

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Anggapan bahwa Ki Hadi Sugito adalah seorang *dhalang banyol* telah terbukti. Lakon yang sebetulnya tergolong sebagai lakon serius ketika ada di tangan Ki Hadi Sugito terdapat banyak humor. Berdasarkan penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya dapat disimpulkan bahwa:

1. Humor adalah hal lucu yang dapat membuat orang tertawa. Indikasi paling jelas untuk mengidentifikasinya adalah adanya respon tawa. Dengan demikian keberadaan humor dalam pertunjukan wayang dapat diidentifikasi berdasarkan respon tawa dari penonton.
2. Secara garis besar humor muncul sebagai penyimpangan terhadap hal-hal yang dianggap mapan, sesuai, normal, benar, biasa, wajar, masuk akal, dsb. Sementara itu gelak tawa muncul sebagai aktifitas menertawakan (*nggêguyu*) penyimpangan-penyimpangan tersebut, dan atau karena pikiran subyek tertawa dikacaukan dengan adanya penyimpangan-penyimpangan tersebut.
3. Humor sebagai bagian dari pertunjukan wayang dikenal dengan istilah *banyol*, *gêcul*, dan *cucud*. *Banyol* meliputi semua hal lucu yang sengaja dibawakan dalang. *Gêcul* adalah hal lucu yang berupa gerakan wayang (*solahing ringgit*). *Cucud* berkenaan dengan kepantasan dalang dalam bercerita melalui verbal sehingga mampu membuat penonton tertawa.
4. Berkenaan dengan *banyol*, *gêcul*, dan *cucud* dalam dunia pedalangan dikenal istilah-istilah lain diantaranya adalah *dhalang banyol*, *banyol gawan lakon*, *wayang gêcul*, *dhalang gêcul*, *dhalang cucud*, *dhagêl sanggit*, dan *dhagêl sabêt*. Tidak

menutup kemungkinan bahwa masih banyak istilah-istilah lain dalam dunia pedalangan berkenaan dengan hal tersebut.

5. Berdasarkan kriteria indriawi, lelucon (*banyolan*) dalam pertunjukan wayang dapat dibagi menjadi tiga yaitu humor berupa verbal (*dhagêl sanggit*), visualisasi gerak wayang (*dhagêl sabêt*), dan gabungan verbal maupun visualisasi gerak wayang.
6. Lelucon (*banyolan*) yang dibawakan seorang dalang secara garis besar tercipta atas dasar penyimpangan terhadap hal yang berkenaan dengan aspek kebahasaan, penyimpangan terhadap kaidah-kaidah *caking pakêliran*, dan penyimpangan terhadap kemapanan konvensi budaya masyarakatnya. Namun demikian seorang dalang tidak semata-mata melakukan penyimpangan tetapi juga menunjukkan di mana letak penyimpangannya, sehingga dengan demikian seorang dalang tetap harus memahami materi yang disimpangkan.
7. Berdasarkan teori superioritas dan degradasi penonton tertawa karena menertawakan penyimpangan yang dilakukan tokoh wayang, menertawakan penyimpangan yang dilakukan dalang, dan menertawakan orang lain yang terlibat atau dilibatkan dalam pertunjukan wayang. Sementara itu, berdasarkan teori bisosiasi penonton tertawa karena pikiran mereka dikacaukan dengan adanya hal-hal yang mustahil terjadi (tidak masuk akal) dalam cerita wayang.
8. Secara keseluruhan jenis humor meliputi *satire*, *exaggeration*, *parodi*, *ironi*, *burlesque*, *pun*, belokan mendadak, dan keanehan tokoh dapat dijumpai dalam lakon Durga Ruwat yang disajikan Ki Hadi Sugito. Beberapa diantaranya telah memiliki istilahnya sendiri dalam dunia pedalangan (bahasa Jawa), misalnya

satire dikenal dengan istilah *pasémon*, *parodi* dikenal dengan istilah *tétiron*, *pun* (permainan kata) dikenal dengan istilah *plèsèdan* atau *bléndéran*.

