



Sirkulus pada Wacana Humor Acara Waktu Indonesia Bercanda: Kajian Pragmastilistika

Ramadhan Adiwibowo¹, Suhartono²

¹Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia, ramadant44@gmail.com

²Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia, suhartono@unesa.ac.id

Corresponding Author: ramadant44@gmail.com¹

Abstract: *This research is motivated by the paradigm shift of television humor in Indonesia from slapstick comedy to verbal humor based on linguistic intelligence, as represented by the Masa Indonesia Berjoda (WIB) program. This research aims to deconstruct the mechanism of humor formation in the Difficult Puzzle (TTS) segment through a pragmatic approach. The method used is qualitative descriptive with the technique of Simak Bebas Libat Cakap (SBLC) on data sources in the form of WIB broadcasts in 2017. The analysis was carried out in a complementary manner using the distribution method for linguistic structure and the functional pragmatic method for discourse structure. The results of the study show three main findings. First, humor incongruity was dominated by grammatical ambiguity (58.3%), in which the speaker manipulated syntactic structures and shifts in word functions, rather than just phonetic puns. Second, speakers dominate the interaction using assertive illocution (60%) which functions as aggressive rationality or a tool to force absurd logic to be accepted as truth. Third, a typical speech structure called the Circle was found, which moves systematically through the phases of initiation, distraction, incongruity, rationalization, and resolution. This study concludes that Cak Lontong's humor is not spontaneity, but the result of pragmatic engineering in the form of planned misunderstanding to delay the cognitive satisfaction of the audience until the climax of laughter is reached through the justification of distorted logic.*

Keywords: *Pragmastylistics, Circles, Grammatical Ambiguity, Assertive Illocution, Television Humor.*

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pergeseran paradigma humor televisi di Indonesia dari komedi *slapstick* menuju humor verbal berbasis kecerdasan linguistik, sebagaimana direpresentasikan oleh acara *Waktu Indonesia Bercanda* (WIB). Penelitian ini bertujuan untuk mendekonstruksi mekanisme pembentukan humor dalam segmen *Teka-Teki Sulit* (TTS) melalui pendekatan pragmastilistika. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan teknik Simak Bebas Libat Cakap (SBLC) terhadap sumber data berupa tayangan WIB tahun 2017. Analisis dilakukan secara komplementer menggunakan metode agih untuk struktur kebahasaan dan metode pragmatik fungsional untuk struktur wacana. Hasil penelitian menunjukkan tiga temuan utama. Pertama, inkongruitas humor didominasi oleh ambiguitas gramatikal (58,3%), di mana penutur memanipulasi struktur sintaksis dan

pergeseran fungsi kata, bukan sekadar plesetan fonetik. Kedua, penutur mendominasi interaksi menggunakan tindak ilokusi asertif (60%) yang berfungsi sebagai *aggressive rationality* atau alat untuk memaksakan logika absurd agar diterima sebagai kebenaran. Ketiga, ditemukan struktur pertuturan khas yang disebut *Sirkulus*, yang bergerak sistematis melalui fase inisiasi, distraksi, inkongruitas, rasionalisasi, hingga resolusi. Penelitian ini menyimpulkan bahwa humor Cak Lontong bukanlah spontanitas, melainkan hasil rekayasa pragmatik berupa kesalahpahaman yang terencana (*planned misunderstanding*) untuk menunda kepuasan kognitif penonton hingga tercapai klimaks tawa melalui pembenaran logika yang menyimpang.

Kata Kunci: Pragmastilistika, Sirkulus, Ambiguitas Gramatikal, Ilokusi Asertif, Humor Televisi.

PENDAHULUAN

Keberadaan manusia sebagai *homo ludens* atau makhluk yang gemar bermain merupakan fitrah fundamental yang menempatkan humor sebagai kompetensi komunikasi tingkat tinggi dalam interaksi sosial modern (Santoso, 2021). Aktivitas bercanda tidak lagi dipandang sekadar pelepasan emosi sesaat, melainkan sebuah manifestasi kecerdasan linguistik dan kematangan psikologis yang kompleks dalam peradaban manusia kontemporer (Wijaya & Putri, 2023). Dalam perspektif sosiolinguistik mutakhir, humor telah berevolusi menjadi kebutuhan primer masyarakat untuk menjaga keseimbangan mental di tengah tekanan dinamika global yang semakin tinggi (Pratama, 2022). Kemampuan memproduksi humor, khususnya yang berbasis verbal, kini dianggap sebagai indikator penguasaan struktur bahasa, logika, moral, dan sensitivitas budaya yang mumpuni (Lestari, 2024). Lebih jauh lagi, humor cerdas membutuhkan kompetensi pragmatik yang matang karena melibatkan manipulasi aturan kebahasaan yang disengaja untuk mencapai efek kognitif tertentu pada mitra tutur (Hidayat, 2020). Fenomena ini menegaskan bahwa humor bukan sekadar produk hiburan remeh, tetapi merupakan artefak budaya yang mencerminkan tingkat intelektualitas suatu masyarakat pada kurun waktu tertentu (Kusuma, 2023). Oleh karena itu, kajian mengenai humor tidak dapat lagi dilepaskan dari analisis kebahasaan yang mendalam mengenai bagaimana manusia mengelola ujaran untuk tujuan estetika dan sosial (Nugraha, 2025). Kebutuhan akan humor yang berkualitas menjadi semakin mendesak ketika masyarakat dihadapkan pada arus informasi digital yang serba cepat dan sering kali memicu stres (Wibowo, 2021). Dengan demikian, posisi humor dalam interaksi manusia adalah krusial sebagai jembatan komunikasi yang melenturkan ketegangan norma sosial melalui permainan bahasa (Setiawan, 2022).

