

**PERMAINAN BAHASA PADA ACARA KOMEDI *LAPOR PAK!* DI  
TRANS7 SEBAGAI WAHANA HUMOR: KAJIAN SEMANTIK**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Adab dan Bahasa  
UIN Raden Mas Said Surakarta  
untuk Memenuhi Pesyaratan Guna Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh

**Afif Risma Luthfianti**

**196151040**

**PROGRAM STUDI TADRIS BAHASA INDONESIA  
FAKULTAS ADAB DAN BAHASA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN MAS SAID  
SURAKARTA  
2023**

## NOTA PEMBIMBING

Hal. Skripsi Sdri. Afif Risma Luthfianti

NIM 196151040

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Adab dan Bahasa

UIN Raden Mas Said Surakarta

Di Surakarta

*Assalamu'alaikum Wr.Wb.*

Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka saya selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama : Afif Risma Luthfianti

NIM : 196151040

Judul : Permainan Bahasa Pada Acara Komedi *Lapor Pak!* di Trans7  
Sebagai Wahana Humor: Kajian Semantik

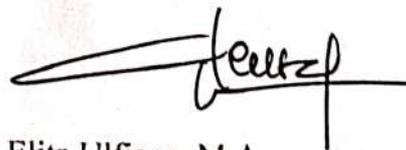
Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang munaqosyah skripsi guna memperoleh gelar sarjana dalam bidang Tadris Bahasa Indonesia.

Demikian, atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Sukoharjo, 15 Mei 2023

Pembimbing



Elita Ulfiana, M.A.

NIDN 2019059002

## LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **Permainan Bahasa Pada Acara Komedi *Lapor Pak!* di Trans7 Sebagai Wahana Humor: Kajian Semantik** yang disusun oleh Afif Risma Luthfianti telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Adab dan Bahasa UIN Raden Mas Said Surakarta pada Rabu, 24 Mei 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Tadris Bahasa Indonesia.

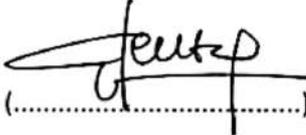
Penguji 1  
Merangkap sebagai  
Ketua sidang

Ferdi Arifin, M.A.  
NIDN 2017039002

()

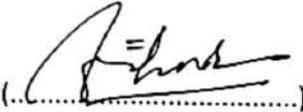
Penguji 2  
Merangkap sebagai  
Sekertaris sidang

Elita Ulfiana, M.A.  
NIDN 2019059002

()

Penguji utama

Drs. Wihadi Admojo, M.Hum.  
NIP 19590723 198303 1 003

()

Sukoharjo, 15 Mei 2023

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Adab dan Bahasa  
UIN Raden Mas Said Surakarta

  
Prof. Dr. Foto Sihartha, S.Ag., M.Ag.  
NIP 19710403 199803 1 005

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan kepada:

1. Allah SWT yang senantiasa memberi rahmat dan hidayah. Dengan perasaan penuh dan bahagia, penulis mengucapkan syukur atas segala kelancaran yang diberikan oleh-Nya, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
2. Bapak dan Ibu tercinta, Darmin Darmo Sugondo dan Kurnia Rahayu yang menjadi sponsor utama dalam kehidupan penulis sedari dulu, kini, dan nanti. Segala dukungan moral dan material menjadi motivasi terbesar penulis untuk menyelesaikan skripsi. Semoga karya ini memiliki tempat tersendiri untuk rasa bangga bapak dan ibu.
3. Kakak Radeta Nur Azmana Putra dan keluarga yang senantiasa memberi dukungan dan semangat dalam proses penyelesaian skripsi.
4. Adik Lusi Citra Anggraini yang tidak hentinya memberi dorongan dengan cara yang unik, sehingga penulis selalu bersemangat untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
5. Ibu Elita Ulfiana, M.A. yang bukan hanya sebagai dosen pembimbing, namun juga sebagai mentor. Banyak motivasi dan pesan moral yang diberikan sehingga penulis terdorong untuk menjadi aktif dan produktif.
6. Teman-teman seperjuangan TBI B 19' Vikka Ayu Ramadanti, Dwi Yuliyani, dan Uma Latifa Widiyanti yang senantiasa saling memberi dukungan dan semangat, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan perasaan bahagia.
7. Sobat Ibaraki, Murni Nurwulandari dan Retno Ermawati yang selalu memberi suasana positif dalam pengerjaan skripsi, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan semangat.
8. Diri sendiri yang mampu berkomitmen untuk menyelesaikan studi hingga akhir dengan tepat waktu, mampu melawan rasa malas, dan mengatur suasana hati agar tetap semangat menyelesaikan skripsi.

Serta banyak pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terima kasih untuk apa pun yang terjadi selama masa pengerjaan skripsi. Segala penghambat dan pemberi kelancaran yang dapat diambil pembelajaran dan kesannya, penulis ucapkan terima kasih.

## **MOTTO**

*What you thinking what will happen*

(Anonim)

*When you're tired get some rest. When you're sad, go ahead and cry*

(Anonim)

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Afif Risma Luthfianti  
NIM : 196151040  
Program Studi : Tadris Bahasa Indonesia  
Fakultas : Adab dan Bahasa

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya berjudul "**Permainan Bahasa Pada Acara Komedi *Lapor Pak!* di Trans7 Sebagai Wahana Humor: Kajian Semantik**" adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari diketahui bahwa skripsi ini adalah hasil plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Sukoharjo, 1 Mei 2023

