

HUMOR PORNOGRAFI DALAM TATARUCINGAN 'TEKA-TEKI SUNDA' (PORNOGRAPHIC HUMOUR IN TATARUCINGAN 'SUNDANESE RIDDLES')

Hera Meganova Lyra

Fakultas Ilmu Budaya Universitas Padjadjaran
Jalan Raya Bandung Sumedang Km 21, Jatinangor (45363), Sumedang, Indonesia
Ponsel: 08122261509
Pos-el: hera.meganova.lyra@unpad.ac.id

Wahya

Fakultas Ilmu Budaya Universitas Padjadjaran
Jalan Raya Bandung Sumedang Km 21, Jatinangor (45363), Sumedang, Indonesia
Pos-el: wahya@unpad.ac.id

R. Yudi Permadi

Fakultas Ilmu Budaya Universitas Padjadjaran
Jalan Raya Bandung Sumedang Km 21, Jatinangor (45363), Sumedang, Indonesia
Pos-el: yudi.permadi.08@gmail.com

Abstract

This writing describes pornographic humour conveyed in tatarucingan 'Sundanese riddles'. I focuses on pornographic connotation and types of pornographic humour existing in tatarucingan. The method used was descriptive one with theoretical analysis by Sukatman (2009) combined with Danandjaja (1984), Rahmanadji (2007), Yuniawan (2007), and Mulia (2014). The result shows that the pornographic connotation in tatarucingan conveyed in the questions or answers of the tatarucingan 'riddles'. It means that the pornographic connotation may be conveyed in the questions and may also be in the answers of the riddles. The types of pornographic connotation include rational-answer humour, logic games humour, pseudo-incoherence humour, sound games humour and metaphorical humour.

Keywords: *riddles, humour, pornographic, Sundanese language*

Abstrak

Penelitian ini mendeskripsikan humor pornografi yang terdapat dalam *tatarucingan* 'teka-teki Sunda'. Masalah yang dikaji meliputi konotasi pornografi dan jenis humor pornografi yang terdapat dalam *tatarucingan*. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif dengan kajian menggunakan analisis teori Sukatman (2009) yang diekpletikkan dengan teori Danandjaja (1984), Rahmanadji (2007), Yuniawan (2007), dan Mulia (2014). Hasil penelitian menunjukkan konotasi pornografi yang terdapat dalam *tatarucingan* muncul pada pertanyaan atau jawaban *tatarucingan*. Dalam arti, konotasi pornografi ada yang muncul dalam pertanyaan, ada pula yang muncul dalam jawaban *tatarucingan*. Humor pornografi jika dilihat dari jenisnya meliputi humor rasionalitas jawaban, humor permainan logika, humor ketidaklogisan semu, humor permainan bunyi, dan humor bermetafora.

Kata kunci: teka-teki, humor, pornografi, bahasa Sunda

1. Pendahuluan

Tulisan ini merupakan lanjutan dari tulisan sebelumnya, yaitu mengenai “Diksi Erotisme dalam *Tatarucingan*”. Dalam tulisan tersebut dihasilkan konstruksi diksi *tatarucingan* yang berbentuk kata dan frase. Kata meliputi kata dasar dan kata turunan. Kata dasar ditandai dengan penanda kategori nomina, verba, adverbia, dan adjektiva, sedangkan kata turunan ditandai dengan adanya proses morfemis afiksasi, baik prefiksasi, sufiksasi, maupun kombinasi afiks serta reduplikasi berupa reduplikasi dwimurni berafiks dan dwipurwa berafiks. Makna yang diacu oleh diksi erotis dalam *tatarucingan* merujuk pada makna acuan benda, acuan tumbuhan, acuan wilayah, acuan orang, dan acuan aktivitas.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Penggunaan metode deskriptif dipertimbangkan atas pemusatan perhatian pada ciri-ciri dan sifat-sifat data bahasa secara alami sehingga dihasilkan pemerian data bahasa yang aktual untuk dapat dianalisis (lihat Djajasudarma, 1993).