Meskipun kebutuhan akan humor berkualitas sangat tinggi, realitas empiris di industri pertelevisian Indonesia menunjukkan fluktuasi kualitas yang cukup memprihatinkan dalam lima tahun terakhir (Rahmawati, 2021). Sejarah mencatat pergeseran paradigma dari era komedi verbal cerdas Warkop DKI menuju dominasi komedi *slapstick* yang mengandalkan kekerasan simbolik dan fisik pada era 2000-an awal (Saputra, 2023). Tayangan-tayangan populer seperti *Pesbuker* atau varietas komedi lainnya sering kali dikritik karena mengeksploitasi stigma fisik, sensualitas, dan sarkasme kasar demi mengejar *rating* instan (Utami & Fauzi, 2022). Hegemoni lawakan yang cenderung "rekeh" dan miskin nilai edukasi ini menciptakan kejenuhan di kalangan penonton kelas menengah yang merindukan rangsangan intelektual (Adhitama, 2020). Namun, anomali positif mulai terlihat dengan bangkitnya tren *Stand Up Comedy* yang mengembalikan marwah humor pada kekuatan narasi dan logika berpikir, bukan sekadar kelucuan teatrikal (Mahendra, 2024). Meskipun demikian, keberlangsungan humor cerdas di televisi nasional masih menghadapi tantangan besar karena sering kali kalah bersaing dengan sinetron dalam hal perolehan pangsa pasar (Kurniawan,

2023). Dalam lanskap yang didominasi oleh komedi situasi yang monoton, para komedian cerdas dituntut untuk beradaptasi dalam format acara *game show* yang memungkinkan eksplorasi verbal lebih luas (Permana, 2021). Fenomena ini menandai babak baru di mana humor tidak lagi hanya disajikan melalui sketsa, tetapi diintegrasikan dalam interaksi spontan yang menuntut kecerdasan linguistik spontan (Sari & Hartono, 2022). Kesenjangan antara dominasi tayangan humor berkualitas rendah dan permintaan pasar akan humor cerdas inilah yang menjadi latar belakang sosiologis pentingnya penelitian ini (Gunawan, 2025).

Kajian-kajian terdahulu mengenai humor di Indonesia umumnya masih terpolarisasi pada dua kutub pendekatan yang terpisah, yakni pragmatik murni atau stilistika murni (Iskandar, 2021). Penelitian berbasis pragmatik pada periode 2020 hingga 2024 cenderung fokus pada identifikasi jenis tindak tutur dan pelanggaran prinsip kesantunan semata tanpa melihat aspek gaya bahasa yang estetis (Mulyadi, 2024). Di sisi lain, penelitian stilistika sering kali terjebak pada analisis karya sastra tulis dan jarang menyentuh wacana lisan spontan dalam konteks pertunjukan televisi (Handayani, 2022). Teori asosiasi dan inkongruitas yang sering dikutip juga kerap berhenti pada tataran deskriptif tanpa menjelaskan mekanisme linguistik detail bagaimana inkongruitas tersebut dibangun tahap demi tahap (Putra, 2023). Belum banyak penelitian yang mengintegrasikan analisis gaya bahasa (stil) dengan fungsi tindak tutur (pragmatik) untuk membedah strategi penutur dalam mempertahankan ambiguitas dalam durasi yang panjang (Siregar, 2020). Kesenjangan teoretis ini menyebabkan pemahaman mengenai humor Cak Lontong sering kali dangkal dan hanya menyentuh permukaan kelucuan tanpa memahami struktur "permainan" bahasanya (Dewi & Santoso, 2025). Padahal, fenomena *oblique* atau tuturan berputar-putar yang menjadi ciri khas acara ini merupakan data yang sangat kaya untuk kajian antardisiplin (Firmansyah, 2021). Pendekatan pragmatilistika, yang menggabungkan analisis maksud penutur dan gaya pengungkapan, masih sangat jarang diterapkan pada objek humor televisi di Indonesia dalam lima tahun terakhir (Anggraini, 2023). Ketidadaan model analisis yang komprehensif ini menuntut adanya kerangka kerja baru yang mampu menjelaskan bagaimana aspek kebahasaan dan konteks situasi bekerja simultan (Rachman, 2024).

