

Anatomi Humor Drama Tradisional Rudat di Lombok

Muh. Syahrui Qodri¹ | Muh. Khairussibyan² | Syamsinas Jafar³, | Marlinda Ramdhani⁴

sibyanrussi@gmail.com²

¹Universitas Mataram

Received 30 September 2024

Revised 20 Oktober 2024

Accepted 30 November 2024

Abstract

This research focuses on humor in the Rudat Temu Karya performance in southern East Lombok. Most previous studies only studied the story and value aspects of traditional Lombok drama performances, but failed to examine the aspect that is the main attraction for audiences, namely the humor aspect. Based on Berger's humor theory which divides humor techniques into four categories, namely language, logic, identity and action, this research examines the anatomical aspects of traditional Lombok drama humor which relate to the socio-cultural context of Lombok society. The data in this research was collected using interview and documentary methods. The results of this research show that the variations of techniques that are widely used are various humor techniques which include humor in language categories such as ridicule, theme and variations, insults, and puns (play on words). The most dominant technique used is the slapstick technique (rough jokes/jokes) which is included in the action category. Research on this aspect of humor shows that socio-cultural aspects influence the success of humor in rudat Temu Karya performances.

Keywords: *Berger, humour, rudat, Temu Karya*

Abstrak

Penelitian ini berfokus pada humor dalam pementasan rudat Temu Karya di Lombok Timur bagian selatan. Sebagian besar penelitian sebelumnya hanya mengkaji aspek cerita dan nilai dalam pementasan drama tradisional Lombok, tetapi luput mengkaji aspek yang menjadi daya tarik utama penonton yakni aspek humor. Berdasarkan teori humor Berger yang membagi teknik humor menjadi empat kategori yakni bahasa, logika, identitas, dan aksi, penelitian ini mengkaji aspek anatomi humor drama tradisional Lombok yang berhubungan dengan konteks sosio-kultural masyarakat Lombok. Data dalam penelitian ini dikumpulkan menggunakan metode wawancara dan dokumenter. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa variasi teknik yang banyak digunakan adalah ragam teknik humor yang termasuk humor kategori bahasa seperti *ridicule*, tema dan variasi, menghina, dan *puns* (permainan kata-kata). Adapun teknik paling dominan penggunaannya adalah teknik *slapstick* (dagelan/gurauan kasar) yang termasuk kategori aksi. Penelitian atas aspek humor ini menunjukkan bahwa aspek sosio-kultural memengaruhi keberhasilan humor dalam pertunjukan rudat Temu Karya.

Kata kunci: *Berger, humour, rudat, Temu Karya*



This article is open access distributed under the terms of the, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium provided the original work properly cited.

PENDAHULUAN

Lanskap budaya Lombok terdiri atas beraneka kesenian, tradisi, dan agama yang berkelindan membentuk profil Lombok. Bersama agama, kesenian tradisional secara dialektis dibentuk, membentuk, dan memperkuat kepribadian budaya masyarakat Lombok (Lihat Marijo, 2019 & 2023a). Sesuai dengan itu, Harnish (2011) mencatat bahwa sejarah koloni Belanda dan Bali serta kuatnya keislaman masyarakat Lombok turut membentuk corak kesenian tradisional khususnya musik.

Senada dengan corak musik yang dikemukakan Harnish di atas, teater tradisional di Lombok memiliki berbagai corak seperti Teater Kemidi Rudat yang bercorak islami sebab memiliki fitur-fitur khas Islam dan Timur Tengah yang berasimilasi dengan budaya Melayu dan Barat. Ada pula teater tradisional yang bercorak Bali dan Jawa seperti teater Cupak-Gurantang dan Teater Amaq Aber (Lihat Murahim, 2012 & 2019).

Salah satu persamaan drama-drama dari kedua corak tersebut adalah adanya unsur humor. Unsur humor sesungguhnya terdapat pada hampir semua drama tradisional Lombok, namun unsur tersebut belum banyak dikaji dengan serius. Lemahnya perhatian para peneliti atas humor dalam teater tradisional kemungkinan disebabkan oleh beberapa hal di antaranya adalah adanya semacam keyakinan akademis bahwa untuk mempertahankan harkat budaya teater tradisional, peneliti mesti mengutamakan pengungkapan aspek-aspek serius atau adiluhung dalam teater tradisional.

Selanjutnya adalah asumsi bahwa merevitalisasi teater tradisional hanya tepat dengan merelevankan aspek cerita dengan kondisi terkini dan meningkatkan kuantitas pementasan dan memperbaiki kualitas hubungan para pegiat tradisi dengan generasi muda (Murcahyanto, 2021& Ihsan, 2017). Kemungkinan sebab lainnya adalah posisi humor dalam kebudayaan Indonesia secara umum memang inferior. Posisi inferior tersebut berarti humor (seperti dalam teater tradisional) dianggap tidak penting atau sekadar pemanis pertunjukan.

Hal-hal tersebut tak selaras dengan hakikat dan fungsi humor itu sendiri. I Dewa Putu Wijana (2019), penulis disertasi tentang humor dalam wacana kartun, mengatakan bahwa humor penting bagi manusia sebab merupakan sarana hiburan dan pendidikan dalam upaya memperbaiki kualitas hidupnya. Sepakat dengan itu, humor, menurut Ajidarma penulis buku *Tawa: Antara Tawa dan Bahaya*, berpotensi menjadi tanda zaman.