Langkah-langkah yang penulis lakukan dalam penelitian ini adalah

1. mengumpulkan referensi untuk mendapatkan teori yang berhubungan dengan humor, pornografi, dan jenis teka-teki;
2. mengumpulkan data, dengan cara pencatatan dan pengkartuan data;
3. mengklasifikasi data sesuai dengan rumusan masalah
4. menganalisis data dengan teori yang ada;
5. menyimpulkan hasil penelitian sebagai jawaban terhadap masalah yang diteliti.

Metode kajian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kajian distribusional, yaitu suatu kajian yang unsur-unsur penentunya terdapat dalam bahasa itu sendiri (Djajasudarma, 2010). Teknik kajian yang digunakan adalah teknik bagi unsur langsung, yaitu membagi satuan bahasa sebagai penanda humor pornografi dalam *tatarucingan* secara langsung dalam kaitannya dengan kemunculan konotasi pornografi itu dalam jawaban atau dalam pertanyaan *tatarucingan* dan memerikan istilah-istilah jenis humor sesuai penentu unsur

bahasa tersebut.

2. Kajian Teori

Tatarucingan merupakan istilah bahasa Sunda untuk teka-teki. Seperti halnya teka-teki pada umumnya, *tatarucingan* adalah permainan bahasa yang mengandung unsur pertanyaan dan harus diterka jawabannya.

Dalam masyarakat Sunda, untuk teka-teki, selain *tatarucingan* dikenal pula istilah *wawangsalan*. Yang membedakan keduanya adalah bentuk. *Tatarucingan* bentuknya tidak terikat aturan, sedangkan *wawangsalan* terikat aturan. Pertanyaan dalam *wawangsalan* harus terdiri atas dua buah proposisi. Proposisi pertama disebut *cangkang* (pembatas) dan proposisi kedua disebut *eusi* (pembayang). Jawaban dari pertanyaan *wawangsalan* ada dalam proposisi kedua *eusi* biasanya disuratkan berupa *clue* potongan suku kata atau kata. Untuk lebih jelasnya kita lihat contoh *wawangsalan* dan *tatarucingan* berikut.

Wawangsalan

Pertanyaan

Gedong ngambang na sagara

Kapalang geus béla pati

‘Gedung mengambang di lautan

terlanjur sudah berkorban jiwa

raga’

Jawaban

kapal ‘perahu’

Dalam *wawangsalan*, proposisi pertama yang berupa *cangkang* (pembatas) cenderung menggunakan penggambaran metafora atas jawaban yang dimaksud dalam proposisi kedua *eusi* (pembayang). Seperti pada contoh data *wawangsalan* tersebut, jawaban yang dimaksud adalah *kapal* yang tertera pada *clue* proposi kedua ***kapalang nya béla pati*** ‘terlanjur sudah berkorban jiwa raga’. Jawaban tersebut dimetaforkan dalam proposisi pertama *gedong nu ngambang na sagara* ‘bangunan yang mengambang di lautan’. Kapal ‘perahu’ dimetaforkan sebagai sebuah gedung yang

berada di lautan.

Tatarucingan

Pertanyaan

Kaca naon nu nyeri?

‘kaca apa yang sakit?’

Jawaban

kacabok

‘tertampar’

Dalam *tatarucingan*, pertanyaannya tidak terikat aturan, bahkan pertanyaan dibuat sedemikian rupa sehingga menarik perhatian penjawab untuk berusaha menebak pertanyaan yang diajukan. Kadang-kadang untuk mencapai maksud tersebut si pembuat *tatarucingan* mengaburkan informasi. Tidak mengherankan jika sering kali pertanyaan *tatarucingan* terasa aneh, menggelikan, tidak nyambung, atau bahkan berkesan mengandung konotasi *pornografi*. Hal tersebut dapat dilihat pada contoh *tatarucingan* berikut.

Pertanyaan

Lamotan heula tungtungna ambéh heuras, colokkeun kana liang, dedet-dedetkeun ngarah abus. Tos abus mah pek wae geura der gawean.

