa...puwaaa..?*
- Petruk : *Kepiye?*  
 Galiyuk : *Hiyuh. Jenengmu ki sapuwaaa..?*
- Petruk : *Petruk.*  
 Galiyuk : *Wo... Krupuk?*
- Petruk : *He ... Namamu?*  
 Galiyuk : *Nama saya jelas Galiyuk gitu kok.*
- Petruk : *Galiyuk?*  
 Galiyuk : *Galiyuk. Ya ini Galiyuknya hanya kayak gini. Siapa namamu,mas?*
- Petruk : *Hah?*  
 Galiyuk : *Kamu itu namamu siapuwaaa ..?*
- Petruk : *Bagaimana?*  
 Galiyuk : *Haduh. Namamusiapuwaaa ..?*
- Petruk : *Petruk.*  
 Galiyuk : *Wo ... Krupuk?*
- Dialog di atas juga merupakan salah satu sampel atau bukti adanya aspek humor antara Petruk dan Galiyuk. Adegan Petruk dan Galiyuk selalu menimbulkan suasana segar karena dialognya dapat dikatakan jika terarah tapi tidak nyambung antara Petruk dan Galiyuknya sendiri, alhasil lelucon pun muncul disela-sela pembicaraan Petruk dan Galiyuk. Mengingat Galiyuk adalah tokoh wayang dengan karakter rasaksa tetapi bersuara tidak jelas atau seperti orang terkena flu (*Bindeng*).
- Petruk : *Wholhaya. Diengkeli kalah aku malah. (Nembang) Sore-sore ning latar akeh kancae. Ndang! endang.*  
 Galiyuk : *Kowe thik apik.*  
 Petruk : *Horok ta ndang. Sore-sore ning latar akeh kancane.*
- Galiyuk : *Sere-sere.*  
 Petruk : *So...!! so ora se. So...!!...sore-sore.*  
 Galiyuk : *So...sore-sore reng latar akeh kancane.*  
 Petruk : *Rame-rame tetembangan sak senenge.*  
 Galiyuk : *Rame-rame keketegkek ketegketeg.*  
 Petruk : *Mandhak ketegkaken wiki ngko. Te...tembangan! Rame-rame tetembangan sak senenge.*  
 Galiyuk : *Rame-rame tetembangan sak senenge.*  
 Petruk : *Kanca ayo kanca.*  
 Galiyuk : *Kanca ayo kanca.*  
 Petruk : *Kanca sing prayitna.*  
 Galiyuk : *Kanca sing prayitna.*  
 Petruk : *Ayo mubeng desa. Lha wong kowe we...we... sing marah-marahi.*  
 Galiyuk : *Lha wong kowe we...we... sing marah-marahi.*  
 Petruk : *Mentas saka toko merek simplek nganggo berko.*  
 Galiyuk : *Mentas saka toko merek simplek nganggo breko.*  
 Petruk : *Minggir mas minggir.*  
 Galiyuk : *Yuh. Akehe thik eram.*  
 Petruk : *Durung rampung kok. Endang! Minggir mas minggir.*  
 Galiyuk : *Minggir mas minggir.*  
 Petruk : *Mlipir mas mlipir.*  
 Galiyuk : *Mlipir mas mlipir.*  
 Petruk : *Lihatlah aku menari.*  
 Galiyuk : *Lihatlah aku lemari.*  
 Petruk : *Menari kok lemari.*
- Petruk : *Wholhaya. Diajak debat aku,kalah. malah . (bernyanyi) Sore- sore ning latar akeh kancae. Cepat bernyanyilah ! cepat.*  
 Galiyuk : *Suara kamu kok bagus, masi.*  
 Petruk : *ayolah cepat bernyanyi . Sore-sore ning latar akeh kancane.*  
 Galiyuk : *Sere-sere.*  
 Petruk : *So...!! so bukan se. So...!!...sore-sore.*  
 Galiyuk : *So...sore-sore reng latar akeh kancane.*