Yang menyatakan,



Afif Risma Luthfianti  
NIM 196151040

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, taufik dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul Permainan Bahasa Pada Acara Komedi *Lapor Pak!* di Trans7 Sebagai Wahana Humor: Kajian Semantik. Shalawat serta salam semoga senantiasa dilimpahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak lepas dari adanya bimbingan, motivasi, dan bantuan dari berbagai pihak, dengan ini penulis ucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Mudhofir Abdullah, S.Ag , M Pd., selaku Rektor UIN Raden Mas Said Surakarta.
2. Prof. Dr. Toto Suharto, S.Ag., M.Ag. Selaku Dekan Fakultas Adab dan Bahasa UIN Raden Mas Said Surakarta.
3. Dianne Uswatun Hasanah, M.Pd. Selaku Ketua Program Studi Tadris Bahasa Indonesia UIN Raden Mas Said Surakarta
4. Elita Ulfiana, M.A. selaku dosen pembimbing skripsi.
5. Bapak dan Ibu dosen Tadris Bahasa Indonesia yang banyak memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama penulis menimba ilmu di Program Studi Tadris Bahasa Indonesia.
6. Darmin Darmo Sugondo dan Kurnia Rahayu sebagai orang tua yang senantiasa memberikan doa dan dukungan sehingga jenjang pendidikan Sarjana ini dapat ditempuh dan diselesaikan dengan lancar.
7. Radeta Nur Azmana Putra dan keluarga, serta Lusi Citra Anggraini sebagai kakak dan adik yang senantiasa memberikan dukungan dan semangat.
8. Almamater UIN Raden Mas Said Surakarta yang menjadi tempat untuk menimba ilmu jenjang Sarjana.
9. Teman-teman Kelas B Tadris Bahasa Indonesia angkatan 2019 tercinta yang saling memberi semangat dan doa baik.

10. Teman-teman dari berbagai program studi UIN Raden Mas Said Surakarta yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Semoga doa baik yang terucap akan kembali dengan baik pula kepada pengucapnya.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Sehingga kritik dan saran penulis harapkan untuk kesempurnaan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi banyak pihak.

Sukoharjo, 1 Mei 2023

Penulis



Afif Risma Luthfianti

## DAFTAR ISI

<b>NOTA PEMBIMBING</b> .....	ii
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	iv
<b>MOTTO</b> .....	v
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	vi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>ABSTRAK</b> .....	xii
<b>ABSTRACT</b> .....	xiii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiv
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xv
<b>BAB I</b> .....	1
<b>PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	8
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Manfaat Penelitian .....	8
<b>BAB II</b> .....	10
<b>KAJIAN TEORI</b> .....	10
A. Landasan Teori.....	10
1. Semantik.....	10
2. Makna.....	11
3. Pemanfaatan Aspek Semantik dalam Pembentukan Humor.....	15
4. Permainan Bahasa .....	35
5. Humor .....	37
6. Acara TV <i>Lapor Pak!</i> .....	38
7. Relevansi Permainan Bahasa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Tingkat MA.....	39
B. Kajian Pustaka.....	41
C. Kerangka Berpikir.....	44

<b>BAB III</b> .....	47
METODE PENELITIAN.....	47
A. Jenis Penelitian.....	47
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	47
C. Data dan Sumber Data .....	48
D. Teknik Pengumpulan Data .....	49
E. Teknik Cuplikan Data .....	50
F. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data .....	51
G. Teknik Analisis Data .....	51
<b>BAB IV</b> .....	54
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	54
A. Deskripsi Data.....	54
B. Analisis Data .....	56
1. Bentuk Permainan Bahasa.....	56
a. Aspek Fonologis .....	56
b. Ketaksaan.....	71
c. Hiponimi .....	82
d. Sinonimi.....	83
e. Antonimi .....	86
2. Fungsi Permainan Bahasa .....	89
a. Fungsi Humor.....	90
b. Fungsi Kritik Sosial .....	91
c. Fungsi Kreatif .....	95
d. Fungsi Komunikasi .....	96
e. Fungsi Estetika .....	97
f. Fungsi Eufemisme .....	98
g. Fungsi Merayu .....	98
3. Relevansi Permainan Bahasa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Jenjang MA .....	100
<b>BAB V</b> .....	103
SIMPULAN, IMPLIKASI, SARAN .....	103

A. Simpulan .....	103
B. Implikasi.....	105
C. Saran.....	106
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>108</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>111</b>

## ABSTRAK

Luthfianti, Afif Risma. 2023. Permainan Bahasa Pada Acara Komedi *Lapor Pak!* di Trans7 Sebagai Wahana Humor: Kajian Semantik. Skripsi: Program Studi Tadris Bahasa Indonesia, Fakultas Adab dan Bahasa, UIN Raden Mas Said Surakarta.

Pembimbing : Elita Ulfiana, M.A.

Kata kunci : Permainan Bahasa, Humor, Relevansi Pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan permainan bahasa pada acara komedi *Lapor Pak!* di Trans7. Kajian ini menitikberatkan pada bentuk dan fungsi dari permainan yang digunakan pada acara komedi *Lapor Pak!* sebagai pembentukan humor. Penelitian ini bersifat kualitatif deskriptif yang mengacu pada konsep bentuk permainan bahasa oleh Wijana dan fungsi permainan bahasa oleh Supardo. Data yang digunakan pada penelitian ini berbentuk dokumen dengan mengambil sampel tuturan pada acara komedi *Lapor Pak!* yang memuat unsur permainan bahasa menggunakan metode simak catat. Secara garis besar, hasil yang didapat pada penelitian ini sebagai berikut: 1) Adanya berbagai permainan bahasa dengan menggunakan aspek-aspek kebahasaan yang dimanfaatkan dalam pembentukan humor pada acara komedi *Lapor Pak!*, yakni aspek fonologis, ketaksaan, hiponimi, sinonimi, dan antonimi (2) Permainan bahasa memiliki fungsi umum di samping fungsi utamanya yakni fungsi humor seperti kritik sosial, estetika, komunikasi, eufemisme, dan merayu, (3) Permainan bahasa dapat direlevansikan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks anekdot.