‘Jilati dulu ujungnya supaya mengeras, masukkan ke dalam lubang, tekan-tekan supaya masuk. Setelah masuk segeralah lakukan kegiatan’

Jawaban

ngaput ‘menjahit dengan tangan’

Informasi yang diberikan pada *tatarucingan* tersebut mengandung konotasi yang mengarah pada gambaran pornografi sehingga menyesatkan penangkapan pesan oleh penjawab. Sebenarnya, jawaban dari *tatarucingan* tersebut sama sekali tidak berhubungan dengan pornografi. Jawabannya adalah *ngaput* ‘menjahit’. Peristiwa pornografi yang berkaitan dengan aktivitas seksual digunakan si pembuat *tatarucingan* untuk memberikan gambaran palsu pada kegiatan menjahit pakaian dengan tangan alias *ngaput*.

Tulisan ini masih berhubungan dengan pornografi tetapi dengan jangkauan kajian yang

berbeda. Kajian difokuskan pada kemunculan konotasi pornografi dan jenis humor pornografi yang terdapat dalam *tatarucingan*. Selain itu, ada hal lain yang menjadi pembeda dengan tulisan sebelumnya, yaitu data. Dalam tulisan ini data yang digunakan merupakan data baru yang berbeda dengan data tulisan sebelumnya. Fokus kajian ditelaah dengan menggunakan teori Sukatman (2009) yang diekpletikkan dengan teori Danandjaja (1984), Rahmanadji (2007), Yuniawan (2007), dan Mulia (2014).

Humor dipahami sebagai sesuatu yang bertalian dengan hal lucu dan menggelikan atau minimal menimbulkan efek senyum, syukur-syukur menimbulkan efek tawa. Pemahaman itu didasarkan pada definisi humor yang terdapat dalam KBBI, yaitu (1) sesuatu yang lucu; (2) keadaan (dalam cerita dan sebagainya) yang menggelikan hati, kejenakaan, kelucuan. Sejalan dengan KBBI, Setiawan (1990) menggambarkan humor itu sebagai kualitas untuk menghimbau rasa geli atau lucu, karena keganjilan atau ketidakpantasannya yang menggelikan. Lebih lanjut Mulia (2014) menyatakan bahwa pada hakikanya, humor diciptakan untuk menimbulkan kelucuan. Suatu tuturan bagaimanapun bentuknya, apapun isinya asalkan sanggup menimbulkan kejenakaan atau kelucuan yang pada akhirnya melahirkan senyum dan tawa adalah humor.

Pornografi merujuk pada konotasi cabul, tidak senonoh, dan kotor. Rujukan tersebut didapat dari gambaran definisi pornografi yang terdapat pada etimologis, KBBI, dan Yuniawan (2004). Menurut etimologi, pornografi berasal dari bahasa Yunani dengan asal kata *porne* dan *graphein*. *Porne* artinya pelacur dan *graphein* artinya tulisan. Secara harfiah pornografi dijabarkan sebagai tulisan atau pendeskripsian mengenai pelacuran. KBBI menjabarkan arti pornografi sebagai penggambaran tingkah laku secara erotis dengan lukisan atau tulisan untuk membangkitkan nafsu berahi; bahan bacaan yang dengan sengaja dan semata-mata dirancang untuk membangkitkan nafsu berahi dalam seks, sedangkan Yuniawan (2004) menjabarkan pornografi itu berasal dari kata porno yang mempunyai arti cabul dan tidak senonoh. Istilah porno mencakupi hal-hal yang berupa tulisan, gambaran, lukisan, tarian, maupun kata-kata lisan yang bersifat cabul. Berkaitan

dengan istilah humor pornografi, dalam tulisan ini penulis membatasi pengertian humor yang berkonotasi “tidak senonoh atau kotor”.