Petruk : Rame-rame tetembangan sak senenge.  
 Galiyuk : Rame-rame keketegketeg keteg.  
 Petruk : halah malah tercekik kamu nanti. Te...tembangan! Rame-rame tetembangan sak senenge.  
 Galiyuk : Rame-rame tetembangan sak senenge. Petruk : Kanca ayo kanca.  
 Galiyuk : Kanca ayo kanca.  
 Petruk : Kanca sing prayitna.  
 Galiyuk : Kanca sing prayitna.  
 Petruk : Ayo mubeng desa. Lha wong kowe we...we... sing marah-marahi.  
 Galiyuk : Lha wong kowe we...we... sing marah-marahi.  
 Petruk : Mentas saka toko merek simplek nganggo berko.  
 Galiyuk : Mentas saka toko merek simplek nganggo breko.  
 Petruk : Minggir mas minggir.  
 Galiyuk : Aduh mas, syairnya kok banyak sekali .  
 Petruk : Belum selesai kok. cepat! Minggir mas minggir.  
 Galiyuk : Minggir mas minggir.  
 Petruk : Mlipir mas mlipir.  
 Galiyuk : Mlipir mas mlipir.  
 Petruk : Lihatlah aku menari.  
 Galiyuk : Lihatlah aku lemari.  
 Petruk : Menari kok lemari?

Cuplikan dialog di atas juga terdapat kata-kata *plesetan* yang sengaja dibuat oleh Galiyuk ketika berbicara dengan Petruk, diantaranya adalah *sere*, *keketegketegkek*, dan *lemari*. Galiyuk dengan suara yang *bindeng* (Suara orang flu) menambah kelucuan dari karakter Galiyuk itu sendiri. Kata sore berubah menjadi ser-sere, lihatlah aku menari, menjadi lihatlah aku lemari. *Plesetan-plesetan* tersebut sebenarnya adalah hal kecil yang seharusnya bisa dilafalkan dengan tegas, akan tetapi karena kebutuhan lelucon, Suyati membuat suasana humor melalui Galiyuk dan Petruk.

Petruk : Semut ireng anak-anak sapi.  
 Buta Terong : Hemut ireng.

Petruk : Whueh...whueh..whueh.  
 Nyumelangi cah iki. Semut!

Buta Terong : Lhaya. Aku pa kandha jembut ae, leh nggetak kepiye genah ya ngono.

Petruk : E... Tak kandhani rungokna jem...bu.. Halah-halah kleru.

Petruk : Semut hitam beranak sapi.  
 Buta Terong : hemut hitam.

Petruk : Whueh ... whueh..whueh.  
 bahaya anak ini. Semut!

Buta Terong : Lha iya. Aku berkata zembut ae, kan ya seperti itu.

Petruk : E ... aku beritahu dengarkan, jem but. Alah salah).



**Gambar 13.** Adegan Petruk dengan Galiyuk (Suyati Purwo Carito, *Wahyu Makutharama*, track 6:17:08).



**Gambar 14.** Adegan Petruk dan Buta Terong (Suyati Purwo Carito, *Wahyu Makutharama*, track 6:20:11).

Kalimat yang diucapkan seorang *dhalang* secara tidak sengaja, dan mampu mengundang gelak tawa penonton merupakan bentuk sajian humor. Seorang *dhalang* saat mementaskan karakter perlu melakukan inovasi humor agar tidak menimbulkan kebosanan di kalangan penonton. Keberadaan Buta Terong dengan karakter hidung besar yang diibaratkan sebuah terong yang menutupi mulut dan susah untuk bernafas dapat dijadikan sebagai bahan humor. Unsur humor yang menampilkan karakter Buta Terong pada dialog di atas merupakan bentuk lelucon yang sudah dikenal di kalangan penikmat seni. Hal ini juga menjadikan humor harus memiliki kaidah lelucon yang dapat diterima di kalangan penonton dan menghilangkan unsur tabu di dalamnya.

Sebenarnya jika ditelaah lebih dalam, karakter di atas merupakan salah satu bentuk lelucon yang vulgar karena menyebutkan satu kata yang kurang pantas, akan tetapi hal tersebut juga salah satu bentuk humor salah ucap yakni humor berbentuk ungkapan-ungkapan yang pengucapannya salah sehingga menimbulkan lelucon (Palupi, 2014:50).

#### 4. Pun

*Pun* yaitu permainan kata-kata murni bukan berupa teka-teki yang ada pada beberapa kebudayaan (Lesmana, 2010:43). Aspek *Pun* dalam sajian Suyati Purwo Carito banyak ditemukan di beberapa adegan. Seperti ketika Sengkuni bertemu dengan Naga Kuwera, Sengkuni berharap jika yang dihadapinya adalah sebuah akar yang mampu memberikan perlindungan terhadapnya, akan tetapi penafsiran Sengkuni salah, berikut cuplikan dialognya.