## ABSTRACT

*Luthfianti, Afif Risma. 2023. Language Games on Comedy Shows Lapor Pak! at Trans7 as a Media for Humor: A Semantic Study. Thesis: Tadris Indonesian Study Program, Faculty of Adab and Language, UIN Raden Mas Said Surakarta.*

*Supervisor : Elita Ulfiana, M.A.*

*Keywords : Language Games, Humor, Learning Relevance.*

*This study aims to describe language games on the comedy show Lapor Pak! at Trans7. This study focuses on the form and function of the games used in the comedy show Lapor Pak! as the formation of humor. This research is descriptive qualitative which refers to the concept of language game form by Wijana and the function of language game by Supardo. The data used in this study was in the form of documents by taking samples of speech on the comedy show Lapor Pak! which contains elements of language games using the listen to note method. Broadly speaking, the results obtained in this study are as follows: 1) The existence of various language games using linguistic aspects that are used in the formation of humor on comedy shows Lapor Pak!, namely phonological aspects, taxation, hyponymy, synonymy, and antonymy (2) Language games have general functions in addition to their main functions, namely humor functions such as social criticism, aesthetics, communication, euphemisms, and seducing, (3) Language games can be relevant to Indonesian learning, especially in anecdotal text material.*

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Segitiga Makna Richard dan Ogden .....	12
Gambar 2.2. Kerangka Berpikir .....	46

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 3.1. Lini Masa Penelitian .....	48
Tabel 4.1 Data Bentuk Permainan Bahasa .....	55
Tabel 4.2 Data Fungsi Permainan Bahasa .....	55
Tabel 4.3 Sampel Data Bentuk Permainan Bahasa .....	56
Tabel 4.3 Sampel Data Fungsi Permainan Bahasa .....	60

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Permainan bahasa bukanlah hal yang baru lagi bagi semua orang. Fenomena ini memang sudah ada sejak zaman dahulu dengan macam-macam bentuknya. Saat ini permainan bahasa dapat dengan mudah ditemukan dalam lagu, konten-konten sosial media, acara TV, dan bahkan dalam percakapan sehari-hari yang tanpa disadari pun terkadang menggunakan permainan bahasa sebagai selingan. Permainan bahasa adalah bentuk penggunaan bahasa dengan tuturan yang terdapat penyimpangan fonologi, gramatikal, perubahan hubungan bentuk dan makna serta berbagai macam pelanggaran yang bersifat pragmatis dengan berbagai tujuan tertentu, seperti menyindir, mengkritik, melucu, melarang, serta berbagai tujuan yang tidak langsung dipahami maksudnya (Wijana, 2004).

Awal mulanya permainan bahasa digunakan untuk kebutuhan bercanda, melontarkan hal lucu ataupun mengejek, serta menertawakan hal yang dianggap lucu atau ironis (Wijana dan Rohmadi, 2012). Seiring perkembangannya, permainan bahasa digunakan dengan banyak tujuan. Hal tersebut didukung oleh pendapat yang menyatakan bahwa permainan bahasa dapat disebut sebagai bentuk penggunaan bahasa dengan penyimpangan dan pelanggaran dalam susunan bahasa yang secara sengaja yang digunakan untuk tujuan tertentu (Munadi, 2013). Dengan ini, dapat

dipahami bahwa permainan bahasa juga digunakan hal lain dalam berhumor.

Apabila dilihat secara lebih dekat, permainan bahasa juga banyak digunakan untuk tujuan tertentu seperti mengkritik, menyindir, memberi saran, merayu, bahkan menghina. Akan tetapi kembali pada dasar permainan bahasa yang memiliki tujuan utama sebagai media untuk menciptakan humor. Dapat dipahami bahwa humor memiliki bagian lain yang dapat tersampaikan dengan pesan di dalamnya. Seperti kritikan yang disampaikan dengan permainan bahasa akan lebih nyaman di dengar dibandingkan dengan kritik yang menggunakan bahasa formal. Dari sini dapat dikatakan bahwa permainan bahasa memiliki cakupan fungsi yang luas melalui humor. Hal ini didukung dengan pendapat yang menyatakan bahwa permainan bahasa memiliki beberapa fungsi, yakni fungsi humor, fungsi kritik sosial, fungsi kreatif, fungsi eufemisme, fungsi estetika, dan fungsi komunikasi (Supardo, 1997).

Humor merupakan hal yang tercipta secara spontan melalui rangsangan verbal maupun visual dengan maksud memancing tawa pendengar dan penontonnya (Wijana, 2004). Rangsangan yang dimaksud adalah segala tingkah laku yang bisa memunculkan perasaan senang, gembira, ataupun geli dari penikmatnya. Humor dapat ditemukan dalam bentuk apapun seperti percakapan sehari-hari, novel, *meme*, film, acara TV, dan konten-konten media sosial.

*Lapor Pak!* merupakan salah satu acara komedi Indonesia yang ditayangkan oleh Trans7 sejak 2021. Acara tersebut tayang setiap Senin-Jumat pukul 21.30 WIB dengan pemain tetap yakni Andre Taulany, Wendi Cagur, Ayu Ting-Ting, Andika Pratama, Kiky Saputri, Surya Insomnia dan Gilang Gombloh. *Lapor Pak!* mengusung konsep komedi varietas bertema kantor polisi dengan kasus-kasus kriminal dan isu-isu terkini yang dibalut dengan humor. Tidak hanya pemain tetap, namun acara tersebut juga menghadirkan artis-artis ternama ataupun seseorang yang tengah *viral* sebagai bintang tamu.

Melalui candaan khas dan cerdas membuat *Lapor Pak!* digandrungi oleh masyarakat Indonesia. Penggalan-penggalan video *Lapor Pak!* yang berisi kata-kata lucu dan menarik sering kali menghiasi jagat maya. Hal ini membuat acara tersebut semakin dikenal luas hingga meraih beberapa penghargaan dalam ajang penghargaan bergengsi pertelevisian Indonesia. *Lapor Pak!* tercatat sebagai pemenang dalam *Indonesian Television Award* 2021 dalam kategori Program *Primetime* Non Drama Terpopuler. Kemudian beberapa pemain *Lapor Pak!* juga memenangi berbagai kategori pada ajang Anugerah Komedi Indonesia 2022. Kiky Saputri memenangkan kategori komedi wanita terpilih, Wendi Cagur memenangkan kategori Komedian Pria Terbaik, dan Surya Insomnia memenangkan kategori Komedian Pendatang Baru yang Bersinar. Di samping itu, dalam hal *rating* acara komedi yang dilansir dari laman internet *Rating* Komedi Indonesia, *Lapor Pak* menduduki nilai 4,0/5 yang mengartikan bahwa acara tersebut

dinilai baik (Rating Komedi Indonesia, 2021). Dari beberapa pemaparan tersebut dapat dilihat melalui penilaian umum bahwa *Lapor Pak!* menjadi acara komedi yang banyak digemari masyarakat Indonesia.

