TIPOLOGI WACANA *MOP* 'HUMOR' DALAM MASYARAKAT PAPUA: IDENTIFIKASI DAN EKSPLORASI

Typology of Mop "Joke" Discourse in Papuan: Identification and Exploration

Hugo Warami

Universitas Negeri Papua
Gunung Salju Amban, Manokwari, Papua Barat
pos-el: warami_hg@yahoo.com

Abstract

This article aims to describe the discourse joke by Papuans called Mop. Mop 'joke' discourse is one of the collective wealth of the people of Papua sastra inherited from generation to generation. Mop 'joke' discourse contains elements of humor or wit; the creation of a civilized beings. Mop 'joke' discourse has the potential of complex linguistic and supported by certain persuasive power that humorous effect, can be entertaining, pleasing, reduce tasa tense and unhappy audience. This article is an attempt to identify and explore initial typology forms of discourse in society Mop Papua with projecting typology that includes: (i) the story, (ii) conversation or dialogue, (iii) puzzles, and (iv) poetry.

Keywords: typology, mop 'joke', identification, exploration.

Abstrak

Artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan wacana humor yang oleh masyarakat Papua yang disebut Mop. Wacana Mop 'humor' merupakan salah satu kekayaan sastra bersama masyarakat Papua yang diwariskan dari generasi ke generasi. Wacana Mop 'humor' mengandung unsur humor atau kecerdasan; penciptaan makhluk berbudaya.

Wacana mop 'humor' memiliki potensi kompleks linguistik dan didukung oleh kekuatan persuasif tertentu yang mempunyai efek lucu, bisa menghibur, menyenangkan, mengurangi ketegangan dan rasa tidak bahagia pada penonton/pendengar. Artikel ini merupakan upaya untuk mengidentifikasi dan mengeksplorasi wacana bentuk tipologi awal mop dalam masyarakat Papua dengan memproyeksikan tipologi yang mencakup: (i) cerita, (ii) percakapan atau dialog, (iii) teka-teki, dan (iv) puisi.

Kata kunci: tipologi, mop 'humor', identifikasi, eksplorasi.

1. PENDAHULUAN

Berbicara tentang humor tentunya tidak terlepas dari ilmu pengetahuan yang disebut "folklor", karena bagian ini merupakan salah satu genre sastra, khususnya sastra lisan. Danundjaja (1984:2) mendefinisikan folklor adalah sebagian kebudayaan sastra kolektif, yang tersebar dan diwariskan turun–temurun di antara bentuk apa saja, dan secara tradisional dalam versi yang berbeda, baik dalam bentuk lisan maupun contoh yang disertai dengan gerak isyarat atau alat bentuk pengingat.

Berdasarkan rujukan di atas, Bruvan membagi *folklor* menjadi tiga jenis besar, yaitu (1) folklor lisan (*verbal folklore*) adalah folklor lisan (yang memang bentuknya murni lisan), misalnya bahasa rakyat, cerita rakyat/prosa rakyat, humor rakyat, dan nyanyian rakyat; (2) folklor setengah lisan (*party verbal folklore*) adalah folklor sebagian lisan, yaitu bentuknya merupakan campuran unsur lisan dan bukan lisan. Misalnya kepercayaan rakyat, permainan rakyat, teater rakyat, tari rakyat, adat istiadat, upacara, pesta adat, dan lain–lain; dan (3) folklor bukan lisan (*non verbal folklore*) adalah folklor bukan lisan walaupun bentuk dan cara pembuatannya diajarkan secara lisan. Misalnya arsitektur rakyat, kerajinan tangan, pakaian adat, obat tradisional, musik rakyat, dan sebagainya (lihat Danundjaja, 1984:4).

Atas pembagian Bruvan, tampaknya ada berbagai macam humor (permainan) yang digemari oleh manusia, yakni humor yang merefleksikan atau menimbulkan efek lucu, seperti teka-teki (*riddles*), kelakar (*kidding*), olok-olok (*teasing*), lawakan (*joking*), plesetan (*slipping*), anekdot (*anecdote*), dan berbagai jenis perilaku humor dalam suatu folklor. Humor sebagai suatu permainan tutur (*speech play*) pada umumnya mempunyai bentuk yang mengandung unsur (nilai) manipulasi yang disengaja dan berefek lucu. Fungsionalnya suatu wujud perilaku humor terkait dengan konteks sosial (sosial budaya) tertentu. Sesuatu yang dimanipulasi dan fungsional dalam pemakaiannya meliputi unsur-unsur dan relasi-relasi bahasa, kreasi genre yang khas, variasi kode, dan gaya (bd. Danandjaja, 1990; Gara, 1999:2).