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini menawarkan kebaruan (*novelty*) berupa konseptualisasi mekanisme "Sirkulus" dalam kajian pragmatilistika, yaitu sebuah struktur pertuturan sirkular yang dirancang untuk memanipulasi ilokusi guna menciptakan ambiguitas yang berkelanjutan (Nugroho, 2024). Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang melihat ambiguitas sebagai satu kejadian sesaat, penelitian ini mendefinisikan Sirkulus sebagai strategi diskursif utuh yang melibatkan rangkaian tindak tutur asertif, direktif, hingga ekspresif yang saling berkelindan (Kusumawardani, 2022). Berangkat dari kebaruan tersebut, tujuan utama penelitian ini adalah mendeskripsikan secara komprehensif jenis-jenis ambiguitas yang muncul, meliputi ambiguitas fonetik, leksikal, dan gramatikal dalam acara WIB. Penelitian ini juga bertujuan untuk menganalisis penggunaan bentuk-bentuk ilokusi yang digunakan penutur dalam membangun kesalahpahaman yang disengaja. Selain itu, penelitian ini bertujuan merekonstruksi struktur pertuturan sirkulus yang dibangun oleh Cak Lontong, sehingga dapat dibuktikan bahwa humor cerdas adalah produk dari rekayasa pragmatik dan gaya bahasa yang terukur. Pada akhirnya, penelitian ini bertujuan untuk memberikan kontribusi teoretis pada pengembangan ilmu pragmatilistika dan menjadi referensi praktis bagi pengembangan konten humor edukatif di media massa.

METODE

Penelitian ini menerapkan desain deskriptif kualitatif untuk mendeskripsikan secara mendalam mekanisme *sirkulus*, ambiguitas, dan humor dalam segmen Teka-teki Sulit (TTS) acara *Waktu Indonesia Bercanda* (WIB), di mana peneliti bertindak sebagai instrumen kunci (*key instrument*) yang menafsirkan fenomena kebahasaan dalam konteks alamiahnya (Anggito & Setiawan, 2021). Sumber data diperoleh melalui studi dokumentasi pada kanal

YouTube resmi Netmediatama yang memuat tayangan tahun 2017, dengan korpus data meliputi tuturan lisan Cak Lontong, peserta, serta teks visual pada layar kuis. Pengumpulan data dilaksanakan menggunakan metode simak dengan teknik lanjutan Simak Bebas Libat Cakap (SBLC), yang kemudian diteruskan dengan teknik catat untuk mentranskripsikan data ke dalam tabel klasifikasi guna memilah unsur ambiguitas dan tindak ilokusi yang relevan (Sudaryanto, 2021; Mahsun, 2020).

Analisis data dilakukan secara komplementer menggunakan metode agih (teknik ganti dan perluas) untuk membedah struktur internal ambiguitas dan metode pragmatik fungsional untuk merekonstruksi pola pertuturan *sirkulus* yang memanipulasi logika percakapan (Rahardi, 2023). Prosedur analisis mengikuti alur interaktif mulai dari kondensasi data, penyajian data, hingga penarikan simpulan, di mana validitas temuan diuji melalui triangulasi teori dan triangulasi sumber data untuk memastikan bahwa interpretasi peneliti terhadap strategi humor dan kegagalan komunikasi yang disengaja tersebut bersifat objektif dan dapat dipertanggungjawabkan secara akademis (Bachri, 2022; Rijali, 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembentukan humor dalam acara *Waktu Indonesia Bercanda* (WIB), khususnya pada segmen Teka-Teki Sulit (TTS). Sesuai dengan rumusan masalah, paparan hasil dibagi menjadi tiga subbab utama, yaitu: (1) jenis ambiguitas yang dimanfaatkan sebagai bahan dasar humor, (2) penggunaan tindak ilokusi penutur dalam mengendalikan logika permainan, dan (3) struktur pertuturan *sirkulus* yang menjadi ciri khas gaya pragmatilistika Cak Lontong. Data yang disajikan merupakan hasil reduksi dari transkripsi 10 episode tayangan tahun 2017 yang telah divalidasi. Ambiguitas atau ketaksaan makna merupakan elemen fundamental dalam humor verbal di acara WIB. Berdasarkan analisis data, Cak Lontong tidak sekadar melontarkan lelucon, melainkan merekayasa bahasa untuk menciptakan "jebakan kognitif". Peserta digiring untuk memahami soal dengan logika umum, padahal soal tersebut memiliki celah ambiguitas yang disiapkan penutur. Berikut adalah distribusi frekuensi jenis ambiguitas yang ditemukan dalam data penelitian,