9. *Alam-alaman* sebagai salah satu *banyolán* yang hanya terdapat dalam pertunjukan wayang dapat dikategorikan sebagai humor berjenis *parodi*. Orang Jawa mengenal istilah *panglulu* yang dapat dikategorikan sebagai *ironi*. *Plèsèdan/bléndéran* sebagai salah satu jenis humor dapat dijumpai dalam bentuk *cangkriman* (teka-teki).
10. Ki Hadi Sugito dalam *banyolán*-nya sering mengilustrasikan hal-hal dalam kehidupan sehari-hari yang umumnya membuat orang tertawa, atau hal-hal dalam kehidupan sehari-hari yang sering dijadikan sebagai sarana bersenda gurau. Hal-hal tersebut misalnya kenakalan mengganggu orang lain, kenakalan mengganggu lawan jenis, saling mengolok-olok atau saling ejek (*ngênnyèk*), berkaitan dengan hal porno (*lékoh*), berkaitan dengan kentut, dan sebagainya.
11. Ki Hadi Sugito dalam *banyolán*-nya sering menyisipkan hal-hal modern ke dalam adegan lakon yang dibawakannya. Dalam hal ini tokoh-tokoh wayang yang beliau mainkan seolah-olah bertindak sebagaimana semestinya dilakukan oleh orang modern. Hal-hal tersebut misalnya Bagong meneguk botol, Durmagati membawa *sound system*, dan lain-lain.
12. Dalam lakon Durga Ruwat yang disajikan Ki Hadi Sugito dijumpai lelucon (*banyolán*) yang memiliki alur. Dalam hal ini lelucon tersebut diciptakan melalui serangkaian cerita yang memang sekedar untuk *mbanyol* (melucu). Salah satu contoh dapat ditemui dalam adegan *pêrang bégal*, yaitu perseteruan konyol yang dilakukan Gareng, Petruk, dan Bagong berkenaan dengan kentut.

B. Saran

DAFTAR PUSTAKA

- Amir, Hazim. 1991. *Nilai-nilai Etis dalam Wayang*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Arisona, Nanang. 2002. "Gaya Permainan Sandiwara Komedi Srimulat" dalam *Idea*, Edisi III/01 Tahun 2002, 69-81.
- Darmansyah. 2009. "Pembelajaran Menggunakan Sisipan Humor dalam Mata Pelajaran Matematika" dalam *Kependidikan*, Vol. 10 No. 1 Juni 2009, 31-41.
- Hafzah. 2014. "Hubungan Sense of Humor Guru dalam Mengajar di Kelas dengan Motivasi Belajar Siswa di SMA Negeri 1 Sangatta Utara" dalam *Psikologi*, Vol. 2 No. 1 2014, 14-23.
- Haryanto, S. 1988. *Pratiwimba Adhiluhung: Sejarah dan Perkembangan Wayang*. Jakarta: Djambatan.
- Herawati. 2007. *Wacana Humor dalam Bahasa Jawa*. Yogyakarta: Balai Bahasa Yogyakarta.
- Hidayati. 2009. "Analisis Pragmatik Humor Nasruddin Hoja". [Skripsi S-1]. Semarang: Fakultas Sastra, Universitas Diponegoro.
- Ibrahim, Julianto. 2006. "Teater Rakyat Sebagai Media Kritik Sosial: Fungsi Humor dalam Seni Pertunjukan Lenong Betawi" dalam *Humaniora*, Volume 18 No. 1 Februari 2006, 7-14.
- Jatmika, Sidik. 2009. *Urip Mung Mampir Ngguyu, Telaah Sosiologi Folklor Jogja*. Yogyakarta: Kanisius.
- Kasidi. 2004. *Teori Estetika untuk Seni Pedalangan*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian Institut Seni Indonesia.
- _____. 2009. *Filsafat Keindahan Suluk Wayang Kulit Purwa Gaya Yogyakarta*. Yogyakarta: Bagaskara.
- Keraf, Gorys. 1985. *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Kurnianto, Yusep. 2012. "Penyimpangan Prinsip Kerja Sama pada Wacana Humor Depot Seni Kirun". [Skripsi S-1]. Yogyakarta: Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta.