Humor adalah sesuatu yang lucu, yang dapat menggelikkan hati atau yang dapat menimbulkan kelucuan atau kejenakaan. Humor merupakan refleksi wujud perilaku budaya manusia yang gemar bermain. Dalam pandangan Gara (1999:1) bahwa humor sebagai sesuatu yang lucu dikreasikan oleh manusia dengan memanfaatkan keistimewaan dan kelebihan-kelebihan yang dimilikinya sebagai makhluk yang berbudaya (*homo faber*) yang juga dikenal dengan berbagai julukan homo simbolikum atau *homo signifikan* (manusia pencipta dan pemakai simbol atau tanda), *homo lonquens* (makhluk bertutur), *homo sapiens* (makhluk berpikir), dan lain sebagainya. Sehubungan dengan hal itu, manusia dapat melakukan berbagai aktivitas verbal maupun nonverbal, seperti bermain, berkomunikasi atau mengungkapkan dan mengembangkan pikiran serta kebudayaannya dengan menggunakan sarana bahasa atau kode tertentu yang fungsional.

Wacana humor mengandung potensi linguistik yang kompleks dan daya persuasif tertentu yang berefek lucu; dapat menghibur, menyenangkan hati, mengurangi tasa tegang dan membahagiakan penikmatnya. Wacana tersebut bernilai positif dan mencerminkan suatu perilaku (manusia) yang berbudaya karena

dibutuhkan dan bermanfaat untuk kelangsungan hidupnya yang gemar bermain. Pada zaman modern dan era globalisasi, manusia sangat membutuhkan hiburan yang segar, di antaranya berupa humor segar yang dapat menghibur dan membahagiakan penikmatnya (Sherzer, 1977 dalam Gara, 1999:2).

Setiap tindak ujar masyarakat Papua terdapat ungkapan-ungkapan atau cerita-cerita humor (mop) yang dapat menimbulkan rasa geli atau lucu bagi para pendengarnya. Humor agaknya lebih dulu muncul dalam sejarah peradaban manusia sebelum munculnya gejala-gejala kejiwaan yang lebih rumit dan kompleks. Semua masyarakat tampaknya memanfaatkan humor untuk berbagai tujuan, baik implisit maupun eksplisit (Goldenstein dalam Bakhrum, 1997:1).

Selanjutnya, istilah yang dipakai dan lebih merakyat dalam masyarakat Papua adalah *mop* daripada humor, sehingga pada pembahasan selanjutnya istilah yang dipakai adalah *mop*. Pada akhir abad ini, masyarakat Papua modern tampaknya lebih menyadari arti *mop* dan mengembangkannya daripada masyarakat Papua yang belum maju atau sedang berkembang (belum terjangkau, terisolasi, terpencil, dan terasing). Di pelataran negeri cenderawasih ini ungkapan atau cerita *mop* dapat bersumber dari seluruh aspek kehidupan masyarakat Papua.

Meskipun *mop* terdapat dalam seluruh lapisan masyarakat Papua, penerimaan *mop* dalam masing-masing indiividu tidaklah sama. Ada kelompok masyarakat yang terbuka kepada semua jenis *mop* dan ada pula kelompok masyarakat yang bersikap selektif atau bahkan membatasi diri *mop* tersebut. Dalam kelompok masyarakat tertentu yang fanatik beragama, *mop* tampaknya kurang berkembang dan pada umumnya hanya terbatas pada kalangan tertentu saja seperti pedagang, pejabat pemerintah, dan kalangan lainnya.

Di samping lingkungan kelompok masyarakat Papua tertentu, *mop* juga dapat dibatasi oleh tempat dan kondisi tertentu. Di kuburan, dalam hutan belantara, orang Papua biasanya tidak tergoda untuk membuat *mop*, demikian pula dengan kondisi tertentu. Orang Papua tidak akan tega membuat *mop* di hadapan atau di sekitar orang-orang yang sedang dirundung malang atau ditimpah musibah.

Mop merupakan tingkah laku yang "agresif"; dalam *mop* pasti ada yang "dikorbankan" (diejek, direndahkan, atau dihina). Ditinjau dari sudut psikologi, *mop* diciptakan karena ada semacam tekanan (*depresi*) dalam jiwa manusia. Rasa jengkel, marah, sombong maupun rasa terhina dapat bermuara pada canda *mop*.

2. KAJIAN EMPIRIS DAN TEORITIS

Berikut ini adalah beberapa kajian empiris dan teoritis yang digunakan untuk menganalisis tipologi *mop* dalam masyarakat Papua.