*Patih Sengkuni : Tunggak-tunggak. Tunggak jarak mrajak, tunggak jati semi tunggak., aku ayomana ya tunggak timbang aku dikamplengi Hanoman ya tunggak, aku jaluk pengayoman karo kowe tunggak jarak mrajak, tunggak jati semi. Wo., arepa tunggak ke ya ana roh e, tunggak aku tak ndhelik ana cedhak e kowe ya tunggak.*

*Naga Kuwera : Kak., kak., kakak. (Patih Sengkuni mundur)*

*Patih Sengkuni: Lha rumangsaku tunggak, jebulane ula biyuh-biyuh.*

*Patih Sengkuni: Pilar-Pilar jarak banyak, pilar jati bersemi .., ayomilah saya ya pilar, Saya dipukuli oleh hanoman ya pilar, saya mohon perlindungan dengan kamu. Pilar jarak mrajak, pilar dari kayu jati semi. Wo .., pilar seperti ini juga ada roh nya, pilar aku mohon bersembunyi di sini di dekat kamu ya pilar.*

*Naga Kuwera : Kak .., kak .., kakak. (Patih Sengkuni mundur) Patih*

*Sengkuni : Akukira pilar kayu, ternyata ular haduh haduh).*



**Gambar 15.** Sengkuni bertemu dengan Naga Kuwera (Suyati Purwo Carito, *Wahyu Makutharama*, track 4:35:36).

Sengkuni yang dengan gaya takut dan ragu-ragu dalam bertindak memunculkan karakter lucu pada tokoh Sengkuni, dengan bualan kata-kata yang diucapkan Sengkuni sehubungan tentang *tunggak-tunggak* lalu ternyata yang ada bukanlah *tunggak* atau akar, melainkan ular atau Naga Kuwera. Pembawaan teatral Suyati memunculkan lelucon baru meski dengan hanya permainan kata-kata tanpa meninggalkan kesan nilai kebudayaan. Humor seperti ini, meskipun tampak sederhana akan tetapi antusias penonton sangat aktif dalam merespon humor sajian Suyati Purwo Carita, semuanya mampu tertawa melihat tingkah laku Sengkuni yang dibawakannya.

Terdapat lagi adegan Petruk dan Galiyuk yang sengaja ditampilkan oleh Suyati Purwa Carita. Adegan tersebut berada di *Pathet Sanga*, setelah perang kembang antara Cakil dan Arjuna. Berikut adalah kutipan dialognya.

- Galiyuk : Buku. Buku note.  
 Petruk : Tembang?  
 Galiyuk : He'eh. Buku tembang.  
 Petruk : Isoh nembang?  
 Galiyuk : Ya...isuoooh. Wong sing dienteni jare Galiyuk kon nembang.  
 Petruk : Ha... Ndang nembanga.  
 Galiyuk : Ndhuk E...ni ndhuk kembang pulutan, Anak siji ndhuk diajak dolan, Dolanane ndhuk nyang Pasar Gedhe, Oleh-olehe ndhuk "Eh..,"Sangune ndhuk sewidak lawe, Sih selawe ndhuk nggo tuku tempe, Sing sewidak ndhuk mggo tuku iwak.  
 Petruk : Bener og.  
 Galiyuk : Kuwalik ngono eg.  
 Petruk : Sing sewidak nggo tuku iwak, sing selawe nggo tuku tempe.  
 Galiyuk : Diwolak-walik ya kenek wae.  
 Petruk : Kuwi nggon Ndhuk Ni. Gek nembanga ngko lak arep direkam iki.  
 Galiyuk : Oing-oing tapak jaran mirang-miring, Oing-oing tapak jaran mirang-miring, Miring nyang mBetawi, Mbukak ledhek, Mbukak topi.  
 Petruk : He! he! kleru! kleru. Ya ana tembang kuna ya ana tembang biyen, ning kleru.  
 Galiyuk : Lha benere?  
 Petruk : Oing-oing tapak jaran mirang-miring, Oing-oing tapak jaran mirang-miring, Miring nyang mBetawi, Nonton ledhek, Mbukak topi.  
 Galiyuk : Oing-oing tapak jaran mirang-miring, Miring nyang mBetawi, Mbukak ledhek, Mbukak topi.  
 Petruk : Nonton, nonton ledhek. Nonton ledhek mbukak topi, ngono! Nonton.  
 Galiyuk : Lhayo pora dibukak si...ek.
- Petruk : Kowe kuwi sing salah.  
 : Piye ta iki? Wong tembang thik diwolak-walik disalahke. Sing bener kuwi cakepane ki "Nonton ledhek, mbukak topi," nontone sik.  
 Galiyuk : Ora. Sing bener ki dibukak sik gek ditonton, kepiye kuwi.  
 Galiyuk : Buku. Buku notasi.  
 Petruk : Lagu?  
 Galiyuk : Ya. Buku lagu.  
 Petruk : Bisakah bernyanyi?  
 Galiyuk : Ya ... bisa. Yang ditunggu katanya Galiyuk suruh bernyanyi.  
 Petruk : Ha ... Silahkan.  
 Galiyuk : Ndhuk E...ni ndhuk kembang pulutan, Anak siji ndhuk diajak dolan, Dolanane ndhuk nyang Pasar Gedhe, Oleh-olehe ndhuk "Eh..,"Sangune ndhuk sewidak lawe, Sih selawe ndhuk nggo tuku tempe, Sing sewidak ndhuk mggo tuku iwak.  
 Petruk : Benar.  
 Galiyuk : terbalik itu.,  
 Petruk : Sing sewidak ngo tuku iwak. Sing selawe nggo tuku tempe.  
 Galiyuk : Dibolak balik ya boleh saja.  
 Petruk : Tadi bagian Ndhuk Ni . cepat bernyanyi nanti akan di rekam.  
 Galiyuk : Oing-oing tapak jaran mirang-miring, Miring nyang mBetawi, Mbukak ledhek, Mbukak topi  
 Petruk : Hei! hei! kliru! kliru. Ya ada lagu lama ya ada lagu lama seperti. tapi itu salah.  
 Galiyuk : Yang benar bagaimana?  
 Petruk : Oing-oing tapak jaran mirang-miring, Oing-oing tapak jaran mirang-miring, Miring nyang mBetawi, Nonton ledhek, Mbukak topi.  
 Galiyuk : Oing-oing tapak jaran mirang-miring, Miring nyang