Selain itu, sebagai media hiburan yang murni menampilkan humor, *Lapor Pak!* juga memiliki banyak pesan lain yang disampaikan oleh para pemain-pemainnya. Melalui tuturan-tuturan tertentu terlihat bahwa tujuan para pemain tidak hanya sekedar bercanda, akan tetapi ada maksud lain seperti menyindir, sarkasme, satire, merayu, hingga menasihati yang dikemas dengan humor. Sehingga pesan dan informasi dapat tersampaikan dengan nyaman dan masih dalam suasana yang gembira. Sebagaimana yang telah disinggung pada paragraf sebelumnya, bahwa permainan bahasa memiliki beberapa fungsi selain fungsi humor.

Penelitian ini memfokuskan analisis permainan bahasa sebagai wahana humor dengan menggunakan pendekatan semantik. Secara linguistik humor dapat dikaji dengan menggunakan pendekatan semantik dan pragmatik. Melalui pendekatan humor semantik, masalah humor berpusat pada ambiguitas yang dilaksanakan dengan mempertimbangkan makna pertama (M1) yang memiliki makna yang berbeda dengan makna yang kedua (M2) (Wijana, 2004). Hal ini selaras dengan data-data yang ada. Humor yang terdapat pada *Lapor Pak!* dominan berasal dari perbedaan makna yang menimbulkan sebuah ambiguitas dalam ujaran dan percakapan para pemainnya.

Seperti contoh kalimat yang diucapkan oleh Wendi Cagur berikut. Situasi yang terjadi, Wendi mengajak Surya untuk makan di warung. Namun Wendi mengatakan jika makan di warung yang ia tuju, mereka akan menjadi lambat, karena warung yang disebut adalah warung pecel lelet. Pada kalimat tersebut adanya perubahan makna, yaitu pada kata lele dengan lelet. Kata lele pada frasa pecel lele memiliki makna salah satu jenis ikan air tawar yang bisa dikonsumsi. Akan tetapi, karena adanya penambahan bunyi fonem [t] pada kata lele menjadi lelet yang mempunyai makna lambat, sehingga terjadinya perubahan makna dari 'jenis ikan' menjadi 'lambat'. Penambahan bunyi dari fonem tersebut merupakan salah satu bentuk dari aspek fonologis. Aspek tersebut bagian dari pemanfaatan bentuk kebahasaan dalam penciptaan humor.

Contoh kedua adalah kalimat yang diucapkan oleh Kiki berikut ini. Situasi yang terjadi, Kiki berujar tentang alat suntik ukuran besar dapat menyusut jika berpindah ke tangan yang lain. Akan tetapi suntikan yang dimaksud Kiki adalah suntikan dana bantuan sosial. Kata suntikan pada kalimat yang diujarkan oleh Kiki termasuk dalam bentuk polisemi. Hal tersebut dikarenakan suntikan pada makna pertama memiliki makna sebagai alat medis. Akan tetapi kata suntikan kedua berubah konteks menjadi suntikan yang dimaknai sebagai pasokan dana. Sehingga menimbulkan kesenjangan makna antara makna 1 dengan makna 2.

Sama halnya dengan contoh pertama, contoh kedua juga termasuk dalam pemanfaatan bentuk kebahasaan dalam pembentukan humor. Bentuk

homonimi yang merupakan bagian dari ketaksaan gramatikal dimanfaatkan untuk menciptakan perbedaan makna dalam satu struktur bahasa, yang kemudian membentuk suatu humor. Kemudian dapat dilihat bahwa kedua contoh tersebut memiliki fungsi yang berbeda. Permainan bahasa pada contoh satu, murni berfungsi sebagai humor. Sedangkan permainan bahasa pada contoh dua memiliki fungsi kritik sosial berupa ironi, yang dibuktikan dengan kesesuaian antara humor yang disampaikan dengan keadaan yang tengah dialami.

Acara komedi TV *Lapor Pak!* jenis humornya lebih banyak mengandalkan humor verbal. Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat ahli yang menyatakan, humor dapat tersampaikan dengan lebih tepat apabila menggunakan ragam bahasa lisan. Hal tersebut dikarenakan bahasa lisan bersifat tidak terlalu terikat pada kaidah bahasa baku, ringkas, serta lebih mudah dimanfaatkan sebagai kreasi humor. Oleh karena itu humor akan lebih mudah tersampaikan dengan memanfaatkan penyimpangan dari aspek-aspek kebahasaan (Wijana, 2004).

Humor pada acara *Lapor Pak!* yang disampaikan tidak hanya berorientasi pada humor murni untuk lelucon, akan tetapi juga sering diselingi dengan sindiran dan kritik yang dikemas dengan sebuah humor. Melalui *roasting*, dan candaan-candaan yang lain, *Lapor Pak!* berani memberikan pesan tersurat dan tersirat dengan tujuan menyindir dan mengkritik, khususnya pada pemerintah. Hal ini sejalan dengan tujuan permainan bahasa yang tidak hanya digunakan untuk humor belaka.

Kemudian, acara *Lapor Pak!* tidak menggunakan *gimmick* kekerasan, perundungan dan segala perlakuan yang melibatkan kekerasan fisik demi menciptakan suatu humor.

Penelitian ini meneliti mengenai bentuk permainan bahasa dan fungsinya, maka penelitian ini dapat direlevansikan dengan pembelajaran tingkat SMA/MA yakni materi anekdot. Permainan bahasa dibutuhkan untuk merangkai kalimat, guna menciptakan premis yang baik, kemudian diakhiri dengan klimaks yang lucu. Begitu pula dengan teks anekdot yang berkonsep tentang kemampuan untuk membuat kalimat mengandung humor di dalamnya. Dari pernyataan tersebut, penelitian ini memiliki kaitan dengan materi teks anekdot yang ada pada KD 3.5 dan 4.5 di tingkat MA/SMA kelas X.