2.1 Kajian Empiris

Kajian empiris yang sudah pernah dilakukan atau disajikan tentang wacana humor dapat diulas secara singkat, sebagai berikut (1) Paulson (1990) Marking Humor Work; (2) Wijana (1995), "Wacana Kartun dalam Bahasa Indonesia"; (3) Toha-Sarumpet (1994), "Aspek Humor dalam Karya Sastra Indonesia"; (4) Soedjatmiko (1992),

"Aspek Linguistik dan Sosiokultural di dalam Humor"; (5) Suparna (1996), "Humor di Tengah Masyarakat: Tinjauan Kelirumologis"; (6) Sulaga (1997), Setitik Fenomena Kebahasaan Masyarakat Bali; (7) Gara (1999) "Wacana Humor Pabrik Kata-Kata Joger"; (8) Warami, Hugo (2003) 'Kumpulan Wacana *Mop* (Humor) Bahasa Melayu Papua, dan (2004) "Bentuk dan Peranan Wacana *Mop* (Humor) dalam Masyarakat Papua". Kedua kajian tersebut mendeskripsikan tentang seluk beluk *mop* 'humor' yang dibahasakan dalam kehidupan masyarakat Papua dengan mengunakan Bahasa Melayu Papua (BMP), (9) Iwong (2012) Perubahan Makna dalam Wacana *Mop* Bahasa Melayu Papua: Kajian Semantik, (10) Mawene (2016) "Wacana *Mop* Bahasa Melayu Papua Sebagai Konstruksi Kontekstual dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Papua".

2.2 Kajian Teoritis

Beberapa rujukan teoritis tentang humor dapat diuraikan sebagai dasar utama identifikasi dan eksplorasi wacana mop 'humor' dalam masyarakat Papua. Kelima rujukan teoretis tersebut diuraikan sebagai berikut. *Pertama*, **Teori Acuan.** Menurut Bakhrum, dkk., (1997:8) bahwa teori acuan dapat membebaskan orang dari keterkungkungan dan dari perasaan yang tidak enak atau penderitaan atau dengan kata lain, melepaskan manusia dari "tekanan" yang berlebihan. Tensi yang menyertai pikiran kadang–kadang melampaui batas kontrol sehingga menimbulkan gelombang emosi yang besar dan dapat berakhir dengan munculnya perasaan lucu. Sebagai contoh, kita pernah melihat dalam kehidupaan sehari–hari atau di layar televisi seseorang yang berada dalam keadaan yang sangat marah dan stres, tiba–tiba ia tertawa terbahak–bahak dengan melihat tingkah laku yang menggelikan. *Kedua*, **Teori Psikologi.** Menurut Bakhrum, dkk., (1997:10–12) dan Gara (1999:10) bahwa teori psikologis lebih menyenangkan hal–hal yang cenderung menjurus kepada pelepasan energi kejiwaan atau kebatinan. Humor sebagai gejala psikologis dapat diterangkan melalui tingkah laku yang menitik beratkan pada proses-proses sentral, seperti sikap, ide, harapan, dan sebagainya. Hal itu, erat kaitannya dengan peristiwa-peristiwa eksternal dan internal sebagai orientasi kognitif. Ada empat hal yang mendasar dalam orientasi kognitis, yaitu *kognisi, stimulus, respons,* dan *arti*. Kognisi adalah proses netral yang menghubungkan peristiwa-peristiwa di luar (*eksternal*) dan di dalam (*internal*) diri sendiri. Stimulus adalah kesan yang ditangkap oleh alat-alat indera kita, di antaranya rangsangan yang merupakan objek-objek dalam fisiknya (rangsangan distal). Respons adalah proses pengorganisasian rangsangan. Orang dewasa mempunyai sejumlah besar unit untuk memproses informasi-informasi secara internal dan eksternal. Arti adalah konsep utama dari orientasi kognitif, yaitu sebagai hasil proses belajar yang berwujud gejala idiosinkratik. Dalam proses belajar, arti terpendam dalam simbol-simbol yang dikonvensi dalam isi kognitif yang berbeda. *Ketiga*, **Teori Antropologi.** Menurut Bakhrum, dkk., (1997:12) bahwa teori antropolgi berkaitan dengan *joking relationship* (relasi humor, yakni hubungan terjadinya humor), *joking place* (tempat terjadinya humor), *joking time* (waktu terjadinya humor). Teori ini pada umumnya terjadi di antara dua orang insan. *Keempat*, **Teori Linguistik.** Menurut Bakhrum, dkk., (1997:13) bahwa teori linguistik hanya ada

dalam sebuah karangan atau narasi humor saja, dan pada hakikatnya tidak menjelaskan bagaimana humor itu terjadi, tetapi teori ini hanya berusaha melihat dari kaca mata linguistik (kebahasaan). Dengan kata lain, teori linguistik ini mencoba "memetakan" humor di atas landasan ilmu kebahasaan. *Kelima*, **Teori Sintesis.** Menurut Bakhrum, dkk., (1997:14) bahwa teori ini merupakan jabaran dari teori konfigurasi yang mendaulat bahwa humor terjadi bila orang dapat menemukan hubungan antara beberapa objek atau situasi. Pada permulaannya si pengamat tidak merasakan adanya kelucuan dalam hubungan di antara objek-objek atau situasi, lambat-laun setelah ia melihat hubungan-hubungan itu barulah ia merasakan kelucuan yang dimanifestasikan oleh senyum dan tawa.