Begitu pula pendapat Djamaludin (2019), guru besar Ilmu Psikologi Universitas Gadjah Mada, yang mengatakan bahwa humor merupakan alat kontrol sosial.

Humor telah dikaji oleh Aristoteles, Immanuel Kant, hingga Freud (Berger, 1993), namun belum terdapat definisi yang disepakati oleh semua ahli, atau dengan kata lain, definisinya masih simpang siur (Suprana, 2019). Meskipun demikian, esensi humor tergambar dengan tiga elemen utama humor yang dikemukakan oleh Apte (1985) yakni pertama elemen sumber yang menjadi stimulus potensial, kedua, aktivitas kognitif dan intelektual yang mempersepsi dan mengevaluasi elemen pertama, dan ketiga adalah elemen perilaku berupa senyum atau tawa sebagai respons.

Salah satu kelompok drama tradisional yang mengandalkan unsur humor, dan kemungkinan humor merupakan salah satu faktor yang membuat kelompok ini bertahan, adalah kelompok drama tradisional Temu Karya. Kelompok ini berlokasi di Dusun Borok, Desa Borok-Toyang, Kecamatan Sakra Barat, Lombok Timur. Kelompok ini unik sebab meskipun menyebut diri sebagai kelompok rudat yang mirip dengan nama drama tradisional Kemidi Rudat, namun corak pementasan kelompok rudat Temu Karya ini berbeda atau menyimpang dari pakem Kemidi Rudat.

Beberapa penelitian sebelumnya yang mengkaji teater tradisional Lombok di antaranya adalah penelitian Murahim (2011), Murahim (2019), Marijo (2019), Marijo (2023a), Marijo (2023b), dan Zulhidayati (2023). Sebagian besar penelitian atas teater tradisional tersebut berusaha mengungkap nilai-nilai yang dianggap serius atau adiluhung. Meskipun penelitian ini mengkaji humor, penelitian-penelitian sebelumnya tersebut relevan bagi penelitian ini untuk memahami kelekatan objek penelitian dengan masyarakat pendukungnya.

Penelitian atas nilai-nilai adiluhung dalam teater tradisional sudah banyak dilakukan seperti penelitian Murahim (2011) dalam artikel berjudul *Nilai-Nilai Budaya Sasak Kemidi Rudat Lombok: Perspektif Hermeneutika* menemukan nilai religius, nilai filosofis, nilai etis, dan nilai estetis dalam pertunjukan teater Kemidi Rudat di Lombok Utara. Nilai-nilai tersebut terhubung dengan sistem nilai dasar masyarakat Sasak. Nilai-nilai budaya juga ditemukan oleh Marijo (2019) dalam teater Kemidi Rudat. Berdasarkan semiotika Roland Barthes, Marijo, dalam artikel ilmiah berjudul *Pribadi Orang Sasak dalam Teater Tradisional Kemidi Rudat*, menemukan nilai *tindih*, *maliq*, *merang*, *tatas*, *tuhu*, *tresna*, *patut-paut*, *patuh*, dan *pacu-pasu* dalam teater tradisional Kemidi Rudat.

Penelitian lain oleh (M. Okta Dwi Sastra F.M. Marijo, 2023b) berjudul *Lombok Cultural Values in Amaq Abir Traditional Theatre*. Objek penelitian ini adalah teater Amaq Abir di Lombok Utara. Dengan metode analisis semiotika teater, penelitian ini menemukan bahwa terdapat beberapa nilai dalam masyarakat Lombok yang terfleksikan dalam teater tradisional Amaq Abir yakni nilai *tindih*, *maliq*, dan *merang*. Nilai-nilai tersebut merupakan nilai adiluhung dalam kebudayaan Sasak-Lombok. Marijo (2023b) juga menemukan nilai-nilai adiluhung ketimuran dalam teater Kemidi Rudat dalam artikel ilmiah berjudul *Estetika Timur dalam Teater Tradisional Kemidi Rudat Lombok*.

Berdasarkan data-data yang dikumpulkan menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi, ditemukan beberapa nilai ketimuran dalam teater tradisional Lombok itu yakni nilai tabah, nilai *adigang-adigung* sebagai lawan dari sifat angkuh, nilai *item-putek* sebagai nilai optimisme, nilai *sekti* sebagai kejernihan pikiran, dan nilai *manut* yang berkenaan dengan sifat manusia yang patuh. Pengutamaan nilai-nilai adiluhung teater tradisional dalam penelitian tersebut menimbulkan pertanyaan mengenai aspek-aspek lain yang dianggap subordinat seperti aspek humor dalam teater tradisional. Apakah humor tidak penting dalam teater tradisional? Apakah humor tidak penting dalam proses penyampaian nilai-nilai adiluhung tersebut? Ataukah humor itu tereksklusi dari nilai-nilai adiluhung tersebut? Atau dengan kata lain, humor adalah aspek inferior yang tidak penting dalam teater tradisional Lombok?