3. Hasil dan Pembahasan

Fokus kajian dititikberatkan pada kemunculan konotasi pornografi dan jenis humor pornografi yang terdapat dalam *tatarucingan* ‘teka-teki Sunda’. Konotasi merujuk pada kemunculan asosiasi pornografi itu dalam *tatarucingan*, apakah munculnya dalam pertanyaan ataukah muncul dalam jawaban *tatarucingan*. Jenis humor pornografi merujuk pada humor rasionalitas jawaban, humor permainan logika, humor ketidaklogisan semu, humor permainan bunyi, dan humor bermetaphora. Berikut dideskripsikan kemunculan konotasi pornografi dan jenis humor pornografi yang terdapat dalam *tatarucingan*.

3.1 Kemunculan Konotasi Humor

Pornografi dalam *Tatarucingan*

Dalam *tatarucingan* atau teka-teki Sunda didapatkan data yang mengandung humor berkonotasi pornografi. Konotasi tersebut muncul pada pertanyaan atau jawaban *tatarucingan*. Dalam arti, konotasi pornografi ternyata ada yang munculnya dalam pertanyaan, ada pula yang munculnya dalam jawaban *tatarucingan*.

3.1.1 Konotasi Humor Pornografi yang Muncul pada Pertanyaan *Tatarucingan*

Konotasi pornografi yang muncul pada pertanyaan *tatarucingan* ditandai oleh penggambaran kalimat baik secara langsung maupun tidak langsung yang menggiring pada asosiasi yang berkesan kotor atau cabul. Misalnya saja contoh data (1) dan (2) berikut. Contoh (1) mewakili penggambaran tidak langsung, sedangkan contoh (2) mewakili penggambaran langsung.

(1) Pertanyaan

Hurup mimitina M, hurup ahirna K, di tengah aya kacang

‘huruf pertama **M**, huruf terakhir **K**, di tengahnya ada kacangnya’

Jawaban

Martabak ‘martabak’

Pertanyaan *tatarucingan* pada data (1) berupa penyebutan *clue* huruf awal, huruf akhir, dan keterangan penambah yang berada di tengah. Penyebutan keterangan penambah *kacang* yang berada di tengah antara huruf **M** dan **K** inilah yang menggiring konotasi pornografi pada pertanyaan (1). Keumuman di masyarakat Sunda, ada penggunaan metafora *kacang* untuk penyebutan bagian kelamin wanita. Letaknya berada di tengah-tengah. Sepintas jika orang Sunda mendengar pertanyaan seperti data (1) itu, yang terlintas di pikirannya cenderung berasosiasi pada nama kelamin wanita. Padahal jawaban yang dikehendaki merujuk pada nama jenis kue. Kue yang dimulai huruf M, di akhiri huruf K, dan ditengah-tengahnya berisi taburan kacang adalah *martabak*.

(2) Pertanyaan

Diusapan, didéngkakkeun, terus diasupkeun
‘Diusapi, dibuka lebar-lebar, terus dimasukkan’

Jawaban

Maké kacamata ‘Memakai kacamata’

Pertanyaan *tatarucingan* (2) menggambarkan secara langsung konotasi pornografi yang berhubungan dengan kegiatan seksual manusia. Kegiatan diusap, dibuka lebar-lebar, dan dimasukkan cenderung memberi konotasi pornografi pada pendengar atau pembaca. Sebenarnya yang dimaksud oleh kalimat pertanyaan *tatarucingan* (2) adalah kegiatan memakai kacamata. Ketika kita akan memakai kacamata cenderung akan diusap (*diusapan*) untuk dibersihkan lensanya kemudian gagang kacamata dibuka (*didéngkakkeun*) dan dimasukkan (*diasupkeun*) ke daun telinga.

3.1.2 Konotasi Humor Pornografi yang Muncul pada Jawaban *Tatarucingan*

Konotasi pornografi pada contoh (3) dan (4) muncul pada jawaban *tatarucingan*.

Sekilas, pertanyaan data (3) dan (4) merupakan pertanyaan biasa yang menghendaki jawaban yang biasa juga, tidak disangkutkan dengan pornografi. Akan tetapi, karena ini merupakan *tatarucingan*, menjadi hal yang sah-sah saja jika pertanyaan tersebut menghendaki jawaban yang tidak menyambung dan berkesan konyol. Ketidaknyambungan jawaban *tatarucingan* jika dikaitkan dengan logika dapat diterima kerasionalannya walaupun terkesan konyol.