- mBetawi, Mbukak ledhek,  
Mbukak topi
- Petruk : Awas, wo, *Nonton ledhek, Mbukak topi!* Nonton.
- Galiyuk : Lha iyo kan dibukak dulu.... kamu salah.
- Petruk : Bagaimana ini? Nyanyi kok dibalik terus disalahkan, yang benar syairnya begini, *Nonton ledhek, Mbukak topi* nonton dulu.
- Galiyuk : Tidak. Yang benar itu dibuka dulu baru ditonton, bagaimana sih.

Adegan Petruk dan Galiyuk yang disajikan Suyati selalu mengundang tawa bagi para penikmatnya. Dialog di atas adalah salah satu bukti kelucuan yang ditampilkan oleh Petruk dan Galiyuk dalam aspek humor *Pun* yakni permainan kata-kata murni, bukan merupakan teka-teki seperti pada umumnya. Sifat Galiyuk yang selalu membantah menuntut Petruk untuk terus meladeni bantahan Galiyuk, terbesit rasa kesal akan tetapi juga kagum terhadap kebiasaan Galiyuk, dari kebiasaan yang dimiliki Galiyuk ini kemudian dijadikan Petruk suatu bentuk orasi atau penonjolan karakter Galiyuk yang lalu memunculkan kesan lucu dengan sendirinya.

### **5. Suppression Humor atau Repression Humor**

*Suppression* humor atau *repression* humor yaitu humor yang terjadi karena penekanan atau penindasan (Lesmana, 2010: 43-44). Secara teori humor dengan tehnik ini diartikan dengan sebuah penjelasan dari sudut dampak emosional, yakni bahwa humor membebaskan seseorang dari perasaan tertekan secara psikologis dan termarginalisasikan secara sosial (Wilson, (1979:10). Sentral penindasannya masih sama yaitu Patih Sengkuni tertindas oleh sosok Durmagati. Sengkuni yang merupakan ketua dari para barisan kurawa, malah tidak berani maju menghadapi Anoman. Akhirnya Durmagati bergerak memaksa pamannya tersebut untuk maju dalam peperangan.