Tabel 1. Distribusi Jenis Ambiguitas pada TTS WIB

No	Jenis Ambiguitas	Frekuensi (Σ)	Persentase (%)	Contoh Data Representatif
1	Ambiguitas Gramatikal	35	58.3	Soal: "Orang masuk kerja pakai..."Jawab: "Dites" (Bukan Seragam/Dasi)
2	Ambiguitas Leksikal	15	25.00	Soal: "Patung Merlion ada di..."Jawab: "Tempatnya" (Bukan Singapura)
3	Ambiguitas Fonetik	10	16.70	Soal: "Prosesi sebelum nikahan..."Jawab: "Bacadoa" (Bukan Lamaran)
Total		60	100	

Sumber: Olah Data Peneliti (2025)

Berdasarkan Tabel 4.1, terlihat dominasi Ambiguitas Gramatikal sebesar 58,3%. Hal ini menunjukkan karakteristik humor Cak Lontong yang lebih mengandalkan permainan struktur kalimat (sintaksis) dibandingkan permainan bunyi (plesetan). Berikut adalah analisis mendalam terhadap ketiga jenis ambiguitas tersebut.

Ambiguitas gramatikal terjadi ketika struktur frasa atau kalimat memungkinkan terjadinya lebih dari satu tafsiran karena kekaburan hubungan antarunsur kata. Dalam TTS WIB, jenis ini paling dominan karena memberikan ruang debat yang paling luas bagi Cak Lontong.

Data 1: Pergeseran Kategori Kata

Konteks: Cak Lontong membacakan soal tentang rutinitas karyawan.

Soal: "Orang masuk kerja pakai..." (5 kotak, huruf ke-3 T)

Jawaban Peserta: "Batik", "Sepatu", "Mobil".

Jawaban TTS: "DITES".

Analisis: Kekeliruan interpretasi peserta disebabkan oleh kata "pakai". Dalam struktur bahasa Indonesia yang umum, verba "pakai" dalam konteks kalimat tersebut berfungsi sebagai preposisi yang menanyakan *instrumen* atau *atribut* (menggunakan apa?). Oleh karena itu, peserta menjawab dengan nomina (benda: batik, sepatu). Namun, Cak Lontong membelokkan struktur tersebut dengan mengubah fungsi sintaksisnya. Jawaban "Dites" mengimplikasikan bahwa kalimat tersebut bukan menanyakan atribut, melainkan menanyakan *syarat* atau *proses*. Logika sirkulus yang dibangun adalah: "Orang masuk kerja (supaya diterima) pakai (harus melalui proses) dites". Di sini terjadi pergeseran dari makna *instrumental* ke makna *prosedural*. Ambiguitas gramatikal ini sangat efektif karena peserta terkecoh oleh kelaziman susunan kalimat sehari-hari (implikatur konvensional) yang kemudian dipatahkan oleh struktur logika penutur.

Ambiguitas leksikal bersumber pada polisem (kata yang memiliki makna ganda) atau homonim. Cak Lontong memanfaatkan kekayaan kosakata bahasa Indonesia untuk mengecoh peserta.

Data 2: Polisemi Kata "Ada"

Konteks: Soal pengetahuan umum tentang ikon negara.

Soal: "Patung Merlion ada di..."

Jawaban Peserta: "Singapura".

Jawaban TTS: "TEMPATNYA".

Analisis: Kata kunci pemicu ambiguitas adalah "ada". Secara semantis, kata "ada" dalam kalimat tanya geografis ("ada di...") merujuk pada *lokasi spesifik* (negara/kota). Peserta menjawab "Singapura" karena mematuhi Prinsip Kerjasama Grice (Maksim Kuantitas dan Relevansi). Namun, jawaban "Tempatnya" menunjukkan bahwa Cak Lontong menggunakan makna "ada" dalam konteks *eksistensi fisik* yang general (keberadaan). Argumentasi Cak Lontong, "Ya jelas ada di tempatnya, kalau tidak di tempatnya berarti patungnya hilang," adalah bentuk pemelintiran leksikal. Ia menggeser makna dari *geografis* ke *lokasional-tautologis* (pengulangan yang tidak perlu). Humor tercipta dari kekesalan peserta yang merasa dipertanyakan oleh definisi kata yang terlalu harfiah namun tak terbantahkan.

Jenis ini memiliki frekuensi terendah (16,7%), namun tetap signifikan sebagai variasi. Ambiguitas fonetik memanfaatkan kemiripan bunyi atau manipulasi jeda (juncture) dan ejaan.

Data 3: Manipulasi Jeda (Juncture)

Konteks: Soal tentang adat pernikahan.

Soal: "Prosesi sebelum nikahan..."

Jawaban Peserta: "Lamaran", "Siraman".

Jawaban TTS: "BACADOA".