Hanya satu penelitian yang pernah mengkaji aspek humor dalam teater tradisional Lombok yakni penelitian Zulhidayati (2023) berjudul *Characteristics of "Parkan Humor" in Wayang Wong's Performance*. Penelitian Zulhidayati tersebut relevan dengan penelitian yang akan dilakukan ini pada beberapa hal yakni: 1) humor berperang penting dalam pemertahanan teater tradisional sebab menjadi perekat ingatan penonton; 2) humor efektif dalam menyampaikan pesan dan nilai budaya tertentu; 3) humor dalam teater tradisional juga memiliki strategi dan teknik.

Akan tetapi, teknik humor dalam penelitian Zulhidayati tersebut belum menjawab pertanyaan bagaimana struktur atau anatomi humor teater tradisional tersebut. Penelitian atas anatomi humor teater tradisional ini bisa menjawab persoalan mengapa humor tertentu adalah humor sehingga dihasilkan pola humor yang bisa direduklifikasi atau direkreasi dalam berbagai topik. Di samping perbedaan teori, perbedaan lainnya adalah objek penelitian. Penelitian Zulhidayati mengkaji humor peran Parkan dalam

wayang orang di Sembalun, sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan ini mengambil objek teater tradisional di Kecamatan Sakra Barat, Lombok Timur.

Penelitian ini bertujuan menemukan pola atau anatomi humor dalam pementasan drama tradisional kelompok rudat Temu Karya yang bermarkas di Desa Borok-Toyang, Sakra Barat, Lombok Timur. Penelitian ini menggunakan teori anatomi humor Arthur Asa Berger sebagai perspektif analisis. Dalam teori Berger, teknik-teknik humor diidentifikasi tidak hanya dengan tindak tuturan humor, tetapi juga dengan konteks humor termasuk konteks budaya dan kelas sosial.

Arthur Asa Berger (1993) mengemukakan empat kategori yang mendasari teknik-teknik dalam humor yakni pertama, bahasa (*language*), humor sebagai bahasa verbal. Kedua adalah logika (*logic*), humor bersifat ideasional. Ketiga, identitas (*identity*) atau humor berkenaan dengan eksistensi. Terakhir, aksi (*action*), humor bersifat fisik atau nonverbal. Keempat kategori tersebut menaungi sejumlah teknik humor yang bisa diidentifikasi dengan menganalisis konten humor. Menurut Berger (1993), sikap dan nilai yang terdapat dalam humor memiliki dimensi politis. Dimensi ini berkaitan dengan status sosial orang yang terlibat dalam komunikasi humor (yang menertawakan dan yang ditertawakan). Berdasarkan status sosial ini dan arah tindakan tawa, Berger mengklasifikasikan dimensi politis humor sebagai berikut.

Orang dengan status tinggi yang menertawakan orang lain akan memunculkan rasa kesetaraan sedangkan orang dengan status rendah yang menertawakan orang lain merupakan bentuk resistensi atau penolakan atas kontrol dan dominasi. Adapun orang dengan status tinggi yang menertawakan kita (pemirsa) merupakan usaha persuasi sedangkan orang rendah yang ditertawakan merupakan subjek kontrol dan dominasi oleh orang yang menertawakan.

Data-data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan metode dokumenter dan wawancara. Data-data humor dalam pertunjukan rudat Temu Karya yang terdokumentasikan dalam kanal-kanal YouTube kumpulan *youtuber* Lombok Selatan dikumpulkan dan dianalisis menggunakan teori humor Berger. Teknik wawancara digunakan untuk mengumpulkan informasi dari pemain dan penonton tentang humor dalam pertunjukan rudat Temu Karya.

HASIL DAN DISKUSI

Anatomi Humor dalam Pementasan Rudat Temu Karya

Berdasarkan penyimakan atas video-video dokumentasi pementasan rudat Temu Karya dalam beberapa saluran YouTube yang dikelola oleh anggota Komunitas YouTuber Lombok Selatan dan hasil wawancara dengan pemain dan penonton rudat Temu Karya ditemukan beberapa adegan yang selalu muncul dalam setiap pementasan rudat Temu Karya. Adegan-adegan tersebut diklasifikasikan dan diuraikan berdasarkan teknik-teknik humor yang terkandung di dalamnya serta konteks dan muatan sosial-politiknya sesuai teori Berger.

Overliteralness dan Puns/Wordplay (Permainan Kata-Kata)

Overliteralness adalah teknik humor berupa pemaknaan secara literal kata yang memiliki makna konotatif. Dalam pertunjukan rudat Temu Karya, teknik ini tidak banyak digunakan dalam satu pementasan, tetapi digunakan berulang pada pementasan yang berbeda-beda. Teknik ini digunakan seorang pemain untuk membantah dan berkilah. Perhatikan dua data berikut ini.

Data 1	Data 2
Pemain 1: Jangan macam-macam sama saya, Paman. Pemain 2: Ndeqke uah macem-macem . Araq semacem keloeqk (Saya tidak pernah bermacam-macam. Saya hanya berjumlah satu macam)	Pemain 1: Kurang ajar kamu. Pemain 2: Ee.. Ndekq uah kurang ajar , malah lebih ajarke . (Saya tidak pernah kurang ajar, malah saya lebih ajar)

Prinsip *incongruity* (ketidaksesuaian)—prinsip humor yang berarti ketidaksesuaian antara apa yang diharapkan dan apa yang didapatkan (Berger, 1993: 3)—yang teridentifikasi dalam data tersebut adalah ketidaksesuaian antara makna yang disematkan pemain 1 (sebagai *common sense*) atas kata-kata tertentu dengan makna yang disematkan oleh pemain 2. Adanya prinsip inilah yang memunculkan humor.