(3) Pertanyaan

Kumaha cara ngabédakeun cacing jalu jeung cacing bikang?

‘Bagaimana cara membedakan cacing jantan dengan betina?’

Jawaban

Simpen foto awéwé keur taranjang, mun aya nu ngacung berarti éta jalu

‘Simpan foto perempuan yang bertelanjang, kalau ada yang berdiri berarti itu laki-laki’

Konotasi pornografi pada data (3) muncul pada jawaban *tatarucingan* dengan penanda berupa frasa nominal *poto awéwé taranjang* ‘foto perempuan telanjang’ dan verbal *ngacung* ‘berdiri’. Penanda pornografi *poto awéwé taranjang* ‘foto perempuan telanjang’ mengasosiasikan hal seksualitas pada laki-laki yang berkaitan dengan rangsangan yang diterima oleh hormon testosteron. Hal itu akan menyebabkan alat kelamin laki-laki menjadi mengeras atau dalam bahasa Sunda disebut *ngacung* atau *ngacung* ‘berdiri’.

(4) Pertanyaan

Manuk naon nu pangmimitina ulin ka bulan?

‘Burung apa yang pertama kali main ke bulan?’

Jawaban

Manuk si Neil Armstrong

Burungnya Neil Armstrong’

Konotasi pornografi pada data (4) juga muncul dalam jawaban *tatarucingan* yang ditandai oleh hadirnya metafora *manuk*. Keumuman yang terjadi di masyarakat Sunda untuk alat kelamin laki-laki dimetaforkan sebagai

manuk ‘burung’. Pertanyaan *tatarucingan* data (4) secara harfiah menanyakan jenis *manuk* ‘burung’ yang pertama kali singgah di bulan, dapat merujuk misalnya pada *manuk gagak* ‘burung gagak’, *manuk japati* ‘burung merpati’, *manuk heulang* ‘burung elang’, atau jenis *manuk* ‘burung’ lainnya. Akan tetapi, karena ini *tatarucingan*, jawaban dibelokkan pada pemetaforan *manuk* ‘burung’ (alat kelamin) Neil Armstrong sebagai manusia pertama yang menginjakkan kakinya di bulan.

3.2 Jenis Humor Pornografi dalam Tatarucingan

Humor pornografi jika dilihat dari jenisnya meliputi: humor rasionalitas jawaban, humor permainan logika, humor ketidaklogisan semu, humor permainan bunyi, dan humor bermetafora.

3.2.1 Humor Rasionalitas Jawaban

Yang dimaksud dengan rasionalitas jawaban adalah jawaban yang diberikan mempunyai kebenaran yang disahkan secara rasio walaupun jawaban tersebut melenceng dari pertanyaan yang diajukan.

(5) Pertanyaan

Hideung, panjang, buleud, aya bau pesing, naon sok?

‘Hitam, panjang, bulat, ada bau pesingnya, apa coba?’

Jawaban

Tihang telepon nu dikiihan ku jelema

‘Tiang telepon yang dikencingi orang’

Konotasi pornografi dalam *tatarucingan* tersebut muncul pada pertanyaan *tatarucingan*. Si penanya menggiring asosiasi penjawab *tatarucingan* pada hal yang berkaitan dengan pornografi dengan adanya penanda *hitam, panjang, bulat* dan *bau pesing* (bau yang muncul dari sisa air kencing). Dengan deskripsi seperti itu penjawab *tatarucingan* akan berkonotasi pada jawaban alat kelamin laki-laki, padahal jawaban yang dimaksud bukan itu. Hal tersebut dimungkinkan karena kecenderungan laki-laki ketika terdesak ingin buang air kecil jika fasilitas yang tidak memungkinkan, ia akan

memanfaatkan fasilitas apa saja yang ada, apa itu dinding, pohon, termasuk tiang telepon. Lelaki dapat dengan santai kencing dengan memanfaatkan penghalang tiang telepon. Tiang telepon yang berwarna hitam, tinggi (panjang), dan bulat bentuknya, serta bekas dikencingi merupakan jawaban atas deskripsi *hideung, panjang, buleud, aya bau pesing* ‘hitam, panjang, bulat, dan berbau pesing’.