Dari pemaparan di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut terkait permainan bahasa menggunakan acara *Lapor Pak!* sebagai objek penelitian. Kemudian semantik dipilih sebagai pendekatan objek yang didukung oleh konsep permainan bahasa dan humor.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan paparan latar belakang, rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut;

1. Bagaimana bentuk permainan bahasa yang digunakan dalam acara TV *Lapor Pak!* Trans7?
2. Bagaimana fungsi permainan bahasa dalam acara TV *Lapor Pak!* Trans7?
3. Bagaimana relevansi permainan bahasa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang MA?

## **C. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah yang ada, penelitian ini mempunyai tujuan mendeskripsikan dan menjelaskan:

1. Bentuk permainan bahasa yang digunakan pada acara *Lapor Pak!* Trans7
2. Fungsi dari bentuk permainan bahasa yang digunakan pada acara *Lapor Pak!* Trans7
3. Relevansi permainan bahasa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang MA

## **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat baik kepada pembaca maupun peneliti secara teoretis dan praktis.

## 1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini mempunyai manfaat untuk menambah wawasan dan ilmu pengetahuan bidang linguistik khususnya semantik.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Guru

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai sarana untuk memaksimalkan materi pembelajaran khususnya pada teks anekdot.

### b. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini dapat memberikan pemahaman mengenai permainan bahasa dan fungsi yang dapat diaplikasikan pada materi anekdot.

### c. Bagi Peneliti

Penelitian ini berguna sebagai bahan pengembangan wawasan pada penelitian bahasa dalam hal penerapan konsep dan metode penelitian khususnya pada kajian semantik.

### d. Bagi Pembaca

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk menambah pengetahuan mengenai makna bahasa khususnya pada permainan bahasa dalam humor.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Landasan Teori**

Dalam sebuah penelitian yang sifatnya ilmiah, maka harus menggunakan teori dan konsep penelitian yang telah dilakukan, supaya penelitian tersebut dapat terselesaikan berdasarkan landasan yang ilmiah pula.

##### **1. Semantik**

Secara umum semantik adalah studi tentang makna bahasa. Jika makna adalah bagian dari bahasa, maka semantik adalah bagian dari linguistik. Setiap tanda linguistik terbentuk dari dua komponen, yakni penanda dan petanda. Penanda adalah wujud dari bunyi bahasa yang berbentuk urutan tertentu, sedangkan petanda adalah konsep, ide, atau pengertian yang dimiliki oleh penanda tersebut, Saussure dalam (Chaer, 2016).

Semantik merupakan cabang linguistik yang membahas seluruh cakupan makna secara sistematis, mulai dari pengertian makna, penyusunan makna, perubahan makna, perubahan bentuk makna beserta latar belakangnya, struktur bahasa, dan cara makna diujarkan dalam bahasa (Yendra, 2016). Kemudian dikemukakan pula bahwa Semantik merupakan unsur struktur bahasa yang memiliki hubungan dengan makna ungkapan dan dengan struktur makna suatu wicara (Kridalaksana, 1992).

Dari beberapa pendapat para ahli tersebut, dapat dipahami bahwa semantik adalah ilmu yang tidak hanya mempelajari tanda dan penandanya. Namun semantik juga mempelajari tentang makna dalam satuan bahasa. Sederhananya, semantik adalah studi tentang makna.

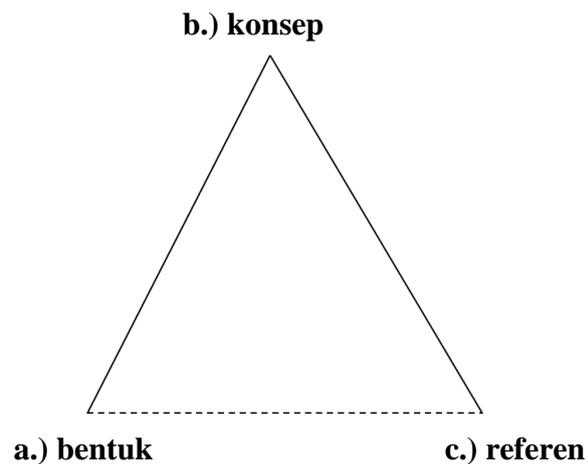
## **2. Makna**

### **a. Pengertian Makna**

Makna merupakan hubungan yang terjadi antara unsur-unsur bahasa itu sendiri khususnya kata-kata (Chaer, 2013). Makna adalah bentuk kebahasaan yang mempunyai hubungan dengan konsep dalam pikiran manusia. Konsep tersebut biasanya mempunyai hubungan dengan hal yang tidak ternalar oleh bahasa yang disebut referen. Makna sifatnya umum, sedangkan referen sifatnya tertentu. Referen merupakan sesuatu yang ditandai dengan konsep bentuk bahasa yang memiliki hubungan. Sementara, bentuk bahasa mempunyai hubungan langsung dengan makna. Maka, makna secara langsung berhubungan dengan referen (Wijana & Rohmadi, 2011). Kemudian dalam Kamus Linguistik makna dijabarkan sebagai arti yang ditunjang oleh kata-kata atau pemahaman dari sesuatu oleh pendengar, atau pemahaman kata maupun frasa oleh pembaca (Kridalaksana, 1992).

Tanda linguistik atau tanda bahasa mempunyai dua unsur, yaitu unsur *signifiant* atau “sesuatu yang mengartikan” berupa runtutan bunyi, kemudian unsur *signifie* atau “sesuatu yang diartikan” berupa pengertian atau konsep, Saussure dalam (Abdul Chaer, 2003a). Penjelasan tersebut diperkuat oleh Richard dan Ogden dalam (Chaer, 2013) yang

menggambarkan hubungan bentuk, makna, dan referen dalam bentuk bagan segitiga yang dikenal dengan segitiga makna atau segitiga Richard dan Ogden sebagai berikut.