Pada data 1, pemain 2 memaknai kata *macam-macam* dengan makna literalnya pada saat pemain 1 memperlakukan kata tersebut sebagai kata majemuk yang memiliki makna baru. Pada data tersebut, selain teknik primer yakni *overliteralness*, terdapat pula teknik sekunder yakni teknik keliru penafsiran (*misunderstanding*) yang disebabkan

pemain (tidak) memerhatikan konteks penuturan.

Adapun pada dialog selanjutnya (data 2), teknik *overliteralness* merupakan teknik sekunder sebab pada data itu tidak terdapat pergeseran dari makna konotatif ke makna literal. Data tersebut termasuk kategori *puns* (permainan kata-kata). Permainan kata-kata ini, sebagaimana dikatakan oleh Berger, merupakan teknik memainkan kata-kata namun memiliki semacam kebermaknaan (adanya unsur intelektual) atau tidak sekadar bermain-main. Pada data 2 tersebut, pemain 2 menyepadankan dua kata yang berantonim yakni *kurang ajar* dan *lebih ajar* namun menghasilkan makna yang sama-sama berkonotasi negatif. Hal inilah yang memantik tawa penonton.

Pada dua data di atas, hal lain yang perlu diperhatikan adalah posisi para penutur. Pemain 1 berperan sebagai bangsawan, sedangkan pemain 2 adalah Adam atau pesuruh kerajaan/kedatuan. Teknik humor di atas berfungsi dengan baik sebab penonton memahaminya sebagai bentuk resistensi Adam atas bangsawan. Dalam hal ini, humor berfungsi menjadi pengurai ketegangan antarkelas sosial dalam masyarakat.

***Ridicule* (Ejekan)**

Teknik ini cukup banyak ditemukan dalam pementasan rudat Temu Karya baik sebagai teknik primer ataupun sebagai teknik sekunder. Berger memaparkan bahwa *ridicule* merupakan serangan verbal langsung atas seseorang, benda, atau ide. Sebagai teknik primer, *ridicule* muncul pada data-data berikut.

Data 3	Data 4
Pemain 2 menunjuk secara spontan salah satu penonton dan menertawakan cara tidurnya. (Penonton tertawa)	Adam ke Raden: Halo selamat pagi. Cawetmu kuning maraq ruen tai (Terj.: Celana dalammu kuning seperti tahi) (Gestur lari kecil pura-pura takut).

Pada data 4, teknik *ridicule* (ejekan) berdampak sebab pihak yang diejek berasal dari kelas sosial yang lebih tinggi sehingga menjadikan teknik humor ini bagian dari resistensi humoris atas perbedaan kelas sosial ditambah adanya teknik sekunder *puns/wordplay* pada data 4 (*pagi/tai*). Adapun pada data 3 terdapat teknik sekunder yakni teknik rasa malu (*embarrassment*) sebab seorang penonton seketika menjadi

bagian dari pertunjukan dan tampak malu. Hal demikian membuat penonton merasa superior atas penonton lainnya.

Teknik ejekan (*ridicule*) sebagai teknik sekunder ditemukan pada data-data lainnya. Teknik ini berpasangan dengan teknik *insults* (menghina), ironi, *slapstick* (dagelan kasar), mimikri, dan alusi sebagai teknik primer. Misalnya pada data 5 berikut ini.

Data 5

Ketika alat pemukul Raden terjatuh setelah memukul Adam, Adam mengambil kembali alat pemukul setelah mengatakan ke Raden, "Baitn! Baitn! Baitn to! kesolaq olaqm" (Ambil! Ambil! Ambil sana! Kesolaq-olaqm!)

Teknik primer yang digunakan adalah teknik ironi. Ironi bekerja menggunakan perbedaan antara apa yang dikatakan dengan yang apa yang dimaksudkan. Teknik ironi pada data di atas didukung oleh teknik *ridicule* (ejekan). Hal ini diperkuat dengan ungkapan terakhir dalam bahasa Sasak, *solaq-olaq*, yang berarti mengejek seseorang dengan perbuatan seolah-olah baik. Kata *solaq-olaq* itu sesungguhnya merupakan inti dari semua tuturan pemeran Adam, namun pengucapan kata tersebut pada akhir tuturan melemahkan teknik ironi dan mempertegas teknik ejekan (*ridicule*). Hal ini, bila dihubungkan dengan posisi kelas para penutur, berarti penegasan perlawanan atas kesenjangan kelas sosial. Dengan begitu, humor di sini berfungsi mengurai ketegangan relasi sosial pada masyarakat penonton.

Pola yang sama ditemukan pada data lain berikut ini.