- Mudjanattistomo, dkk. 1977. *Pedhalangan Ngayogyakarta Jilid I*. Yogyakarta: Yayasan Habirandha.
- Najawirangka. 1958. *Serat Tuntunan Padalangan Djilid 1*. Yogyakarta: Tjabang Bagian Bahasa, Djawatan Kebudayaan Kementerian P.P. dan K.
- Netra, I Made. "Perilaku Seksis dalam Bahasa Seni Pertunjukan Ragam Humor di Kota Denpasar" dalam *Logat*, Volume V No. 1 April 2009, 1-8.
- Padmosoekotjo, S. 1995. *Gêgaran Sinau Basa Jawa Mêmêtri Basa Jawi Jilid 1*. Surabaya: Jaya Baya.
- Padmosoekotjo, S. 2011. *Gêgaran Sinau Basa Jawa Mêmêtri Basa Jawi Jilid 2*. Yogyakarta: Gava Media.
- Padmosoekotjo, S. 1960. *Ngénggréngan Kasusastran Djawa II*. Jogjakarta: Hien Hoo Sing.
- Poerwadarminta, W.J.S. 1939. *Baoesastra Djawa*. Batavia: n.v. Groningen.
- Pradopo, Sri Widati, dkk. 1985. *Humor dalam Sastra Jawa Modern*. Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa.
- Prasetya, Hanggar Budi. 2005. "Sinden: Sumber Pelecehan dalam Pertunjukan Wayang" dalam *Lakon Jurnal Wayang*, Vol. 2 No. 1.
- _____, dkk. 2011. *Ki Hadi Sugito, Guru Yang Tidak Menggurui*. Yogyakarta: BP ISI.
- Rahmanadji, Didiek. 2007. "Sejarah, Teori, Jenis, dan Fungsi Humor" dalam *Bahasa dan Seni*, Tahun 35 No. 2 Agustus 2007, 213-221.
- Rakhmat, Jalaluddin. 1992. *Retorika Modern*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ross, Alison. 2005. *The Language of Humor*. London: Routledge.
- Saefullah, Nurul Hikmayaty. 2008. "Fungsi Pragmatik dalam Cerita Humor Kang Maman Mencari Gadis Jujur". [Makalah]. Bandung: Fakultas Sastra, Universitas Padjadjaran.
- Sajid, R. M. 1971. *Bauwarna Kawruh Wajang*. Surakarta: Widya Duta.
- Sentana, Yuli Mahmudah. 2012. "Humor Berupa Pelanggaran Maksim dalam Film RRRrrr!!! Karya Alain Chabat". [Skripsi S-1]. Yogyakarta: Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta.

Sitanggang, Paskah Aprianti. 2009. "Pengaruh Tayangan Humor Terhadap Peningkatan Memori pada Mahasiswa". [Skripsi S-1]. Medan: Fakultas Psikologi, Universitas Sumatera Utara.

Soetarno. 2002. *Pakeliran Pujosumarto, Nartosabdo, dan Pakeliran Dekade 1996-2001*. Surakarta: STSI Press.

Soetrisno. 1976. *Kawruh Pedalangan*. Surakarta: ASKI.

Sugono, Dendy, dkk. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Wahyudi, Aris. 2014. "Sambung-Rapet dan Greget-Saut dalam Dramaturgi Wayang" dalam *Wayang Nusantara Journal of Puppetry*, Vol. 1 No. 1 - September 2014, 1-12.