3.2.2 Humor Permainan Logika

Yang dimaksud dengan permainan logika adalah si pembuat *tatarucingan* dengan sengaja membuat pertanyaan yang mengaburkan logika si penjawab. Pertanyaan *tatarucingan* dibuat sedemikian rupa sehingga mepermainkan logika penjawab. Pertanyaan digiring pada asosiasi pornografi. Hal itu membuat si penjawab *tatarucingan* melupakan jawaban yang sebenarnya tersurat dalam pertanyaan *tatarucingan* yang diajukan. Untuk lebih jelasnya perhatikan contoh (6) berikut.

(6) Pertanyaan

*Indung si Joni boga anak 5 (lima),
ngaranna ka-1 si Kantal, ka-2 si Kintil, ka-3
si Kuntul; ka-4 si Kentel; ka-5 saha?*

‘Ibunya si Joni punya anak 5 (lima),
namanya ke-1 si Kantal, ke-2 si Kintil,
ke-3 si Kuntul; ke-4 si Kentel; ke-5 siapa?’

Jawaban

nya si Joni ‘ya si Joni’

Permainan logika dengan mengaburkan fonem vokal a, i, u, e, o pada kata *kantal, kintil, kuntul, kentel* menjadi sarana manipulasi si pembuat *tatarucingan* untuk menggiring si penjawab memberikan jawaban ke-5 adalah kata yang bervokal /o/, merujuk pada nama alat kelamin laki-laki. Si penjawab melupakan *clue* jawaban yang sudah ada dalam pertanyaan, yaitu ibu si Joni yang tentunya anak kelima dari ibu itu bernama Joni.

3.2.3 Humor Ketidaklogisan Semu

Yang dimaksud dengan ketidaklogisan semu adalah pertanyaan yang diajukan tidak sesuai dengan keumuman yang ada, tetapi jawaban yang dimaksud itu dapat diterima oleh logika.

Hal tersebut dapat dilihat pada pertanyaan *tatarucingan* berikut.

(7) Pertanyaan

Diasupkeun tapi malah kaluar, cik naon?

‘dimasukkan tetapi malah keluar, apa coba?’

Jawaban

Kancing baju

‘Kancing baju’

Menjadi sah-sah saja pertanyaan yang mengandung unsur ketidaklogisan ditanyakan dalam *tatarucingan* karena jawaban yang dirujuk nantinya akan menjadi logis karena ada dalam realita. Jawaban *tatarucingan* tersebut adalah *kancing baju*. Ketika kita mengancingkan baju, prosesnya adalah memasukan kancing pada lubang yang kemudian kancingnya menjadi keluar. Realita *ketidaklogisan* dari kancing baju dimanfaatkan untuk manipulasi dalam pertanyaan *tatarucingan*.

3.2.4 Humor Permainan Bunyi

Yang menjadi keunikan lain dari *tatarucingan* adalah pemanfaatan permainan bunyi untuk mengejar konotasi pornografi. Hal tersebut dapat dilihat pada *tatarucingan* berikut.

(8) Pertanyaan

Buah naon nu dipakaresep ku lalaki?

‘Buah apa yang disukai oleh laki-laki’

Jawaban

Buahenol ‘buahenol’

Pertanyaan yang diajukan pada *tatarucingan* tersebut berkesan biasa, yaitu merujuk pada jenis buah yang disukai para lelaki, dapat berupa *buah mangga, buah apel, buah pepaya*, atau buah yang lainnya. Akan tetapi, ternyata jawaban yang dituju bukan jenis buah seperti itu. Pemanfaatan dari pelafalan bunyi buah dijadikan sarana untuk memanipulasi. Bunyi buah menjadi bagian dari pelafalan kata **buahenol** (bahenol, hal dari tubuh wanita). Tentunya hal itu memang cenderung disukai kaum laki-laki.