Data 6

*Raden meminta Adam untuk menunjukkan pengaruhnya atas para pemusik. Adam lalu memerintah dengan memaksa satu per satu pemusik untuk memukul alat musik. Raden tertawa sebab salah seorang pemusik berani melawan. **Raden tertawa. Tertawa Raden ditirukan oleh Adam. Raden marah tertawanya ditirukan.***

Pada data tersebut terbentuk kontestasi hegemonik berupa pameran kekuasaan dan mimikri sebagai resistensi atas pameran kekuasaan tersebut. Pada data di atas terdapat dua pemeran tertawa yakni bangsawan (Raden) yang menertawakan Adam yang gagal membuat patuh pemusik. Kedua, Adam yang tertawa menirukan tertawa pertama tersebut. Tertawa pertama merupakan tertawa yang berfungsi sebagai kontrol sebab mengandung perasaan superioritas pihak kelas sosial tinggi kepada pihak kelas sosial lebih rendah. Tertawa kedua merupakan penolakan atas kontrol tertawa pertama

atau bentuk resistensi kelas bawah atas kelas tinggi.

Teknik mimikri merupakan peniruan atas fisik atau sikap seseorang, namun tetap mempertahankan identitas peniru. Di sini terdapat setidaknya dua bentuk prinsip *incongruity* (ketidaksesuaian/keganjilan) humor. **Pertama**, ketidaksesuaian antara keinginan pemain (Adam) untuk dipatuhi oleh pemain musik dengan kenyataan respons pemusik. Pada konteks tersebut, Adam berupaya menunjukkan kepada Raden (kelas atas) bahwa Adam memiliki kekuasaan seperti hal Raden. Ini berarti ia sedang berupaya melakukan mimikri meskipun gagal. **Kedua**, ketidaksesuaian sumber perilaku tertawa sebagai tanda pamer kekuasaan yakni Adam yang seorang pesuruh kedatuan/kerajaan. Teknik *ridicule* menjadi teknik sekunder pada data 6 ini. Teknik *ridicule* inilah yang memperkuat aspek resistensi kelas sosial pada data tersebut dan memperlebar spektrum humor penonton.

Teknik *ridicule* juga ditemukan sebagai teknik sekunder dalam data yang menggunakan teknik alusi sebagai teknik primer. Alusi adalah penggunaan satuan bahasa tertentu yang terhubung dengan sesuatu atau situasi tertentu yang telah diketahui bersama. Alusi dalam humor seringkali berdimensi seksual. Alusi agar berfungsi sebagai humor selalu mengandung unsur kekeliruan. Dengan alusi, kekeliruan tersebut diingat kembali. Dengan demikian, di situ juga terdapat unsur rasa malu (*embarrassment*). Perhatikan data 7 berupa pantun Sasak Lombok berikut.

Data 7

Adam: *satu dua tiga*

Anak bukal begerongok.

Bebalu Malesia

Bukaq-bukaq (gestur membuka sarung) begeronyoq

Haha.. Ndarak penyolen.

Salah seorang pemain rudat monolog dengan menyanyikan pantun Sasak. Pantun tersebut beralusi dengan aspek seksual dengan fitur-fitur (verbal dan nonverbal) tertentu dalam penuturannya. Fitur-fitur tersebut adalah frasa *bebalu Malesia* (janda Malaysia), kata *begeronyoq* (yang bisa disepadankan dengan kata *terpampang*), gestur membuka sarung, dan komentar terakhir yang bukan bagian dari pantun yakni ungkapan *ndarak penyolen* (tidak memiliki tutup lubang). Ungkapan terakhir ini berasosiasi dengan penutup lubang air kendi yang biasa ditemukan di depan rumah

masyarakat Lombok pedesaan tradisional. Pemain menjadikan janda Malaysia sebagai objek humor menggunakan teknik alusi dengan mengungkap kekeliruan yang berasosiasi seksual. Hal ini menandai adanya teknik *ridicule* sebagai teknik sekunder. Teknik alusi dan teknik *ridicule* tersebut menjadi strategi humor yang membuat penonton merasa superior atas objek yang ditertawakan.

Humor pada data di atas juga mengandung unsur sosio-kultural Lombok yang cukup dikenal masyarakat Lombok yakni keberadaan *bebalu malesia* (janda Malaysia) dan kendi tempat penampungan air yang disebut *bong*. *Bong* memiliki lubang kecil terletak di bagian bawah yang memiliki penutup yang biasanya terbuat dari kayu atau karet yang seringkali berbentuk lonjong yang disebut *penyolen*. Humor tersebut berhasil sebab konteks ini cukup jamak dipahami masyarakat Sasak pedesaan.

Teknik *Theme and Variation* (Tema dan Variasi) (Logika)

Teknik variasi tema secara implisit mengungkap kesadaran akan keanekaragaman nilai, tradisi, atau konvensi antarkelompok masyarakat. Teknik ini harus disertai oleh teknik lain agar berfungsi sebagai teknik humor yakni teknik *ridicule* (ejekan), infantilisme, *insults* (menghina), stereotipe, dan lainnya.