**Gambar 16.** Adegan Durmagati dan Patih Sengkuni (Suyati Purwo Carito, *Wahyu Makutharama*, track 04:24:42).

- Patih Sengkuni:* Lho lha thik perang mung sedhilit.
- Durmagati :* Lha suwea apa samar nik apik. Wong kene gone tukang perang, pa ben dialem pa. Ya apik cah nom-nom kuwi no, sakniki sampean genti kudu perang.
- Patih Sengkuni:* Lha aku wong tuwa.
- Durmagati :* Lha ajenga tuwa ninga kudu dipek gawene. Sapa mau ngajak mrene? ora perang awas! kroyok sak rombongan.
- Patih Sengkuni:* Whe lhaiki Durmagati wis wiwitan edan ngger yahene ki.
- Durmagati :* Hayo perang! nyumbari Hanoman. Ora gelem perang sukmben neh dha dijak ra arep mangkat.
- Patih Sengkuni:* Anoman!
- Anoman :* Apa!
- Durmagati :* Whiiiiiee... Mak pengkirik, wong nyumbari rik diwangsulik rik mak pengkirik. Ketok nik wis kalah separo, wong arep perang kuwi nik wi nggragap, kalah. Sing dhadhag! sumbari! tangane malangkerik, kuwa... lik! sing iki.
- Patih Sengkuni:* Anoman.
- Anoman :* Apa.
- Patih Sengkuni:* Aku sing arep perang karo kowe.
- Anoman :* Mapan mung kari kowe sing tak enteni.
- Patih Sengkuni:* Mosok?
- Durmagati :* Ki jane arep perang pa arep pacaran ta cah iki. Patih

- Sengkuni* : *Remuk rempu dadi rempon kowe (Sampak)*
- Durmagati* : *Lha thik ora gek ndang-ndang maju. Nandang dhe tulindang ndang dhet tak tak gong, ndang dhen ndang dhen tak tak gong, ndang dhen ndang dhen tak tak gong. Byieeee... Ora wani, ndang dhen tulindang dhen ket tak tak gong (Patih Sengkuni dijorogkake majeng) ora ndang-ndang.*
- Patih Sengkuni : Kenapa perang hanya sebentar.
- Durmagati : Lha kalau lama apa takut jika bagus? Kan sini tempatnya orang pintar perang, apa biar dipuji? Ya bagus anak muda itu dong, hayo sekarang paman yang perang.
- Patih Sengkuni : Ya, saya sudah tua.
- Durmagati : walaupun tua yang penting kerjanya. Siapa yang mengundangi sini? Tidak mau perang, awas! kroyok satu rombongan.
- Patih Sengkuni : Whe lha Durmagati sudah mulai gila.
- Durmagati : Ayo berperang! Teriaki Anoman. Tidak mau berperang, nanti kalau diajak lagi tidak akan berangkat.
- Patih Sengkuni : Anoman!
- Anoman : Apa!
- Durmagati : Whiiiiiee merinding... diteriaki sekarang jadi merinding. Terlihat sudah kalah separuh. Orang berperang itu kalau sudah kaget, kalah. Yang berani, teriaki, tanganya diangkat, kebalik, yang ini!.
- Patih Sengkuni : Anoman.
- Anoman : Apa.
- Patih Sengkuni : Saya ingin bertarung dengan Anda.
- Anoman : Saya hanya bisa menunggu Anda.
- Patih Sengkuni : Mosok?
- Durmagati : ini itu akan berkelahi apa akan berkencan dengan gadis.
- Patih Sengkuni : Hancur kau (Sampak)
- Durmagati : Lha kok tidak maju. Nandang dhe tulindang ndang dhet tak tak gong, ndang dhen ndang dhen tak tak gong, ndang dhen ndang dhen tak tak gong. Byieeee ... tidak berani, ndang dhen tulindang dhen ket tak tak gong (Patih Sengkuni didorong maju)kok tidak maju .
- Meskipun dengan sedikit pemaksaan akhirnya jurus Durmagati tersebut berhasil membuat Sengkuni maju dalam perang melawan Anoman. Dialog yang diucapkan Durmagati tersebut ternyata mampu membuat orang tertawa lepas disertai pembawaan Ki Suyati yang lucu dan tampak seperti hidup wayangnya. Bentuk penindasan dan penekanan lainnya muncul dalam adegan ketika Sengkuni bertemu dengan Gajah Situbanda, sebagai berikut.
- Gajah Situbanda: Sengkuni!*
- Patih Sengkuni : Gajah-gajah kowe tak kandhani jah, mripat kaya laron, kuping gedhe kaya ilir, sikil kaya bumbung, buntut kopat-kapit. nek ditembangake gajah kuwi ora sida nesu, ning nik disaru gajah ki ya nesu. Gajah-gajah kowe tak kandhani jah, mripat kaya laron, kuping ilir gedhe-gedhe, sikil kaya bumbung, buntut kopat-kapit, he.., gajah! ga., jah kowe tak kandhani jah (Mlayu) Apa ya arep sida nesu karo aku.?*
- Gajah Situbanda : Sengkuni!
- Patih Sengkuni : *Gajah-gajah kowe tak kandhani jah, mripat kaya laron, kuping gedhe kaya ilir, sikil kaya bumbung, buntut kopat-kapit.* Gajah itu kalau dinyanyikan tidak jadi marah, tetapi kalau dikasar gajah itu akan marah.. *Gajah-gajah*