3. BAHAN DAN METODE PENELITIAN

Wacana humor merupakan bentuk turunan sebagai kata majemuk yang terbentuk dari bentuk dasar "wacana" dan "humor". Wacana adalah bangun teoretis yang memperlihatkan hubungan antara satu proposisi atau sejumlah proposisi dan kerangka acuan; satuan bahasa terlengkap, dalam hierarki gramatikal merupakan satuan gramatikal tertinggi atau terbesar. Wacana ini direalisasikan dalam bentuk karangan yang utuh (novel, buku, seri ensiklopedia, dsb.), paragraf, kalimat, atau kata yang membawa amanat lengkap (Kridalaksana, 2001:231). Sedangkan humor merupakan bentuk polisemi yang bermakna sesuatu yang lucu, keadaan yang menggelikan (dalam cerita dan sebagainya), dan kejenakaan.

Ada perbedaan yang mendasar antara wacana biasa dan wacana humor. Wacana biasa terbentuk dari proses komunikasi yang *bonafid* (*bonafide process of communication*), sedangkan wacana humor terbentuk dari proses komunikasi yang sebaliknya, yakni yang tidak *bonafid* (*non-bonafide process of communication*). Sehubungan dengan itulah, wacana humor seringkali menyimpang dari aturan-aturan berkomunikasi yang digariskan oleh prinsip-prinsip pragmatik, baik yang bersifat tektual maupun interpersonal (Wijana, 2004:6). Selain itu, secara sosiologis masyarakat adalah makhluk individu sekaligus makhluk sosial. Sebagai makhluk sosial, manusia tidak hanya dituntut untuk selalu hidup bersama dalam kelompok, tetapi juga harus berinteraksi satu sama lain guna memenuhi kebutuhan hidupnya. Masyarakat merupakan sumber tempat bahasa itu terpelihara dan berkembang, atau disebut sumber bahasa (*linguistic repertoire/language resources*). Sebagai masyarakat tutur, bahasa merupakan pemarkah identitas suatu suku bangsa atau kelompok etnik dan sekaligus menjadi fitur pembeda antarsuku bangsa dengan suku bangsa yang lain (Jendra, 1991:63).

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Ada beberapa wacana mop yang akan dibahas dalam penelitian ini. Wacana-wacana itu adalah sebagai berikut.

4.1 Bentuk Wacana *Mop*

4.1.1 Bentuk Cerita

Mop dalam bentuk cerita merupakan rangkaian kombinasi dialog dengan narasi (yang bersifat deskriptif), yang menceritakan secara panjang lebar peristiwa atau suatu adegan secara sistematis hingga mencapai tujuan akhir.

Data (1) Kalo Salah Tampa

Ini maseh cerita mengenai burung. Ada satu laki-laki yang piara burung kakatua yang su mulai pintar bicara. Cuma karena terlalu cepat, kadang-kadang tamu juga jadi tersinggung dengan itu burung bicara. Dan kalo burung itu bicara, biasa dong sambung–sambung dia pun kata-kata.

Padahal waktu ajar bicara itu deng bae dan teratur. Misalnya kalo ada tamu kaseh selamat, balas juga deng selamat. Kalo su badiri di depan pintu bilang mari masuk. Kalo su duduk nanti tanya lagi mo minum apa. Kalo su lama duduk dan su mau pulang nanti bilang lagi, kok, cepat-cepat pulang. Begitu, jadi itu yang burung yakob alias kakatua hafal-hafal terus sampe lancar.

Satu hari begini tamu datang, dan kebetulan burung itu ada dong gantung di pinggir pintu masuk.

"Selamat siang, ada orang kaaa…….? Kata tamu sebab dia lia tarada orang di ruang tamu.. Dan tamu juga tra lia kalo ada burung di situ.

"Siang juga, mari masuk, silahkan duduk, mau minum apa, kok, cepat-cepat pulang ….." sambut burung deng cerewet. Tamu dia ba bingung baru langsung jalan pulang alias kabur.

(Sumber: Warami, 2009)

Data (2) Paket Hemat

Tapi pakean sekarang ini laen deng jaman dolo. Kalo dolo pakean itu ada yang panjang, tutup sampe kaki. Tutup itu mulai dari atas sampe bawah. Tarada celah buat mata yang mau nonton frei.

Tapi sekarang ini laen. Karena ada lapisan ozon di atas su tipis sampe manusia banyak yang kepanasan. Atau memang karena krismon sampe dong hemat-hemat pake kaen.