Data 8	Data 9
Amaq Bangkol (berpura-pura) tidak mengenal salah satu pemain (bangsawan) lalu berusaha berkomunikasi, tetapi bangsawan tersebut tidak merespons. Amaq Bangkol menggunakan berbagai macam bahasa (yang dibuat-buat) berbagai bangsa untuk berkomunikasi.	Pada adegan di atas, salah satu penonton berkata kepada Amaq Bangkol bahwa pemain bangsawan itu aslinya dari salah daerah di Lombok. Amaq Bangkol kemudian menirukan dialek bahasa daerah tersebut (<i>Bagian ini tidak bisa ditranskripsi sebab berkaitan dengan unsur suprasegmental dialek bahasa</i>). (Ini membuat penonton tertawa).

Pada data 8 di atas, selain teknik tema dan variasi juga terdapat teknik infantilisme (kekanak-kanakan) yakni teknik permainan bunyi tanpa makna meskipun bunyi tertentu dimirip-miripkan dengan bunyi bahasa tertentu. Pada data 9 terdapat teknik tema dan variasi sebagai teknik primer serta teknik stereotipe dan *ridicule* sebagai teknik sekunder. Teknik stereotipe ini bekerja ketika pemain (sebagai respons atas penonton) mengungkap keunikan dialek bahasa tertentu yang familiar bagi penonton.

***Slapstick* (Dagelan Kasar)**

Teknik ini merupakan teknik utama atau dominan. Hal ini diindikasikan oleh dua hal yakni tersedianya properti (*hand property*) berupa kayu yang ujungnya diikatkan potongan botol plastik bekas. Properti tersebut digunakan pemain untuk memukul pemain lainnya. Anggota badan yang dipukul biasanya adalah bagian kepala. Indikasi kedua adalah intensitas penggunaan teknik ini yang merata selama pementasan.



Gambar 1: Teknik *Slapstick* dalam Drama Rudat Temu Karya
Sumber: Kanal Youtube Kemos Lombok, 2024.

Aspek *incongruity* pada teknik ini adalah adanya orang dewasa yang memperlakukan atau diperlakukan seperti anak-anak (saling pukul dengan botol kosong). Adegan humor tersebut, seperti yang dikatakan Berger, menjadi semacam gangguan atas klaim kedewasaan, perasaan penting, dan status tertentu. Humor tersebut menyemai perasaan egaliter di antara para penonton. Gangguan yang disebut Berger tersebut juga ditemukan dalam pementasan-pementasan rudat Temu Karya meskipun terdapat variasi sebab latar cerita pementasan-pementasan rudat Temu Karya adalah kerajaan atau kedatuan di mana kelas sosial tersegregasi dengan jelas. Pemain yang biasanya menjadi objek pukulan adalah pemeran Adam atau Amaq Bangkol dari kalangan kelas bawah. Sementara itu, Adam atau Amaq Bangkol sebagai objek pukulan membalas teknik *slapstick* pukulan tersebut dengan teknik humor lainnya seperti *ridicule*, *puns* (permainan kata-kata), infantilisme, dan lainnya. Perhatikan data berikut ini.

Data 10	Data 11
Raden memukul kepala Adam dengan botol plastik kosong. Adam kesakitan dan malah menyalahkan orang lain. (Penonton tertawa) Selama adegan ini, Raden beberapa kali memukul Adam dengan ekspresi serius. Adam bereaksi dengan gestur mengejek. Ketika Raden berbalik, Adam mengejek di belakang. Ketika ditanya oleh Raden, “sedang apa Paman?” Adam menyalahkan dan menunjuk salah seorang penonton.	Raden: (Memukul kepala Adam) Adam: Anak basong ne doang ... (Terj. Anak anjing ini saja) Raden: Apa? n: Ne kesolah tangkong (Memuji baju Raden) Lalu menghampiri penonton dan berbicara ke penonton: “Hihi cemoh laloqn paran diriqn ndeq te kene basong.” (terj. “Hihi dia senang tidak tahu dirinya disebut anjing).

Pada data 10, selain *slapstick*, terdapat juga teknik *ridicule* dan *exposure*. Penggunaan dua teknik tersebut secara bergantian berhasil membuat penonton tertawa. *Incongruity* (ketidaksesuaian) pada data tersebut, selain perilaku kekanak-kanakan tokoh Adam dan Raden yang dewasa, adalah pelibatan penonton oleh Adam yang berkilah mengenai perilakunya. Adam mengejek Raden dan berkilah menunjuk penonton. Adapun pada data 11, selain teknik *slapstick* terkandung juga teknik *puns* dan *insults* (hinaan), dan *unmasking* (pengungkapan kedok). *Puns* berupa persamaan bunyi kata (*basong/tangkong* [anjing/baju]) untuk berkilah dari pukulan Raden. Teknik hinaan berupa penyematan nama hewan atas Raden beralih ke teknik *unmasking* ketika Adam menunjukkan kebodohan dan kepongahan Raden dengan menunjukkan begitu mudahnya Raden dibohongi.

Teknik *slapstick* digunakan oleh Raden (kelas atas), sedangkan teknik *insults* dan *unmasking* digunakan oleh Adam (kelas bawah). Pada adegan humor tersebut, kelas atas memamerkan superioritasnya sedangkan kelas bawah menunjukkan resistensi dan ketangguhannya.