**Gambar 2.1** Segitiga Makna Richard dan Ogden

Bagan tersebut menggambarkan bahwa titik (a) dan (c) dihubungkan dengan garis putus-putus, sedangkan titik (a) ke (b) dan (b) ke (c) dihubungkan dengan garis lurus. Ini menunjukkan bahwa hubungan (a) dan (c) bersifat tidak langsung, karena (a) adalah masalah dalam bahasa, sedangkan (c) adalah masalah di luar bahasa. Hubungan (a) dengan (c) adalah arbitrer atau tidak bisa ditentukan, sedangkan, titik (a) dengan (b) dan (b) dengan (c) sama-sama berada di urusan bahasa (Chaer, 2003).

Dari pemaparan para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa, makna adalah pengertian atau konsep yang terdapat pada sebuah tanda linguistik, yang dapat direferensikan dengan hal yang telah disepakati atau pun belum sama sekali.

## **b. Jenis-Jenis Makna**

Dalam bahasa, makna dibagi menjadi beberapa jenis penggolongan berdasarkan sudut pandang yang berbeda. Ada makna leksikal dan gramatikal, makna denotatif dan konotatif, makna literal dan figuratif, serta makna primer dan sekunder (Wijana dan Rohmadi, 2011).

### **1.) Makna Leksikal dan Gramatikal**

Makna leksikal merupakan makna yang ada pada leksem meskipun tanpa disertai konteks. Makna leksikal dapat digambarkan dengan contoh leksem ayam yang memiliki makna leksikal ‘sejenis unggas yang tidak dapat terbang, yang jantan berkokok dan bertaji sedangkan yang betina berkotek dan tidak bertaji’. Dari contoh tersebut dapat dipahami pula bahwa makna leksikal adalah makna sesungguhnya. Sedangkan makna gramatikal dapat terbentuk apabila terjadi proses gramatikal seperti afiksasi, komposisi, reduplikasi, dan kalimatisasi. Misal pada prefiks *ber-* dengan dasar sepatu, maka akan menciptakan makna gramatikal ‘memakai sepatu’ (Chaer, 2003).

### **2.) Makna Denotatif dan Konotatif**

Makna yang mengacu pada makna asli yang dimiliki oleh suatu leksem disebut makna denotatif. Sedangkan makna konotatif adalah makna lain yang masih mempunyai hubungan dari segala aspek dengan makna denotatif (Chaer, 2003). Kata wanita dan perempuan semua mengacu pada referen di luar bahasa yaitu orang yang berjenis kelamin

feminin. Apabila secara keseluruhan makna denotatif wanita dan perempuan sama, akan tetapi kedua kata tersebut memiliki nilai yang berbeda. Makna wanita dinilai lebih halus dibanding dengan kata perempuan. Nilai inilah yang memunculkan makna konotatif.

### **3.) Makna Literal dan Figuratif**

Makna dari bentuk kebahasaan yang belum mengalami perpindahan penerapan referen disebut makna literal. Seperti makna denotasi yang mengartikan buaya sebagai binatang buas yang hidup di sungai. Kemudian makna figuratif adalah makna dari bentuk kebahasaan yang menyimpang dari referennya. Seperti makna konotatif yang tidak secara langsung menyebut buaya adalah sebuah binatang, melainkan dipindahkan kepada referen yang lain dengan tujuan moral dan keindahan (Wijana & Rohmadi, 2011).

### **4.) Makna Primer dan Sekunder**

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, dapat dipahami bahwa makna leksikal, makna denotatif, dan makna literal merupakan jenis-jenis makna yang dapat diketahui tanpa bantuan konteks, sedangkan makna satuan kebahasaan yang dapat diketahui tanpa adanya konteks disebut makna primer. Maka, makna leksikal, makna denotatif, dan makna literal dikategorikan sebagai makna primer. Sebaliknya, makna gramatikal, makna konotatif, dan makna figuratif dapat diidentifikasi hanya jika dibantu dengan adanya konteks. Makna satuan yang dapat diidentifikasi melalui suatu konteks disebut makna sekunder. Maka,

makna gramatikal, makna konotatif, dan makna figuratif termasuk jenis makna sekunder (Wijana & Rohmadi, 2011).

### **3. Pemanfaatan Aspek Semantik dalam Pembentukan Humor**

Para kartunis berusaha menciptakan wacana yang menyimpang dari wacana wajar dengan memanfaatkan berbagai aspek kebahasaan. Aspek-aspek tersebut berasal mulai dari tataran yang terendah hingga tataran tertinggi. Aspek-aspek kebahasaan yang digunakan pada penelitian ini berupa aspek kebahasaan dengan kategori semantik, yakni aspek fonologis, ketaksamaan, hiponimi, sinonimi dan antonimi. Beberapa aspek tersebut dipilih berdasarkan dengan kesesuaian data yang ada (Wijana, 2004).

#### **a. Aspek Fonologis**

Penyimpangan bunyi dimanfaatkan sebagai salah satu cara penciptaan humor. Penyimpangan bunyi dalam penciptaan humor bukan hanya sekedar penyimpangan biasa, akan tetapi penyimpangan dengan penerobosan sesuatu yang dominan dalam pikiran ke dalam arus pikiran yang wajar. Terdapat sejumlah aspek fonologis yang dimanfaatkan dalam penciptaan humor, yakni substitusi bunyi, permutasi bunyi, penyisipan bunyi, penambahan bunyi, dan pelepasan bunyi menurut Pradopo dikutip dari (Wijana, 2004).

#### **1.) Substitusi Bunyi**

Dalam usaha pemerolehan efek lucu para kartunis melakukan substitusi bunyi pada kata dengan bunyi yang lain, sehingga

menciptakan perbedaan makna (Wijana, 2004). Dijelaskan dengan contoh berikut ini.

- + Babi kau ya!
- Kau babunya babi!

Pada penggalan dialog tersebut menunjukkan pengimbangan umpatan babi dengan mensubstitusikan bunyi /i/ menjadi /u/, sehingga kata babi diimbangi dengan kata babu. Terdapat kesengajaan atas pemilihan kata babu di samping kesamaan konotasi yang rendah, kata babu juga mempunyai bentuk yang hampir sama dengan babi.