Hemat kaen itu, sebab kalo kitorang lia mode terbaru di televisi, pasti dia pu baju su pendek, rok su pendek dan turun juga di bawah dia pu pusar. Itu yang enak untuk mata bilolo, sebab bisa lia frei–frei, (maaf o….) dong pu poro deng pusar. Bisa lia juga, (maaf lagi) dia pu pahe. Eh, paha….. sebab rok terlalu pendek. Pahe itu dong singkat dari paha hebat. Eh, salah lagi. Bukan paha hebat tapi Paket Hemat. Dia pu arti menghemat kaen. Maaf lagi, ooooo…..

(Sumber: Warami, 2009)

Data (3) Bingkisan deng Kolusi

Tra tau sejak kapan bingkisan atau hadiah atau oleh-oleh ada di dunia ini. Sebab sejak Pace Mon atau Tete Bintul lahir, bingkisan atau tanda mata alias kado atau apa lagi dia pu sejenis itu su ada.

Waktu lahir saja su kenal deng bingkisan. Ada yang datang bawa bingkisan yang dong bungkus. Ada yang isi sabun mandi, ada susu dan pakean bebi. Dan yang banyak wang mungkin kasih amplop yang dia pu isi bisa bekeng senang. Nanti kalo su besar dong mulai ulang tahun, ada bingkisan lagi. Kalo su kawin, lebeh banyak dapat bingkisan lagi.

Kalo su jadi orang penting biasa dapat bingkisan, yang dia pu jenis macam–macam sesuai deng maksud hati yang kaseh bingkisan. Biasa bingkisan itu bukan dikaseh begitu saja. Ada dia pu maksud. Tra mungkin ada yang kaseh sesuatu kalo trada maksud-maksud tertentu. Tergantung yang kaseh dan yang dapat bingkisan.

Mungkin buat kaseh senang kaaa…. Atau mungikin juga buat lebeh mempererat tali persaudaraan. Bisa juga supaya order lancar atau jabatan bisa mulus. Mulus supaya mama mantu deng bapa mantu senang.

Bingkisan itu memang dia pu tujuan deng maksud macam–macam dan deng kata-kata sendiri.

Kalo yang dia pu tujuan bae… atau ihlas, itu tra apa–apa menurut Pace Mon, tapi tra juga tau menurut orang laen.

Tapi kalo su menyangkut 'memperlancar' sesuatu itu su laen cerita. Apalagi kalo terlalu sangat mengharap dan mengakibatkan orang laen jadi korban. (Sumber: Warami, 2009)

Data (4) De Lupa Rumah

Di satu siang yang panas, tampak Tete Bintul yang lagi duduk di pinggir jalan sambil menangis keras sekale. Karena merasa kasihan, datanglah seorang polisi lalu de tanya. "K"napa Tete sampai menangiskah? Tanya itu polisi. Sambil tetap menangis Tete Bintul de jawab, "Sa ini sebenarnya punya seorang maitua yang cantik sekaleee. De pumur 25 thn, de pu rambut saja hitam sampeee… seksi, makanya sa cinta mati sama dia, apalagi de pasti tunggu sa di rumah! Deng nada bingun itu polisi itu kembali tanya," lalu de pu masalah yang mana Tete? K"napa Tete jadi menangis? Dengan menangis karasss sekalee Tete Bintul de jawab "Abis sa lupa jalan pulang jadi!" (Sumber: Warami, 2009)

Data (5) Tukar Uang

Waktu itu semua orang lagi ribut gara-gara dolar, sehingga tra sedikit orang yang bikin barang itu sebagai lahan bisnis, dan tra heran juga tiap hari hampir semua money changer (tempat tukar uang) su foll deng orang, semua baku rebut tukar uang dolar. Satu pagi ini, pace Bintul dengan sante masuk money changer, Pace de ikut antere, setelah sampe de pu giliran, pace bilang; "Mbak…mbak ……sa mo tanya di sini tempat tukar uang tooo…? Lalu dengan muka ramah Mbak de jawab: "Ooooh, betul Bapa, trus Bapa mo tukar apa? Pace Bintul bilang; "Sa cumah mo tukar koin telpon, bisa kah?" (Sumber: Warami, 2009)

4.1.2 Bentuk Percakapan atau Dialog

Bentuk ini merupakan perpaduan dari dua atau lebih orang dengan narasi antara yang bertanya dan yang menjawab atau antara komunikan dan respien.

Data (6) Cinta Ditolak, *Aiwa* 'ilmu' Bertindak

Laki–laki satu ini paling mati sekali sama perempuan ini. Saban hari kalo pace jalan ketemu trus tegur dia, perem ini buang muka ke tempat lain. Pace su ganas. Satu kali, pace jalan begini, pas–pasan ketemu perempuan ini baru pulang sekali. Dalam hati, pace ko bilang, "Mati ko". Waktu dekat, pace tegur dia.