*kowe tak kandhani jah, mripat kaya laron, kuping ilir gedhe-gedhe, sikil kaya bumbung, buntut kopat-kapit, hegajah! ga .., jah kowe tak kandhani jah (Lari) Apakah kamu akan marah padaku?.*



**Gambar 17.** Adegan Sengkuni dan Gajah Situbanda (Suyati Purwo Carito, *Wahyu Makutharama*, track 4:36:42).

Tindakan Gajah Setubanda seperti yang tertera di atas juga merupakan ancaman untuk menyerang terhadap Sengkuni, Sengkuni bernyanyi lagu atau *tembang dolanan* dengan maksud mengusir Gajah Situbanda agar tidak menyerang. Akan tetapi Sengkuni pada akhirnya berlari terbirit-birit. Tindakan demikian berimplikasi pada gelak tawa para penonton.

Bentuk humor lain disaat *pathet sanga* adalah humor punakawan Petruk yang sifatnya penekanan sekaligus penindasan terhadap Semar yang membuat segar suasana, di antaranya sebagai berikut.

*Petruk : Lha gek ora apa? Ndara Janaka mati cokot buta. Lha apa sedulure ra ngurus, kaya ta Prabu Puntadewa, Nakula Sedewa, sing mbebayani ndara ageng, Ndara Werkudara.*

*Gareng : Ha'a.*

*Petruk : Wis genah diurus ning tumrape aku karo kowe entheng.*

*Gareng : Lhaiya lha terus?*

*Petruk : Sing abot gi... (Nunjuk Semar)*

*Kyai Semar : Whah topah-topah.*

*Petruk : Lha thik ora i Reng. Lhaya no.., "Semar!" Ndara Werkudara kuwi. kula ndara. "Lha piye adhiku Janaka?" pejah perang kalih buta. "Wha... Semar!" watake Ndara Werkudara rak getap. "Wong gerang ora keneng dipercaya ya, pethinganmu ki apa ta Mar Semar! wong gur glembrot sing kok gedhek-gedhekake gur olehmu arep kokoh, lalen, suda rungon. Ong... jarik ragane telungatus kok telung puluh hu... Semar ngono ora keneng dipercaya. Heh! Cah Njodhipati!" Kula...kula..kula.kula. "Semar ki dipidana, diukum! Apa,, raisa nyambut gawe wae geranga wae. Dipatrapi paukuman, yen wanci bedhug tengange pepenen aneng tengah latar, lemekana seng, sarunge unggahna, kathoke plotrokna. Ngen lunjak-lunjak gen gosong sak lepek bokonge."*

*Petruk : Ada apa? tuan Janaka lepas landas. Lihatlah apa yang tidak diurus oleh kakaknya, seperti Raja Puntadewa, Nakula Sedewa, yang melukai ndara agung, Ndara Werkudara.*

*Gareng : Ha'a.*

*Petruk : Gampang untuk diurus karena aku dengan kamu enteng.*

*Gareng : Lhaiya lha terus?*

*Petruk : Si ... (Menunjuk Semar) Kyai Semar : Whah topah-topah).*



**Gambar 18.** Adegan saat Petruk menunjuk Semar (Suyati Purwo Carito, *Wahyu Makutharama*, track 4:36:42).

Tampak sedikit jika dirasakan akan tetapi jika dipahami melalui imajinasi manusia terdapat unsur humor yang sifatnya adalah penekanan sekaligus penindasan, yaitu ketika Petruk berkata "*sing abot gi*" sambil menunjuk Semar, ditambah dengan perkataan Petruk terhadap Semar "*Dipatrapi paukuman, yen wanci bedhug tengange pepenen aneng tengah latar, lemekana seng, sarunge unggahna, kathoke plotrokna. Ngen lunjak-lunjak gen gosong sak lepek bokonge.*" Dengan seperti itu, semua penonton paham jika Semar itu nanti hukumannya paling berat di antara keempat Punakawan tersebut, mengingat tanggung jawabnya juga tidaklah mudah. Kesan yang demikian kemudian memunculkan sisi humor lagi di tengah suasana yang tegang.