Dari pemaparan beserta contohnya, dapat dipahami bahwa substitusi bunyi merupakan pergantian bunyi yang menyebabkan perubahan makna pada suatu kata.

## 2.) Permutasi Bunyi

Gejala salah ucap atau *slip of the tongue* karena disengaja dan tidak sengaja juga dapat menimbulkan efek humor. Hal tersebut dapat dijelaskan secara psikologis. Pada proses penyusunan kalimat, sebagian atau seluruh kata yang akan diucapkan disebut dengan *target word*. Dari *target word* tersebut akan bercampur dengan kata-kata yang sedang diucapkan, sehingga terjadi *slip of the word* atau salah ucap, menurut Hudson dalam (Wijana, 2004).

Dengan ini terdapat contoh frasa dan kalimat *Tips of the slounge* (seharusnya *Slips of the tongue*) dan *You have tasted the whole worm* (seharusnya *I have wasted the whole term*), serta *You have missed all my*

*history lessons* (seharusnya *You have missed all my history lessons*) sebagai gejala salah ucap.

Gejala salah ucap di atas merupakan fenomena kebahasaan yang alami, terjadi di luar kendali penuturnya, sedangkan fenomena permainan bahasa tercipta karena kesengajaan berdasarkan konvensi yang sebelumnya telah disepakati oleh penutur. Berdasarkan fenomena salah ucap tersebut, dalam penciptaan humor ditemukan gejala yang hampir sama dengan gejala salah ucap akan tetapi sifatnya lebih khas. Dikatakan khas karena kata-kata yang mengalami pertukaran bunyi yang diucapkan oleh penutur yang berbeda yang dipikirkan secara saksama sulit terjadi secara kebetulan, Hudson dalam (Wijana, 2004). Untuk lebih jelasnya akan di contohkan oleh kalimat di bawah ini.

- + Bapak lagi tanam kedelai?
- Bukan keledai woy! Ini lagi ngubur keledai

Dialog di atas terdapat mutasi bunyi pada bunyi /l/ dan /d/. Akibat dari permutasi tersebut terjadi perubahan makna yang sangat jauh kaitannya. Kata kedelai yang bermakna salah satu tanaman palawija berubah menjadi keledai yang mempunyai makna seekor hewan yang mirip kuda. Apabila kata keledai diganti dengan tanaman lain akan mengubah nilai humor. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa permutasi bunyi adalah pergantian posisi bunyi pada suatu kata yang menyebabkan perubahan makna.

### 3.) Penyisipan Bunyi

Penyisipan bunyi merupakan proses penambahan satu atau lebih fonem di tengah kata yang menyebabkan terjadinya perubahan makna pada suatu kata (Wijana, 2004). Seperti pada contoh berikut ini.

+ Ciki Taro kalau di makan orang Jawa namanya jadi Tarno.

Pada kalimat tersebut terdapat penyisipan bunyi /r/ pada kata Taro yang semula bermakna salah satu merek makanan ringan, kemudian berubah menjadi Tarno yakni nama khas suku Jawa. Melalui penyisipan tersebut humor tersampaikan dengan adanya pembelokan satu rujukan tertentu setelah adanya penyisipan terhadap unit pembentuknya. Hal ini mampu memberikan perasaan tidak terduga bagi pembacanya.

### 4.) Penambahan Bunyi

Penambahan bunyi merupakan proses adanya tambahan fonem pada suatu struktur kata yang mengakibatkan perubahan makna (Wijana, 2004). Seperti contoh dialog berikut ini.

- + Oh, dasar edan!
- Edan-edan gini punya sedan, wle!

Pada dialog tersebut terdapat penambahan bunyi /s/ di awal kata edan yang memiliki makna gila dalam Bahasa Jawa, menjadi sedan yang bermakna salah satu jenis mobil. Terlihat bahwa penambahan bunyi terdapat pada awal kata, sehingga terlihat adanya potensi penambahan bunyi di akhir kata. Jika dilihat secara saksama, penambahan bunyi

gejalanya hampir sama dengan penyisipan bunyi. Akan tetapi Wijana dalam bukunya menyebutkan bahwa pelesapan dan penambahan merupakan hal yang berbeda. Pelesapan bunyi hanya terjadi apabila adanya tambahan bunyi di tengah struktur kata, sedangkan penambahan bunyi terjadi jika adanya tambahan bunyi di awal dan akhir struktur kata.

### **5.) Pelesapan Bunyi**

Pelesapan bunyi merupakan proses penghilangan salah satu atau lebih dari satu fonem dalam satu struktur kata. Tidak jarang suatu kata dapat berubah makna apabila salah satu atau beberapa fonemnya dihilangkan (Wijana, 2004). Lebih jelasnya ada pada contoh berikut ini.

- + Kamu punya emas berapa karat?
- Nggak ada emas emasan, Aku punya Mas Ilham!

Pada dialog tersebut terdapat proses melesapnya bunyi /e/ yang menciptakan perubahan makna dari emas sebagai logam mulia menjadi emas yang merupakan panggilan laki-laki Bahasa Jawa.

### **b. Ketaksaan**

Apabila diuraikan dari kontes pemakaiannya, dalam bentuk-bentuk kebahasaan seperti kata, frasa, atau pun kalimat, di antaranya memiliki kemungkinan secara aksidental bersifat taksa atau ambigu dengan bentuk kebahasaan yang lain. Sementara itu, ketaksaan dalam humor berkedudukan sentral sejalan dengan potensinya. Hal tersebut digunakan untuk menciptakan perubahan dalam berbahasa. Perubahan tersebut dapat tercipta karena melalui beberapa hal, seperti pengacauan

dua kata atau kalimat yang bentuknya sama namun maknanya berbeda. Sehingga melalui bentuk-bentuk perubahan tersebut menimbulkan kebingungan. Sederhananya, ketaksaan yang digunakan dalam pembentukan humor terdiri dari ketaksaan leksikal dan gramatikal, menurut Nelson dikutip dari (Wijana, 2004).