Pace : "Ade… selamat siang".
Perempuan : …….. (tra balas)
Pace : "Bo….. cantik baru tuli lagi".
Perempuan : (bicara dengan dialek Papua campur Jawa) "Biar to! Memangnya gue pikirin".
Pace : "Kalo pendekatan manusia tidak ya….. cinta ditolak *aiwa* bertindak".

(Sumber: Warami, 2009)

Data (7) Tete Bisa Menghayal Dapat Lagi To !

Paitua satu ini suka menghayal. Satu kali begini paitua kumpul duduk cerita sama dia pu cucu dorang dua.

Paitua : (menceritakan khayalannya, kalo dia dapat undian harapan 100 juta, dia kase cucu-cucu dorang dua, setiap orang dapat 50 juta untuk biaya sekolah)
Cucu : (duduk baru berpikir sejenak) "Tete, sa tra mau t'rima wang 50 juta karna kalo sa ambil trus sa pu adik ini ambil 50 juta, nanti tete ko tra dapat".
Paitua : Ah, biar cucu kamorang dua saja yang ambil semua wang 100 juta itu, karna nanti tete bisa menghayal lagi dapat 100 juta to….!

(Sumber: Warami, 2009)

Data (8) Tangan Bagoyang

Satu hari Tete Bintul piker-pikir kenapa kalo kitorang itu jalan, tangan melenggang. Tangan baku ganti ke muka deng ke belakang. Kenapa tangan tra diam saja atau angka nae kalo kitorang jalan. Kenapa harus goyang. Dan Pace Mon jadi sasaran pertanyaan dari Tete Bintul.

Tete Bintul : "Pace, sa mo tanya satu hal. Kenapa kalo kitorang jalan, tangan goyang".
Pace Mon : (pikir sebentar lalu tersenyum) "Gampang….. sebab kalo kitorang jalan itu pake pakean".
Tete Bintul : "Bah….! Ada hubungan apa, tangan goyang deng pakean" bantah Tete Bintul.
Pace Mon : "Yooo…. Jelas ada tooo…. Kalo kitorang jalan deng pake pakean, jelas tangan goyang deng bebas. Tapi kalo kam jalan deng tra pake baju alias telanjang bulat, pasti ko pu tangan tra goyang, sebab ada pegang ko pu barang antik supaya trada yang lia".

(Sumber: Warami, 2009)

Data (9) Tete Pu Daya Tangkap

Supaya tetap sehat, Tete pi kontrol kesehatan di dokter. Waktu su sampe di tampa praktek, dokter lalu kaseh nasehat. Itu gara-gara dokter su tau dia pu penyakit.

Dokter : "Tete, kitorang bisa lia pohon pisang untuk contoh. Kalo setiap hari itu kitorang siram deng aer, pasti subur. Tumbuh deng bae dan bisa berbuah. Tapi kalo kita siram deng minuman keras, pasti layu" nasehat dokter.

Tete : (dengar deng bae)

Dokter : (mengira Tete betul-betul dengar dia pu nasehat) "Itu nasehat yang sa bisa kaseh. Dan mungkin Tete su bisa dapat pelajaran dari sa pu nasehat ini ….. ?" tanya dokter mau tes Tete pu daya tangkap.

Tete : Betul, dokter. Kalo kitorang mau kaseh tumbuh pohon pisang dalam poro, harus rajin minum aer ……" kata Tete deng santai.

Dokter : (bingung deng aer Tete pu kata-kata yang asal kaluar saja).

(Sumber: Warami, 2009)

Data (10) Pipa Ledeng Bocor

Pipa ledeng di rumah dokter bocor, jadi dokter pergi panggil tukang ledeng untuk datang perbaiki dengan mengangkat semua peralatannya. Setelah selesai perbaiki pipa yang bocor kemudian tukang ledeng memberi nota tagihan kepada dokter.

Dokter : Rp. 200.000,- ?

Tukang Ledeng : Iya, dok, materinya Rp. 50.000,- dan ongkos kerjanya Rp. 150.000,-

Dokter : Mama, mahal sampe! Sa ini dokter profesional tapi belum pernah ada orang yang minta seperti ini

Tukang Ledeng : Sama dok, saya juga … kalo dulu sa ke dokter…. belum periksa bae-bae lagi su langsung taru harga seperi ini to! Jangan ko tipu.

(Sumber: Warami, 2009)

4.1.3 Bentuk Teka–Teki

Bentuk ini dapat menampilkan hal–hal yang sejalan, bertolak belakang atau bertentangan dengan wujud pertanyaan atau pernyataan, serta sekadar berkelakar.

Data (11) A: Kenapa ayam betina tra pu puting susu?
B: Ya, … kar`na ayam jantan tra pu tangan.