Berdasarkan analisa terkait humor Ki Suyati Purwo Carito dalam *lakon Wahyu Makutharama* menghasilkan sebuah penemuan baru tentang pengidentifikasian humor-humor dalam *pakeliran*. Keseluruhan humor sajian Ki Suyati Purwo Carita dikemas apik sesuai dengan kemajuan zaman, ditambah lagi dengan latar belakang penduduk Wonogiri menimbulkan kesan lucu atas dialek kesehariannya yang dibawakan, sehingga sugesti-sugesti akan kehumorannya pun sudah terlebih dahulu mengimajinasi para penonton. Selaras dengan pernyataan Ki Purbo Asmoro bahwasanya, sosok Ki Suyati Purwo Carito itu memang lucu karena terpengaruh juga dengan dialeg yang digunakannya serta ditambah dengan lelucon-lelucon yang khas lantas menjadi bumbu dalam setiap pakelirannya (wawancara, 21 November 2020).

Serta dari semua bentuk banyol atau lelucon yang disajikan Ki Suyati Purwo Carito selalu membuat gelak tawa para penonton yang menyaksikannya. Hal ini membuat citra wayang selalu memberikan angin segar untuk dunia humor, dan terbukti jika wayang selalu bisa menempatkan diri untuk hal apapun terlebih dalam sisi humor. Ki Suyati Purwo Carito pun juga menambahkan (dalam wawancara 20 November 2020), jika lelucon yang digunakannya itu adalah lelucon yang memang dibuat untuk bahan lelucon alias *intended humor*, jadi dari beberapa teknik humor di atas terdapat unsur kesengajaan yang diciptakan oleh Ki Suyati Purwo Carito.

Sebagai ruang refleski dalam batas analisa ini adalah berdasar atas sesuatu yang lucu atau humor, yang mana diartikan sebagai penekanan terhadap pengalaman berbahasa yang diimplementasikan dengan seiringnya mengungkap kebenaran umu, penyampaian sesuatu yang mungkin kurang wajar, permainan makna dan kata-kata. Dengan langkah demikian sesuatu yang lucu itu tidak harus menyinggung masalah fisik dan kepribadian manusia yang menjadi lawan bicaranya, asalkan tetap konsekuen dengan tugas dan haknya sebagai pembawa sajian humor yang lugas akan menambah timbulnya karakteristik tersendiri.

## Penutup

Kemampuan Ki Suyati Purwo Carito dalam mementaskan pertunjukan wayang mampu memberikan kesan tersendiri bagi masyarakat penikmatnya. Kesan tersebut tampak terutama dari aspek humor yang dibawakan. Ki Suyati Purwo Carito oleh sebagian kalangan dalang muda kerap menjadi acuan yang kemudian ditiru. Hal yang sering kali ditiru salah satunya mengenai idioleknya yang kerap menimbulkan kesan lucu dari para penonton. Lontaran-lontaran kata atau kalimat ketika memainkan wayang memiliki relevansi dengan konteks kehidupan yang terjadi saat ini. Sehingga, lontaran kalimat atau kata humor itu dapat diterima dan dicerna dengan mudah oleh masyarakat.

Berkaitan dengan analisis di dalam penelitian ini tampak beberapa aspek humor yang dimunculkan oleh Ki Suyati Purwo Carito. Hal-hal itu berkaitan dengan aspek *ridicule*, *riddle*, *Conundrum* atau *Punning Riddle*, *Pun*, dan *Suppression* humor atau *repression* humor. Aspek *ridicule* yang dimunculkan oleh Ki Suyati salah satunya ketika ia melontarkan cemoohan terhadap tokoh Citraksi yang dilontarkan oleh Durmagati. Citraksi diejek jika tidak bisa perang, karena ia hanya bisa bersin-bersin saja. Selain itu *ridicule* muncul ketika Petruk berkata "*sing abot gi*" sambil menunjuk Semar, dengan seperti itu, semua penonton paham jika Semar itu berat badannya cukup lebih. Kesan yang demikian kemudian memunculkan sisi humor lagi di tengah suasana yang tegang.

Aspek *Riddle* adalah bentuk humor yang sifatnya pertanyaan dengan jawaban yang berbeda dengan yang diharapkan. Sengkuni yang selalu bertanya dengan Durmagati tentang jalannya peperangan antara Kartamarma dan Anoman, akan tetapi Durmagati selalu memberikan jawaban yang jauh dari kepuasan batin Sengkuni melainkan malah menjatuhkan pihak kurawa di hadapan Sengkuni sendiri. Dialog seperti berikut juga dicermati mampu memberikan kesan humor jika sesuatu yang diharapkan tidak selalu benar terjadi, melainkan malah menimbulkan masalah baru, akan tetapi tetap dengan suasana humor khas Suyati Purwo Carito dan imajinasi para pemirsa dan pendengar.