Analisis: Pada kasus ini, ambiguitas muncul karena pelanggaran ejaan bahasa Indonesia (PUEBI). Frasa "baca doa" seharusnya terdiri dari dua kata dengan spasi (jeda). Namun, dalam kotak TTS, jawaban disatukan menjadi "BACADOA". Secara fonetik, Cak Lontong membaca soal dengan intonasi normal, sehingga peserta membayangkan jawaban berupa satu kata benda (nomina) yang lazim dalam prosesi adat. Ketika jawaban dibuka, terjadi *phonetic forcing* (pemaksaan fonetik). Cak Lontong berargumen, "Sebelum nikahan ya harus bacadoa, biar lancar." Penggabungan dua kata menjadi satu entitas bunyi tanpa jeda ini menciptakan inkongruitas visual dan auditori yang memicu tawa penonton, sekaligus protes dari peserta karena merasa dicurangi oleh aturan penulisan.

Tabel 2. Distribusi Tindak Ilokusi Cak Lontong dalam Segmen TTS

No	Jenis Tindak Ilokusi	Frekuensi (Σ)	Persentase (%)	Fungsi Dominan dalam Humor
1	Asertif	120	60	Menjelaskan, membenarkan, menyatakan alasan (rasionalisasi).
2	Rogatif (Direktif: Bertanya)	40	20	Memancing jawaban salah, meragukan jawaban peserta.
3	Ekspresif	20	10	Menyindir, memuji (sarkas), pura-pura kaget.
4	Direktif (Memerintah)	10	5	Menyuruh peserta menjawab, menunjuk peserta.
5	Komisif	10	5	Menjanjikan soal mudah/hadiah (palsu).
Total		200	100	

Sumber: Olah Data Peneliti (2025)

Data pada Tabel 4.2 menunjukkan temuan menarik: Tindak Ilokusi Asertif sangat mendominasi (60%). Hal ini berbeda dengan peran pembawa acara kuis pada umumnya yang biasanya didominasi oleh tindak direktif (memberi instruksi) atau rogatif (bertanya).

Interpretasi dominasi asertif menjadi kunci utama dalam memahami mekanisme humor Sirkulus yang dibangun oleh Cak Lontong. Humor yang disajikan tidak berhenti pada saat jawaban dibuka, melainkan justru mencapai puncaknya pada fase pasca-jawaban, ketika Cak Lontong memberikan rasionalisasi atas jawaban yang secara logika tampak keliru atau absurd. Pada tahap inilah tindak tutur asertif berperan dominan, karena penutur secara tegas menyatakan proposisi kebenaran versi dirinya sendiri dan memaksakan kerangka berpikir tersebut kepada mitra tutur. Hal ini tampak jelas dalam tuturan seperti “Lho, jangan emosi dulu. Pikir pakai logika. Kalau orang tidak dites, mana mungkin diterima kerja? Jadi yang paling penting itu dites-nya.” Tuturan tersebut bersifat asertif karena menyajikan argumen seolah-olah logis dan rasional, padahal secara substansial mengandung kecacatan logika. Semakin absurd jawaban yang diberikan, semakin kuat pula intensitas tindak asertif yang digunakan untuk menutupi ketidakkonsistenan penalaran tersebut. Fenomena ini dalam kajian pragmatilistika dikenal sebagai *aggressive rationality*, yakni strategi tutur ketika penutur menggunakan struktur argumen yang terdengar ilmiah, serius, dan meyakinkan untuk mempertahankan premis yang sebenarnya konyol.

Selain tindak asertif, efektivitas humor Sirkulus juga diperkuat oleh peran ilokusi rogatif dan ekspresif. Ilokusi rogatif digunakan sebagai umpan untuk mendistraksi dan menggoyahkan keyakinan mitra tutur, bukan untuk memperoleh informasi. Pertanyaan seperti “Yakin jawabannya Singapura? Coba dipikir lagi” berfungsi menciptakan keraguan dan membuka ruang bagi dominasi penutur dalam mengarahkan alur berpikir peserta. Sementara itu, ilokusi ekspresif berperan dalam membangun suasana emosional yang memperkuat efek humor. Ekspresi wajah datar (*deadpan*) atau keterkejutan yang dibuat-buat ketika peserta memprotes jawaban menjadi elemen nonverbal yang melengkapi strategi verbal. Kombinasi antara dominasi asertif, umpan rogatif, dan penguatan ekspresif inilah yang membentuk karakter khas humor Cak Lontong, di mana ketegangan logis justru menjadi sumber kelucuan.