Humor Dominan

Sebagian besar kategori humor yang digunakan dalam pertunjukan rudat Temu Karya merupakan humor kategori aksi dan kategori bahasa. Dua kategori humor lainnya yakni logis dan identitas ditemukan dalam porsi sedikit. Dalam satu pementasan, humor dengan teknik *slapstick* (dagelan kasar) yang merupakan teknik kategori aksi berlangsung dalam durasi lebih lama daripada teknik lainnya. Di samping itu, teknik tersebut lebih sering menjadi teknik primer dibandingkan teknik lainnya meskipun sebagian besar variasi teknik merupakan variasi teknik humor kategori bahasa.

Humor dalam pembahasan di atas merupakan humor yang berhasil dalam arti selalu memberikan dampak tertawa penonton. Akan tetapi, dalam pementasan rudat Temu Karya juga ditemukan strategi-strategi humor tertentu garing. Garing, menurut KBBI, berarti 'tidak lucu'. Sebagaimana yang dikatakan oleh Berger bahwa keberhasilan humor itu ditentukan juga oleh pelaku humor dan cara penyampaian humor. Adegan dan teknik humor sama disampaikan oleh pemain berbeda, berdampak berbeda.

Berdasarkan wawancara pada tanggal 29 Juli 2024 dengan mantan pemain senior rudat Temu Karya bernama Lalu Abdul Hanan di Jerowaru didapatkan informasi bahwa seorang pemain rudat biasanya bermain pada beberapa kelompok rudat atau tidak menjadi pemain hanya pada satu kelompok rudat. Setiap pemain menggunakan nama panggung yang digunakan dalam semua pementasan.

Akan tetapi, sudah sekitar dua tahun terakhir atau sejak berakhirnya covid-19, kelompok-kelompok rudat di Lombok Selatan menyepakati aturan bahwa seorang pemain hanya boleh bermain pada satu kelompok rudat saja. Sebab adanya aturan ini, kelompok rudat Temu Karya harus mengganti pemain-pemain tertentu yang memiliki kemampuan penyampaian humor baik.

Pemain dengan nama panggung Icos tersebut, misalnya, harus digantikan oleh pemain lain yang penampilan dan kemampuan penyampaian humornya di bawah kualitas Icos. Hal ini bisa diidentifikasi dengan membandingkan video-video youtube rudat Temu Karya sebelum dan setelah aturan di atas berlaku. Teknik humor sama memberikan dampak tawa penonton berbeda. Hal ini terutama ketika humor disampaikan secara bermonolog. Pemain Icos lebih lancar berbicara dan gesturnya lebih tenang dibandingkan penggantinya.



Gambar 2: Lalu Abdul Hanan, alias Icos, Pemain Senior Rudat Temu Karya
Sumber Foto: Sebelah Kiri dari Kanal Youtube Kemos Lombok.
Sebelah Kanan Merupakan Koleksi Tim Peneliti, 2024.

Abu Bakar, seorang penonton setia rudat Temu Karya, ketika diwawancari pada tanggal 28 Agustus 2024 mengatakan bahwa pola humor rudat Temu Karya relatif sama dengan kelompok rudat lainnya. Pola humor yang sama tersebut diulang-ulang dalam setiap pementasan. Ketika ditanya mengenai alasannya tetap menggemari pementasan rudat Temu Karya, dia menyampaikan setidaknya ada tiga faktor. Pertama adalah dominannya unsur humor dalam rudat merupakan daya tarik tersendiri yang ditunggu dibandingkan aspek ceritanya. Kedua, bagi kalangan tertentu (terutama generasi tua), kharisma ketua kelompok rudat merupakan daya tarik tersendiri. Ketiga, daya tarik musik biola (dalam bahasa Sasak disebut *piul*) yang dimainkan ketua kelompok rudat tersebut. Menurutnya, unsur humor merupakan hal yang ditunggu-tunggu dalam pementasan rudat dibandingkan aspek cerita dan unsur lainnya.

Humor Rudat Temu Karya: Refleksi Dinamika Sosial Masyarakat Sasak

Berdasarkan konsep Berger, kita bisa membaca sebagian besar humor dalam pertunjukan rudat sebagai refleksi dinamika sosial masyarakat Sasak yang terstratifikasi. Humor menjadi pertunjukan dominasi dan hegemoni serta upaya resistensi atau penolakan atas dominasi dan kontrol. Pemain dengan status tinggi biasanya menggunakan teknik *slapstick* (dagelan kasar), sedangkan pemeran dengan status rendah menggunakan teknik-teknik kategori bahasa.

Beberapa hal penting yang ditemukan terkait aspek politis humor dalam pertunjukan rudat ini adalah sebagai berikut. Pertama, pemeran berstatus rendah leluasa melibatkan dan berkomunikasi dengan penonton, sedangkan pemeran status tinggi hampir tidak pernah berkomunikasi dengan penonton. Komunikasi pemeran dengan penonton ini selalu dalam konteks humor. Hal ini menunjukkan bahwa humor menyemai rasa dan suasana kesetaraan dan kebebasan antara pemain dengan penonton. Beberapa komunikasi humoris antara pemeran dengan penonton berupa upaya resistensi atas pemeran berstatus tinggi. Hal ini, misalnya, tampak pada data 10 dan data 11 di atas.