Widiono, Yuli. 2009. <http://www.umpwr.ac.id/publikasi-ilmiah/601-humor-dalam-adegan-gara-gara-wayang-kulit-dalang-ki-hadi-sugito.html>.

Yuniawan, Tommi. 2007. "Fungsi Asosiasi Pornografi dalam Wacana Humor" dalam *Linguistika*, Vol. 14 No. 27 September 2007.

Zoetmulder, P.J. 1995. *Kamus Jawa Kuna – Indonesia*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Audio/Video:

Sugito, Hadi. 2009. *Lakon Durga Ruwat* (VCD). Dasa Studio PT. Ciptasuara Sempurna.

Sugito, Hadi. --. *Lakon Baladewa Tlaga* (mp3).

Sugito, Hadi. --. *Lakon Wahyu Eka Bawana* (mp3).

Sugito, Hadi. --. *Lakon Wisanggeni Gugat* (mp3).

Sugito, Hadi. --. *Lakon Gathutkaca Kembar* (mp3).

Sugito, Hadi. --. *Lakon Semar Mbangun Kahyangan* (mp3).

Informan:

Ki Margiyono (65 tahun). Dalang wayang kulit tinggal di desa Kowen, Timbulharjo, Sewon, Bantul.

Ki Mas Penewu Cermo Sutejo (59 tahun). Dalang wayang kulit tinggal di desa Gedongkuning, Banguntapan, Bantul.

Ki Udreka Hadi Swasana (48 tahun). Dalang wayang kulit tinggal di desa Gatak, Sumberagung, Jetis, Bantul.



GLOSARIUM

- Ayak-ayak* : Salah satu jenis pola permainan gamelan.
- Bajulbarat* : Pasukan makhluk halus dari Pasetran Gandamayit yang dipimpin Bathari Durga.
- Buka cêluk* : Syair pembuka yang dinyanyikan sebagai awalan sebuah permainan gamelan.
- Cakêpan* : Kalimat tembang (syair lagu).
- Caking Pakêliran* : Penyajian lakon secara utuh.
- Cantrik* : Abdi dan atau murid seorang pertapa (*pandhita*).
- Gêdêbog* : Batang pohon pisang.
- Gênjlèng* : Pukulan yang terlampau keras pada bilah gamelan.
- Golèk* : Boneka wayang terbuat dari kayu berbentuk menyerupai manusia.
- Gurdha* : Pohon beringin
- Guru gatra* : Jumlah baris pada setiap bait dalam tembang *Macapat*.
- Guru lagu* : Bunyi vokal akhir pada setiap baris dalam tembang *Macapat*.
- Guru wilangan* : Jumlah suku kata pada setiap baris dalam tembang *Macapat*.
- Janturan* : Narasi yang dibawakan dalang untuk menceritakan adegan yang tengah berlangsung dengan diiringi gamelan.
- Jêjêr* : Subyek, pembabakan dalam satu lakon wayang, biasanya terdiri dari beberapa adegan yang masih berada dalam satu lingkup permasalahan.
- Kandha* : Narasi yang dibawakan dalang untuk menceritakan adegan yang sedang berlangsung namun tanpa diiringi gamelan.
- Kasêmêkan* : Pakaian dalam wanita untuk menutupi payudara.