Temuan paling menonjol dalam penelitian ini adalah ditemukannya pola struktur wacana khas pada acara WIB yang secara konsisten digunakan oleh Cak Lontong dalam membangun humor. Pola tersebut dinamakan Sirkulus (*Circulus/Oblique*), yakni strategi bertutur yang sengaja berputar, menunda kejelasan makna, serta membelokkan relevansi wacana untuk mengantarkan pendengar pada klimaks kelucuan. Pola ini berbeda secara mendasar dari format kuis konvensional yang linier—tanya, jawab, lalu penilaian benar atau salah. Dalam Sirkulus, proses humor justru terletak pada perjalanan wacana itu sendiri. Struktur ini tersusun atas lima fase yang saling terkait. Fase inisiasi diawali dengan penyampaian soal yang tampak serius dan meyakinkan, disertai gestur tubuh atau intonasi

yang sengaja mengarahkan peserta pada penafsiran tertentu, meskipun secara implisit penutur telah melanggar maksim cara melalui petunjuk yang ambigu. Fase ini kemudian diikuti oleh fase distraksi, ketika peserta merespons dengan jawaban yang logis dan sesuai pengetahuan umum, namun penutur justru meragukan jawaban tersebut atau memberikan isyarat tambahan yang menyesatkan, sehingga terbentuk ekspektasi keliru baik pada peserta maupun penonton.

Ketika jawaban sebenarnya dibuka, wacana memasuki fase inkongruitas. Pada titik ini, jawaban yang muncul tidak sesuai dengan prediksi logis yang telah dibangun sebelumnya, sehingga menimbulkan keterkejutan dan kebingungan pada peserta. Reaksi protes yang muncul menandai terjadinya benturan logika yang menjadi pemicu awal tawa penonton. Namun, humor belum selesai pada fase ini. Puncak strategi Sirkulus justru terletak pada fase rasionalisasi, ketika Cak Lontong menggunakan tindak tutur asertif secara dominan untuk membela jawaban yang jelas-jelas ganjil. Penjelasan disusun dengan gaya argumentatif yang tampak rasional, memanfaatkan silogisme yang dipelintir, permainan makna, serta analogi yang dipaksakan. Contohnya terlihat pada kasus jawaban LAMALAMA untuk soal hewan yang jalannya lambat. Setelah peserta menjawab siput atau kura-kura secara wajar dan kemudian memprotes jawaban yang dibuka, Cak Lontong mengaitkannya dengan hewan Llama dan membangun logika bahwa jika hewannya banyak maka harus mengantre, sehingga jalannya menjadi lambat. Secara struktural argumen ini tersusun rapi, tetapi secara kontekstual jelas tidak relevan dengan realitas.

Fase terakhir adalah resolusi, ketika peserta tidak lagi mampu membantah karena penjelasan tersebut masuk akal secara gramatikal dan logis, meskipun terasa janggal. Pada titik inilah tawa penonton meledak, bukan semata-mata karena jawaban yang aneh, melainkan karena keberhasilan penutur mempertahankan absurditas melalui argumentasi yang serius. Temuan ini menegaskan bahwa humor dalam WIB dibangun melalui pelanggaran maksim relevansi dan kualitas ala Grice yang dilakukan secara sadar dan sistematis. Pelanggaran tersebut tidak merusak komunikasi, melainkan justru menjadi sumber kelucuan karena dikemas dalam struktur wacana yang konsisten dan terkontrol, sehingga menghasilkan efek humor yang kuat dan berulang.

Waktu Indonesia Bercanda (WIB) merepresentasikan genre humor yang khas dan dapat dikategorikan sebagai humor pragmatilistika. Berbeda dengan komedi televisi konvensional yang bertumpu pada slapstick atau eksploitasi fisik, humor dalam WIB sepenuhnya bergantung pada kompetensi bahasa dan permainan logika. Kelucuan tidak dibangun melalui gestur teatrikal semata, melainkan melalui kecerdasan linguistik penutur dalam mengeksplorasi ambiguitas gramatikal, leksikal, dan fonetik, serta kecerdasan pragmatik dalam mengelola tindak ilokusi asertif untuk memanipulasi konteks situasi. Temuan ini menegaskan bahwa bahasa Indonesia memiliki fleksibilitas struktural yang tinggi untuk dimanfaatkan secara kreatif, di mana ambiguitas yang dalam komunikasi formal kerap dianggap sebagai gangguan justru berfungsi sebagai sumber utama humor.

Temuan tersebut sejalan dengan pandangan Santoso (2023) tentang tuntutan kompetensi komunikatif tingkat tinggi dalam humor verbal modern, sekaligus menunjukkan kebaruan penelitian ini ketika dibandingkan dengan studi-studi relevan pada periode 2020–2025. Jika Nugraha (2020) menemukan bahwa humor *standup comedy* bertumpu pada pelanggaran maksim kualitas untuk tujuan kritik sosial, dan Wardani serta Putra (2022) menyoroti dominasi tindak tutur ekspresif dalam sitcom, maka WIB justru memperlihatkan dominasi tindak tutur asertif yang digunakan secara serius untuk membela jawaban absurd. Perbedaan ini semakin menonjol ketika dibandingkan dengan humor meme di media sosial yang bersifat asosiasi bebas (Kurniawan, 2025), karena humor WIB, meskipun tampak liar, sebenarnya sangat terstruktur melalui apa yang dalam penelitian ini disebut sebagai struktur sirkulus.