Kedua, penggunaan bahasa. Aspek politis humor-humor Temu Karya juga tampak dalam peristiwa campur kode dan alih kode dalam tuturannya. Pemeran dengan status tinggi tidak pernah menggunakan bahasa Sasak yang menjadi bahasa ibu para pemain dan penonton. Mereka menggunakan bahasa Indonesia yang cenderung baku atau

formal. Hal ini mengindikasikan keberjarakan dengan pemain lain dan dengan penonton. Berbeda dengan itu, para pemeran dengan status rendah dominan menggunakan bahasa Sasak. Hal ini membuat jarak imajiner antara pemeran berstatus tinggi dengan pemeran lain berstatus rendah serta dengan penonton menjadi lebih jauh daripada jarak imajiner antara pemeran berstatus rendah dengan para penonton.

Ketiga, secara garis besar, dalam pertunjukan rudat terdapat dua komponen utama selain komponen musik dan tarian yakni komponen cerita dan komponen humor. Pada komponen cerita, pertunjukan didominasi oleh para pemain berstatus tinggi. Cerita berpusat pada tokoh-tokoh dan pemeran berstatus tinggi. Berbeda dengan itu, komponen humor didominasi oleh pemeran berstatus sosial rendah.

KESIMPULAN

Humor dalam pertunjukan drama tradisional rudat Temu Karya merupakan unsur dominan dibandingkan unsur pertunjukan lainnya seperti unsur cerita, tarian, dan musik. Humor menjadi daya tarik utama bagi para penonton setia kelompok rudat ini. Berdasarkan variasi teknik, teknik-teknik humor kategori bahasa lebih banyak digunakan daripada kategori lainnya. Berdasarkan intensitas penggunaan teknik humor, teknik humor dagelan kasar (*slapstick*) paling banyak digunakan dalam setiap pementasan.

Keberhasilan teknik-teknik humor rudat Temu Karya memiliki hubungan kontekstual dengan sosio-kultural masyarakat Lombok. Humor-humor rudat Temu Karya menyemai perasaan kesetaraan antarpemonton. Di samping itu, humor menjadi semacam pameran hegemoni dan kontrol sekaligus resistensi atas hegemoni dan kontrol tersebut. Dengan demikian, sebagaimana kata Berger, humor melonggarkan ketegangan antarkelas sosial dalam masyarakat.

REFERENCES

- Ajidarma, Seno Gumira. (2019). Humor dalam Kajian: Membongkar Penanda Zaman. *Jurnal Prisma*, 38 (1), 3—13.
- Apte, L. Mahadev. (1985). *Humor and Laughter: An Anthropological Approach*. London: Cornell University Press.
- Berger, Arthur Asa. (1993). *An Anatomy of Humor*. New York: Routledge.



- Djamaludin, Ancok. Wawancara dengan Jurnal Prisma. *Jurnal Prisma*, 38 (1), 2019, 94—97.
- Harnish, David. (2011). *Divine Inspirations: Music & Islam in Indonesia*. New York: Oxford University Press.
- Ihsan, Nurul. (2017). “Revitalisasi Wayang Sasak sebagai Media Penyiaran Islam di Era Modern: Studi Sekolah Pedalangan Wayang Sasak Sesela.” Skripsi pada Universitas Islam Negeri Mataram.
- Marijo, M. Okta Dwi Sastra F.M. (2019). Pribadi Orang Sasak dalam Teater Tradisional Kemidi Rudat Lombok. *Jurnal Elementary*, 2 (2), 34—38.
- Marijo, M. Okta Dwi Sastra F.M., Wadiyo Wadiyo, Agus Cahyono, dan Suwardi Endraswara. (2023a). Lombok Cultural Values in Amaq Abir Traditional Theatre. *Proceeding in International Conference on Science, Education, and Technology*. 238—446. Semarang.
- Marijo, M. Okta Dwi Sastra F.M., M. Jazuli, & Marii. (2023b). Estetika Timur dalam Teater Tradisional Kemidi Rudat Lombok. *Jurnal Pendidikan Seni & Seni Budaya*, 8 (2), 172—182.
- Murahim. (2019). Dekonstruksi Makna dan Peranan Tokoh dalam Struktur Teks Kemidi Rudat. *Tamumatra: Jurnal Seni Pertunjukan*, 1 (2), 83—92.
- Murahim. (2011). Nilai-Nilai Budaya Sasak Kemidi Rudat Lombok: Perspektif Hermeneutika. *Jurnal Mabasan*, 5 (2), 59—79.
- Murcahyanto, Harry., Bambang Eka Saputra, Muchammad Triyanto, Lalu Mas’ud, RR Sri Setyawati Mulyaningsih, Syukron Hamdani, dan Abdur Rasyad. (2021). Pemertahanan Kesenian Rudat Sasak di Lombok. *Sosial Horizon: Jurna Pendidikan Sosial*, 8 (2), 215—226.
- Suprana, Jaya. (2019). Humor di Tengah Masyarakat. *Jurnal Prisma*, 38 (1), 112—121.
- Wijana, I Dewa Putu. (2019). Wacana Kartun dalam Bahasa Indonesia. *Jurnal Prisma*, 38 (1), 14—28.
- Zulhidayati, Indah., Gde Agus Mega Saputra, & Hamdani. (2023). Characteristics of Parkan Humor in Wayang Wong’s Performance. *Jurnal Pakarena*, 8 (1), 75—89.