Aspek *Conundrum* atau *Punning Riddle* salah satunya munculnya kata *palaran* berhasil *diplestkan* oleh Durmagati dengan menyebut *plalaran*. Kesan humor yang tampak sepele akan tetapi mampu menimbulkan bahan tertawaan. Kemudian muncul kelucuan lagi Galiyuk ketika berbicara dengan Petruk, di antaranya adalah *sere*, *ketegketeg*, dan *lemari*. Galiyuk dengan suara yang *bindeng* (suara orang flu) menambah kelucuan dari karakter Galiyuk itu sendiri. Kata *sore* berubah menjadi *ser-sere*, lihatlah aku menari, menjadi lihatlah aku lemari. *Plesetan-plesetan* tersebut sebenarnya adalah hal kecil yang seharusnya bisa dilafalkan dengan tegas, akan tetapi karena

kebutuhan lelucon, Suyati membuat suasana humor melalui Galiyuk dan Petruk.

Aspek yang terakhir adalah *Pun*. *Pun* muncul dalam ketika terjadi dialog antara Kresna dan Janaka penuh tanda tanya, keduanya membicarakan tentang keris yang belum dipahami oleh Janaka, meskipun sebenarnya Janaka sudah mengetahui tanpa harus ada yang menunjukkan, akan tetapi Janaka masih belum menangkap maksud dan arti pembicaraan Kresna. Alhasil Petruk masuk dengan menyela pembicaraan, kekhasan humor Suyati masih menjadi karakter dari diri pribadinya dalam membawakan gaya *pakeliran*, bentuk dialog yang lucu dan vulgar tanpa menohok memberikan kesan dan pesan kepada penonton untuk selalu berfikir cerdas tanpa meninggalkan ekspetasi dari imajinasi manusia dengan cara padangnya.

*Suppression* humor atau *repression* humor tampak ketika sentral penindasannya masih sama yaitu Patih Sengkuni tertindas oleh sosok Durmagati. Sengkuni yang merupakan ketua dari para barisan kurawa, malah tidak berani maju menghadapi Anoman. Akhirnya Durmagati bergerak memaksa pamannya tersebut untuk maju dalam peperangan.

### Catatan Akhir

<sup>1</sup> Dalam istilah *pedhalangan catur* berarti dialog.

<sup>2</sup> Bentuk ekspresi *dhalang* lewat gerak wayang atau olah gerak wayang yang dimainkan oleh *dhalang*.

### DAFTAR PUSTAKA

- Kattsoff, Louis O, *Element of Philosophy*. Terjemahan Soejono Sermargono. Yogyakarta: Tiara Wacana, 2004
- Kayam U, *Kelir Tanpa batas*. Gama Media untiuk Pusat Studi Kebudayaan (PSK) UGM. 2001
- Nugroho, WSY, *Kajian Estetik Pertunjukan Wayang Klithik Lakon Thothok Kerot Sajian Ki Hasto Mudho Darsono*. Skripsi. ISI Surakarta.2016

Senawangi, *Ensiklopedi Wayang Indonesia*. Jakarta, 1999

Soetarno, Sunardi dan Sudarsono. *Estetika Pedalangan*. CV. Adji, Surakarta, 2007.

Suyanto, *Nilai Kepemimpinan Lakon Wahyu Makutharama dalam Perspektif Metafisika*. ISI Press, Surakarta, 2009.

Moleng, Lexy J. MA. *Metode Penelitian Kualitatif*. Remadja Karya. Bandung, 1989.

Moleong, Lexy J. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002.

Pujiyanti. "Pesan-Pesan Moral pada Pertunjukan Wayang Kulit (Studi Kasus Pada Lakon *Wahyu Makutharama* dengan Dalang Ki Djoko Bawono di Desa Harjowinangun, Kecamatan Godong, Kabupaten Grobogan dalam Acara

Bersih Desa)" (Skripsi). Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2013.

Sugimo. "Kajian Estetika Wahyu Makutharama Pakem Mangkunegaran". Surakarta: Akademi Seni Mangkunegaran Surakarta, 2018.

#### **DAFTAR NARASUMBER**

Suyati Purwo Carito. (76 tahun), dalang. Thukul, Eromoko, Kabupaten Wonogiri

Bagong Yunioko Guno Sukasno. (36 tahun), Pangkalan Giriwoyo, Kabupaten Wonogiri.

Purbo Asmoro. (57 tahun), Gebang Kadipiro, Surakarta