3.2.5 Humor Bermetafora

Metafora dijadikan sebagai sarana untuk

memanifulasi jawaban *tatarucingan* demi mengejar efek humor pornografi, seperti pada data *tatarucingan* di bawah ini.

(9) Pertanyaan

Naon persamaan ASI jeung Aqua?

‘Apa bedanya ASI dengan Aqua?’

Jawaban

Sumberna sarua ti gunung

‘Sumbernya sama-sama dari gunung’

Pertanyaan (9) secara harfiah menanyakan persamaan *ASI* (Air Susu Ibu) dengan *Aqua* (air mineral)? Karena ini merupakan *tatarucingan*, jawaban itu menjadi salah. Pertanyaan (9) menghendaki jawaban yang dikaitkan dari sumber zat cair itu berasal. *Aqua* (air mineral) merupakan air yang didapatkan dari pegunungan. *ASI* pun dikaitkan dengan sumbernya, buah dada (payudara) perempuan yang bentuknya menyerupai gunung, menjadi sarana pemetaforan gunung. Jadi persamaan *ASI dan Aqua* adalah berasal dari sumber yang sama, yaitu *pegunungan*.

Daftar Pustaka

- Danandjaja, James. 1984. *Foklor Indonesia. Ilmu Gosip, Dogeng, dan Lain-Lain*. Jakarta: PT Grafiti Press.
- Djajasudarma, Fatimah. 2010. *Metode Linguistik: Ancangan Metode Penelitian dan Kajian*. Bandung: Refika Aditama
- Lyra, Hera Meganova. 2010. “Diksi Penanda Erotisme dalam *Tatarucingan*” dalam Buku *Krisis Manusia Moderen, Berbagi Narasi Pergaulan Identitas Budaya*. Bandung: Sastra Unpad Press
- Lyra, Hera Meganova *et al.* 2018. “Penyimpangan Unsur Keambiguan dalam Teka-Teki Sunda” dalam *Jurnal Etnolingual Volume 2 Nomor 1*. Surabaya: Universitas Airlangga.
- Mulia, Agus. 2014. “Humor dalam Masyarakat Medan” dalam *Jurnal Medan Makna Volume 12 Nomor 2*, Desember 2014
- Rakmanadji, Didik. 2007. “Sejarah, Teori, Jenis, dan Fungsi Humor” dalam *Jurnal Bahasa dan Seni Volume 3 Nomor 2 Agustus 2007*. Malang: Universitas Negeri Malang
- Sukatman. 2009. *Butir-Butir Tradisi Lisan Indonesia. Pengantar Teori dan Pembelajaran*. Yogyakarta: LaksBang Presindo.
- Young Ho, Im. 2002. “Gejala Unsur Keambiguan dalam Wacana Teka-Teki. *Jurnal ATL Nomor 8 Volume. 7*, Desember 2002.
- Yuniawan, Tommi. 2007. “Fungsi Asosiasi Pornografi dalam Wacana Humor” dalam *Jurnal Lunguitika Volume 14 Nomor 27, September 2007*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.

4. Penutup

4.1 Simpulan

Tatarucingan atau teka-teki Sunda sengaja dibuat untuk mengejar efek humor, pelepas penat di kala santai berkumpul bersama teman. *Tatarucingan* menunjukkan data yang mengandung humor berkonotasi pornografi. Konotasi pornografi tersebut muncul pada pertanyaan atau jawaban *tatarucingan*. Dalam arti, konotasi pornografi ada yang muncul dalam pertanyaan, ada pula yang muncul dalam jawaban *tatarucingan*. Humor pornografi jika dilihat dari jenisnya meliputi humor rasionalitas jawaban, humor permainan logika, humor ketidaklogisan semu, humor permainan bunyi, dan humor bermetafora.

4.2 Saran

Kajian ini dimunculkan dengan harapan mudah-mudahan kesenian tradisional Sunda berupa *tatarucingan* dapat berkembang dan hidup di tengah kehidupan yang serba modern seperti sekarang.