Data (12) A: Apa beda kucing deng laki-laki?
B: Kalo kucing dielus-elus langsung tidur, tapi kalo laki-laki dielus-elus langsung bangun… ha … ha

Data (13) A: Kenapa kawin paksa su hampir tong tra dengar lagi akhir-akhir ini?
B: Karna kawin paksa sekarang su berubah menjadi "Terpaksa kawin"

Data (14) A: Silahkan masuk tapi duduk di luar? Itu apakah?
B: Oh, …. Itu Konop alias kancing baju?

Data (15) A: Keris apa yang s`karang lagi bikin pusing?
B: Itu pasti Kerisis Montener (Moneter)

Data (16) A: Apa beda Taman Mini, Metro Mini dan Rok Mini?
B: Di dalam Taman Mini ada Metro Mini, di dalam Metro Mini ada penumpang yang pake Rok Mini, tapi di dalam Rok Mini ada Taman yang Mini, ha….a….a…!

Data (17) Ayam: Sapi kenapa ya, kalo sa lagi makan di halaman rumah, orang selalu usir sa?
Sapi : Bah,… itu masih bagus, dari pada sa, tiap hari sa pu susu dipegang-pegang, diperas-peras, tapi tra perna ada yang mau kawin deng sa.

4.1.4 Bentuk Puisi

Konstruksi ini menampil dalam bentuk puisi, misalnya dalam bentuk syair, pantun, peribahasa, dan sebagainya. Tentu saja semua unsur yang dapat ditampilkan, tetapi kadang–kadang persajakan saja yang dapat ditampilkan atau tampak menonjol.

Data (18) Suharto

Suharto ……
Dia itu keriting
Pakai cawat dan badan telanjang
Makan papeda di para-para
Dulu dia orang penting di nusantara ini
Biasa makan papeda dan keladi
Biasa minum sageru - bobo
Suharto ……
Pukul tifa dan pegang panah
Jalan di rumah adat
Tapi bikin hancur adat……
Suharto ……
Dia juga anak adat

Sumber: Warami, 2009. *(Testimoni Anak Kaki Telanjang)*

Data (19) Bunga

Bunga tumbuh di Batu
(Penonton: eh,…… mana mungkin bunga tumbuh di batu)
Bukan kamu yang tanam ……

Ombak terguling ke laut
(Penonton: ha..aa… masa ombak terguling ke laut)
Bukan kamu yang lihat
(Penonton: Turun…. Turun, bikin malu puisi tra bagus saja mo!)

Sumber: Warami, 2009.

Data (20) Sentuhan

Ko pegang sa punya, sa pegang ko punya
Ko sentuh sa punya, sa sentuh ko punya
Ko ramas sa punya, sa ramas ko punya
Itulah cara bersalaman yang baik!
Sumber: Warami, 2009.

Data (21) Orang Hutan

Andaikan sa bunga, ko madunya
Andaikan sa malam, ko bintangnya
Andaikan sa uang lima ratus, maka ko orang hutannya
Sumber: Warami, 2009.

Data (22) Keluarkan

Kalau ko Marah, ko keluarkan Amarahmu
Kalau ko Sedih, ko keluarkan Tangisanmu
Kalau ko Senang, ko keluarkan Kesenanganmu
Tapi Ingat!
Kalau Ko Malu, jangan ko keluarkan Kemaluanmu.
Sumber: Warami, 2009.

4.2 Eksplorasi Wacana *Mop* dalam Masyarakat Papua

4.2.1 Status Bahasa *Mop*

Mop pada masyarakat Papua dewasa ini memiliki status yang khas dalam aktivitas tindak komunikasi. Status bahasa yang diwariskan sebagai tata bahasa normatif atau kebakuan, diporak-poranda oleh tindak komunikasi wacana *mop* bahasa Melayu Papua. Jika dicermati dalam hubungan antara pemakaian bahasa Indonesia dan bahasa Melayu Papua atau bahasa-bahasa lokal (daerah) oleh masyarakat Papua yang diglosik (*diglossic speech community*), memiliki dua varietas bahasa resmi komunikasi, yakni bahasa Indonesia dalam situasi resmi dan bahasa Melayu Papua dalam aktivitas nonformal dengan kecenderungan ber*mop* 'humor'. Kenyataan menunjukkan bahwa di dalam aktivitas *mop*, berkecenderungan untuk mengesampingkan bahasa Indonesia baku dan mengedepankan bahasa Melayu Papua dengan intensitas penggunaan yang cukup tinggi. Status penggunaan bahasa dalam aktivitas komunikasi *mop*, tampak pula unsur-unsur bahasa atau leksikon-leksikon Melayu Papua atau bahasa lokal (daerah) turut hadir menghiasi struktur wacana *mop* Melayu Papua tersebut. Kehadiran unsur-unsur Melayu Papua dan bahasa lokal lainnya bukan hanya membuat wacana *mop* tersebut bergaya informal, melainkan lebih dari itu juga untuk menghidupkan suasana masyarakat yang hendak digambarkan atau dituturkan dalam peristiwa komunikasi tersebut.