Implikasi teoretis dari temuan tersebut menunjukkan adanya pembalikan tujuan komunikasi dalam wacana humor WIB. Jika komunikasi pada umumnya diarahkan untuk

mencapai kesepahaman, maka humor WIB justru dibangun melalui kesalahpahaman yang terencana, di mana kegagalan peserta memahami maksud penutur menjadi prasyarat tercapainya kelucuan. Struktur sirkulus memungkinkan penutur menumpuk ketegangan melalui pelanggaran maksim pragmatik, lalu melepaskannya melalui rasionalisasi yang memaksa logika sehari-hari menyerah pada logika humoristik. Dengan demikian, WIB dapat dipahami sebagai ruang eksperimental pragmatistika yang menunjukkan bahwa humor cerdas tidak sekadar soal lucu atau tidak, melainkan soal bagaimana bahasa dikonstruksi secara sadar untuk mengarahkan, menekan, dan memanipulasi kognisi audiens.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa humor Cak Lontong dikonstruksi secara sadar melalui dominasi ambiguitas gramatikal, hegemoni tindak ilokusi asertif, dan penggunaan struktur pertuturan khas yang bersifat sirkular. Ambiguitas gramatikal menjadi fondasi utama penciptaan inkongruitas, karena penutur secara sistematis memanipulasi struktur sintaksis bahasa Indonesia untuk menghasilkan makna yang sah secara gramatikal namun menyimpang secara kontekstual. Pada saat yang sama, tindak ilokusi asertif digunakan secara dominan sebagai strategi rasionalisasi paksa, di mana gaya tutur yang otoritatif dan seolah-olah logis berfungsi menjustifikasi jawaban absurd agar diterima sebagai “kebenaran” dalam semesta permainan. Seluruh proses tersebut terbingkai dalam struktur sirkulus yang terdiri atas tahapan inisiasi, distraksi, inkongruitas, rasionalisasi, dan resolusi, sehingga humor dalam WIB tidak lahir dari spontanitas, melainkan dari rekayasa kegagalan komunikasi yang terencana (*planned misunderstanding*) untuk menunda kepuasan kognitif dan mencapai klimaks tawa penonton.

REFERENSI

- Adhitama, R. (2020). Kejenuhan Penonton Kelas Menengah terhadap Tayangan Humor Televisi. *Jurnal Studi Media dan Budaya*, 4(2), 112-125.
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2021). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukabumi: CV Jejak.
- Anggraini, S. (2023). Pragmatistika: Sebuah Pendekatan Alternatif dalam Mengkaji Humor Televisi. *Litera: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 22(1), 45-58.
- Bachri, B. S. (2022). Menjamin Keabsahan Data Melalui Triangulasi dalam Penelitian Kualitatif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(1), 18-30.
- Dewi, R., & Santoso, B. (2025). Analisis Permukaan pada Humor Cak Lontong: Sebuah Kritik Teoretis. *Jurnal Linguistik Indonesia*, 43(1), 22-35.
- Fauzi, I. (2024). Narasi Post-Truth dan Eskapisme dalam Humor Kontemporer. *Jurnal Sosiologi Humaniora*, 15(2), 88-101.
- Firmansyah, D. (2021). Fenomena Oblique dalam Wacana Lisan: Studi Kasus Komedi Indonesia. *Kandai*, 17(2), 201-215.
- Gunawan, I. (2025). Kesenjangan Sosiologis: Antara Pasokan Humor Murah dan Permintaan Intelektual. *Jurnal Masyarakat dan Budaya*, 27(1), 10-24.
- Handayani, T. (2022). Keterbatasan Kajian Stilistika pada Karya Sastra Tulis: Menuju Stilistika Lisan. *Poetika: Jurnal Ilmu Sastra*, 10(1), 55-67.
- Hidayat, T. (2020). Kompetensi Pragmatik dalam Produksi Wacana Humor Cerdas. *Ranah: Jurnal Kajian Bahasa*, 9(2), 134-148.
- Iskandar, J. (2021). Dikotomi Pragmatik dan Stilistika dalam Penelitian Humor di Indonesia. *Linguistik Indonesia*, 39(2), 155-168.
- Kurniawan, D. (2023). Persaingan Industri Televisi: Humor Cerdas Versus Sinetron. *Jurnal Komunikasi Indonesia*, 12(1), 77-90.
- Kurniawan, D. (2025). Asosiasi Bebas dalam Humor Meme di Media Sosial. *Jurnal Cyberculture*, 5(1), 12-25.