- Kêlir* : Layar yang direntangkan dalam pertunjukan wayang.
- Kêmpyang* : Nama jenis instrumen gamelan.
- Kidung* : Mantera yang dinyanyikan.
- Ladrang* : Salah satu jenis pola permainan gamelan.
- Langgam* : Salah satu jenis pola permainan gamelan.
- Lèmbèhan* : Gerakan ayunan tangan saat seseorang sedang berjalan.
- Macapat* : Salah satu jenis tembang Jawa.
- Malangkêrik* : Berkacak pinggang
- Mantram* : Mantera (doa)
- Ngapurancang* : Posisi kedua telapak tangan boneka wayang menjadi satu dan ditempatkan agak ke depan, sehingga tangan depannya sedikit menekuk keluar.
- Ngêntrig* : Gerakan wayang berjalan dengan sesekali dihentakkan ke bawah sebagai ilustrasi menapakkan kaki ke tanah, sehingga menambah kesan gagah pada tokoh wayang gagah.
- Niyaga (Wiyaga)* : Orang yang bertugas memainkan (*nabuh*) gamelan.
- Nujum* : Penasehat raja
- Pandhita* : Pertapa
- Pasowanan* : Pertemuan di istana di mana seorang raja dihadap para pejabat dan kerabatnya.
- Patih* : Wakil raja
- Pêndhapa* : Rumah adat Jawa dengan ruang terbuka serta memiliki atap bagian tengah yang menonjol ke atas.
- Pêrang bégal* : Istilah untuk menyebut adegan perang pada *jêjêr* keempat dalam pertunjukan wayang.

- Pêrang brubuh* : Istilah untuk menyebut adegan perang pada *jêjêr* ketujuh dalam pertunjukan wayang.
- Pêrang gagal* : Istilah untuk menyebut adegan perang pada *jêjêr* ketiga dalam pertunjukan wayang.
- Pêrang kêmbang* : Istilah untuk menyebut adegan perang pada *jêjêr* pertama dalam pertunjukan wayang.
- Pêrang simpangan* : Istilah untuk menyebut adegan perang pada *jêjêr* kedua dalam pertunjukan wayang.
- Pêrang tandang* : Istilah untuk menyebut adegan perang pada *jêjêr* keenam dalam pertunjukan wayang.
- Pêrang tanggung* : Istilah untuk menyebut adegan perang pada *jêjêr* kelima dalam pertunjukan wayang.
- Playon* : Salah satu jenis pola permainan gamelan.
- Pocapan* : Perkataan tokoh wayang (dapat berupa dialog ataupun monolog).
- Punakawan* : Abdi
- Purwakanthi* : Aspek kesamaan bunyi atau kata dalam kesusateraan Jawa.
- Rambangan* : Salah satu jenis pola permainan gamelan.
- Sampak* : Salah satu jenis pola permainan gamelan.
- Saron* : Nama jenis instrumen gamelan.
- Sêkaran* : Motif
- Sênapati* : Panglima
- Srêpêg* : Salah satu jenis pola permainan gamelan.
- Suwuk* : Jampi-jampi, juga selesai (untuk permainan gamelan).
- Tancêb* : Penancangan boneka wayang pada batang pohon pisang (*gédêbog*).

- Tata rakit* : Proses penataan boneka wayang pada layar (*kêlir*) sebagai kebutuhan dari adegan yang akan dilangsungkan.
- Têmbang* : Karangan atau rangkaian bahasa dengan aturan tertentu yang pembacaannya (pengucapannya) harus dinyanyikan.
- Trap suruh* : Penancangan boneka wayang berjajarurut dari yang paling depan ditumpangi belakangnya, dst.
- Wahyu* : Anugerah
- Waranggana* : Vokalis putri dalam permainan gamelan (*sinden*).



1. Bagi Akademisi

Tentunya penelitian ini bukanlah akhir dari penelitian tentang humor dalam pertunjukan wayang. Masih banyak hal yang dapat dikaji berkenaan dengan humor dalam pertunjukan wayang. Namun demikian hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu referensi untuk penelitian-penelitian berikutnya.

2. Bagi Seniman Dalang

Banyak hal yang dapat dijadikan sebagai materi untuk menciptakan lelucon (*banyolan*) dalam pertunjukan wayang. Namun perlu dipahami bahwa mendalang bukan semata-mata untuk menampilkan *banyolan*. Dengan demikian dalam penerapannya harus dilakukan dengan penuh pertimbangan supaya tidak menimbulkan efek negatif bagi semua pihak.