4.2.2 Peran *Mop*

Mop dalam masyarakat Papua dapat berperan sebagai "alat penghibur" dan ini dianggap sebagai peran utama. *Mop* bagaimanapun bentuknya atau penampilannya, harus mampu membuat orang tertawa, paling tidak tersenyum. Sebuah *mop* yang diperdengarkan atau dituturkan di depan publik yang tidak mampu menimbulkan kelucuan dan tingkat ketertawaan yang tinggi, maka itu bukanlah sebuah *mop* melainkan cerita biasa.

Di samping berperan sebagai hiburan, *mop* juga dapat berperan sebagai alat untuk mengejek atau mengkritik sesuatu atau seseorang. Kritik atau ejekan ini biasanya tidak bersifat langsung (tidak menyebut secara langsung orang atau situasi yang dikritik). Dalam penyampaian atau penuturan *mop*, masyarakat Papua yang mendengarkan itu akan tetap tertawa atau tersenyum, kecuali mereka yang benar-benar merasa bahwa ia sedang dikritik/ditujui tidak mungkin tertawa melainkan merenungkan kembali apa yang dikritik itu.

Mop memegang peran yang amat penting dalam aktivitas kehidupan manusia, sebagai katup penyelamat kejenuhan jiwa. *Mop* sebagai alat yang mudah diserap apabila diberi bumbu-bumbu di sana-sini. *Mop* juga dapat berfungsi sebagai saluran yang amat baik untuk menyatakan kenyataan atau kebenaran. Di kalangan masyarakat Papua, *mop* merupakan sajian pengenalan antara sesama etnis atau suku. Dengan wacana komunikasi awal, *mop* menjadikan segala suasana menjadi akrab dan santai.

5. PENUTUP

Berdasarkan uraian-uraian di atas, maka tipologi wacana mop 'humor' dalam Masyarakat Papua: identifikasi dan eksplorasi dapat disimpulkan sebagai berikut. *Pertama*, tipologi wacana mop yang dapat diidentifikasi terdiri atas empat bagian, yakni (i) cerita, (ii) percakapan atau dialog, (iii) teka-teki, dan (iv) puisi. *Kedua*, eksplorasi wacana *mop* yang terkandung dalam tindak komunikasi masyarakat Papua terdiri atas enam hal, yakni (i) sebagai alat kontrol sosial; (ii) sebagai cermin dalam kehidupan masyarakat Papua; (iii) mengandung beberapa nilai pendidikan yang sangat penting, yang perlu dan terus digali dalam rangka pembentukan pendidikan karakter di Papua; (iv) sebagai media komunikasi yang dapat terjadi di antara siapa saja; (v) sebagai salah satu bentuk folklor lisan (*Verbal Folklore),* yang benar–benar murni lisan dan beredar dalam masyarakat Papua; dan (vi) sebagai media yang mengandung nasihat, anjuran/saran, kritik dan penyampaian pesan.

6. DAFTAR PUSTAKA

Bakhri, Yunus, dkk. 1997. *Jenis dan Fungsi Humor dalam Masyarakat Aceh*. Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. Depdikbud.

Danandjaja, James. 1984. *Humor Sebagai Obat Frustasi*. Jakarta: Majalah Intisari.

Gara, I Wayan. 1999. *Wacana Humor Pabrik Kata-Kata Joger: Sebuah Kajian Linguistik Kebudayaan*. Tesis Magister. Denpasar: PPS Magister Linguistik.

Jendra, I Wayan. 1991. *Dasar-Dasar Sosiolinguistik*. Denpasar: Ikayana.

Kridalaksana, Harimurti. 2001. *Kamus Linguistik*. Edisi Ketiga. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Wijana, I Dewa Putu. 2004. "*Teori Kesantunan dan Humor*". Makalah Seminar Nasional Semantik III: Pragmatik dan Makna Interaksi Sosial. Surakarta: PPS Linguistik dan Fakultas Sastra dan Seni Rupa, UNS.

Warami, Hugo. 2003. *Wacana Humor (Mop) Dialek Melayu Papua: Kumpulan Pojok MOB "Warung Papeda" Masyarakat Papua*. (Surat Kabar Harian Cenderawasih Pos, 1994-200). Manokwari: Fakultas Sastra Unipa.

Warami, Hugo. 2004. *Bentuk dan Peran Humor (Mop) dalam Masyarakat Papua*. Manokwari: Fakultas Sastra Unipa.

Warami, Hugo. 2009. *Mop Melayu Papua: Sumber Perekat Orang Papua*. Seri Folklor Lisan Papua Manokwari: Unipa Press.