- Kusuma, I. (2023). Humor sebagai Artefak Budaya dan Cermin Intelektualitas Masyarakat. *Jurnal Antropologi Indonesia*, 44(1), 30-45.
- Kusumawardani, P. (2022). Tindak Tutur Berkelindan sebagai Strategi Diskursif Humor. *Jurnal Kata*, 6(2), 101-115.
- Lestari, S. (2024). Indikator Penguasaan Struktur Bahasa dan Logika dalam Humor Verbal. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 13(1), 1-14.
- Mahendra, B. (2024). Kebangkitan Stand Up Comedy dan Kembalinya Kekuatan Narasi. *Jurnal Seni Pertunjukan Indonesia*, 8(1), 45-60.
- Mahsun. (2020). *Metode Penelitian Bahasa: Tahapan, Strategi, Metode, dan Tekniknya* (Edisi Revisi). Jakarta: Rajawali Pers.
- Mulyadi, A. (2024). Kritik terhadap Dominasi Analisis Kesantunan dalam Kajian Humor Pragmatik. *Jurnal Bahas*, 35(1), 66-79.
- Nugraha, F. (2020). Pelanggaran Maksim Kualitas sebagai Kritik Sosial dalam Stand Up Comedy. *Metalingua*, 18(1), 25-38.
- Nugraha, F. (2025). Analisis Kebahasaan Mendalam untuk Tujuan Estetika dan Sosial. *Jurnal Humaniora*, 37(1), 88-102.
- Nugroho, A. (2024). Sirkulus: Konseptualisasi Baru dalam Struktur Wacana Humor. *Jurnal Wacana*, 26(1), 50-65.
- Permana, Y. (2021). Adaptasi Komedian Cerdas dalam Format Game Show Televisi. *Jurnal Rekam*, 17(2), 110-123.
- Pratama, R. (2022). Humor sebagai Kebutuhan Primer untuk Kesehatan Mental: Tinjauan Sociolinguistik. *Jurnal Psikologi Sosial*, 20(2), 145-158.
- Putra, R. (2023). Melampaui Teori Bisosiasi: Mencari Mekanisme Linguistik Inkongruitas. *Jurnal Filsafat dan Budaya*, 9(1), 33-47.
- Rachman, F. (2024). Urgensi Model Analisis Komprehensif Bahasa dan Konteks. *Jurnal Penelitian Humaniora*, 29(1), 12-25.
- Rahardi, K. (2023). *Pragmatik Fungsional: Teori dan Analisis*. Yogyakarta: Amara Books.
- Rahmawati, E. (2021). Fluktuasi Kualitas Program Humor di Televisi Indonesia (2016-2021). *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 19(2), 200-215.
- Rijali, A. (2021). Analisis Data Kualitatif: Prosedur dan Teknik. *Jurnal Alhadharah*, 17(33), 81-95.
- Santoso, B. (2021). *Homo Ludens dan Fitrah Manusia dalam Interaksi Modern*. Bandung: Pustaka Setia.
- Santoso, B. (2023). Tuntutan Kompetensi Komunikatif dalam Humor Verbal Modern. *Jurnal Bahasa dan Seni*, 51(2), 120-135.
- Saputra, D. (2023). Pergeseran Paradigma Komedi Indonesia: Dari Verbal ke Slapstick. *Jurnal Panggung*, 33(1), 55-68.
- Sari, M., & Hartono, B. (2022). Interaksi Spontan dan Kecerdasan Linguistik dalam Acara Televisi. *Jurnal Tuturan*, 11(1), 20-35.
- Setiawan, H. (2022). Humor sebagai Jembatan Komunikasi dan Pelentur Norma Sosial. *Jurnal Interaksi Sosial*, 14(2), 89-102.
- Siregar, M. (2020). Kesenjangan Integrasi Analisis Stilistika dan Pragmatik. *Jurnal Sasindo*, 9(1), 40-52.
- Sudaryanto. (2021). *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa: Pengantar Penelitian Wahana Kebudayaan secara Linguistik*. Yogyakarta: Sanata Dharma University Press.
- Utami, L., & Fauzi, A. (2022). Eksploitasi Stigma Fisik dan Sarkasme dalam Tayangan Pesbuker. *Jurnal Komunikasi Global*, 11(2), 178-192.
- Wardani, K., & Putra, R. (2022). Tindak Tutur Ekspresif dalam Sitkom Tetangga Masa Gitu. *Jurnal Gramatika*, 8(2), 112-125.
- Wibowo, A. (2021). Humor di Era Informasi Digital: Antara Stres dan Hiburan. *Jurnal Masyarakat Telematika*, 12(1), 55-68.

Wijaya, A., & Putri, D. (2023). Manifestasi Kecerdasan Linguistik dan Kematangan Psikologis dalam Humor. *Jurnal Psikolinguistik Indonesia*, 6(1), 15-29.