### **1.) Ketaksaan Leksikal**

Ketaksaan leksikal merupakan ketaksaan yang terbentuk akibat bentuk-bentuk yang memiliki dua makna atau lebih. Perbedaan makna tersebut menimbulkan hubungan makna yang saling berhubungan, dan yang tidak berhubungan sama sekali. Sifat makna yang saling berhubungan disebut polisemi, sedangkan yang tidak ada hubungan sama sekali disebut homonimi (Wijana, 2004).

#### **a.) Polisemi**

Kata-kata yang memiliki perbedaan makna yang disebabkan oleh konteks pemakaiannya disebut polisemi, menurut Allan dalam (Wijana, 2004). Sependapat dengan pernyataan tersebut, dikatakan bahwa polisemi merupakan leksem yang maknanya berkemungkinan lebih dari satu, kemudian makna-makna tersebut saling berhubungan. Contoh pada kata kuda yang memiliki makna lebih dari satu berikut ini.

- 1.) Kuda hewan berkaki empat
- 2.) Kuda salah satu prajurit dalam permainan catur
- 3.) Kuda-kuda dalam olahraga bela diri

#### 4.) Kekuatan kuda

Pada keempat poin tersebut sama-sama mengandung unsur kuda di dalamnya, akan tetapi tidak semua kuda tersebut memiliki makna yang sama. Akan tetapi kata kuda pada poin satu dapat didefinisikan tanpa adanya konteks sehingga disebut makna primer. Sedangkan poin kedua sampai dengan empat diharuskan memiliki konteks yang jelas untuk menjelaskan makna kata kuda yang ada di dalamnya, sehingga disebut dengan makna sekunder.

Polisemi disebut sebagai salah satu sumber penting dalam penciptaan humor verbal. Terdapat dua cara pemanfaatan polisemi dalam pembentukan humor, yakni dengan pemaduan makna pergeseran pemakaian dan pemaduan makna figuratif dan literal (Wijana, 2004).

#### **(1) Pemaduan Makna Pergeseran Pemakaian**

Kata sarung bermakna primer yakni kain panjang yang tepi pangkal dan ujungnya dijahit saling berhubungan. Setelah mengalami pergeseran pemakaian makna, kata sarung memiliki makna sekunder sebagai pembungkus atau selongsong. Seperti pada contoh di bawah ini.

- + Sarung yang dipakai saat akan berkelahi
- Sarung tinju

Begitu pula dengan penggunaan kata mabuk yang disebabkan karena minuman keras akan memiliki pandangan negatif. Berbeda dengan mabuk yang disebabkan oleh naik kendaraan tidak

berpengaruh pada nilai moral. Pada percakapan di bawah ini menggunakan bentuk polisemi dari kesalahpahaman kata mabuk.

- + Kamu muntah-muntah gini habis mabuk?
- Iya, Bu. (Hoekk .. hoekk)
- + Habis minum apa kamu?!? Haramm Le!!!
- Aku mabuk di bus, Bu. Bukan habis minum arak

Para ahli humor setuju bahwa aspek ketidakterdugaan merupakan hal yang penting dalam penciptaan humor. Hal tersebut karena ketidakterdugaan merupakan letak kelucuan atau *punchline* pada suatu humor. *Punchline* sendiri merupakan media pengalihan satu tingkat abstraksi ke abstraksi lain, serta memunculkan ide yang sama sekali tidak ada hubungannya dengan bagian utama dari humor tersebut.

Pada kedua contoh yang tersaji terdapat pemanfaatan pergeseran pemakaian, sehingga adanya kata yang tidak relevan antara abstraksi pertama dengan abstraksi selanjutnya. Ketidakrelevanan tersebut merupakan *punchline* dari masing-masing contoh, hal tersebut mengandung unsur ketidakterdugaan (*surprise element*). Fenomena kebahasaan demikian termasuk unsur yang penting dalam penciptaan humor, menurut Tiersma dalam (Wijana, 2004).

## **(2) Pemaduan Makna Literal Dan Figuratif**

Dalam setiap unsur leksikal pada bahasa terdapat makna primer, dan tidak jarang pula bermakna sekunder. Dari beberapa

makna sekunder tersebut terdapat makna yang bersifat metaforis. Makna metaforis tersebut muncul akibat perluasan pemakaian yang didasari oleh kesamaan tertentu, seperti persamaan bentuk, sifat, fungsi, dsb.

Melihat dari pendapat beberapa ahli terdapat kesimpulan bahwa metafora merupakan pemahaman dan pengalaman tentang hal sejenis dengan maksud hal lain. Pada metafora sendiri terdapat penggolongan tingkat penciptaan metafora, mulai dari aspek keadaan sebagai kasta tertinggi hingga aspek sekitar manusia sebagai aspek terendah. Semakin dekat kategori persepsi dengan manusia, maka semakin mudah dipahami metafora tersebut. Dengan adanya penggolongan metafora, akan terlihat ketidakselarasan antara abstraksi satu dengan abstraksi lainnya dalam suatu humor. Ketidakselarasan inilah yang dapat digunakan sebagai resolusi dalam humor.

Humor akan lebih mudah diapresiasi adalah humor yang ketidakselarasannya mudah dipahami, dibandingkan dengan humor yang ketidakselarasannya sulit dimengerti. Sejalan dengan pernyataan tersebut, Me Ghee dalam (Wijana, 2004) menyatakan bahwa pemahaman humor sangat bergantung pada jumlah unsur ketidaksejajaran yang dapat di resolusikan. Sehingga dari semua jenis persepsi metafora yang digunakan untuk lambang kias, metafora tersebut digunakan dengan memadukan makna literal baik

itu secara langsung ataupun secara konteks. Seperti contoh berikut ini.

- + Selain buah mangga, Bapak suka buah apa?
- Buah dada
  
- + Rindu itu obatnya apa ya?
- Ya nggak tahu. Cari di apotek dong!

Humor pada contoh (1) berasal dari penciptaan humor yang mengacu pada ketidakselarasan pemakaian kata yang maknanya bersifat metaforis atau figuratif. Hal tersebut terlihat karena penutur pertama berbicara secara literal yakni menanyakan jenis-jenis buah yang disukai, kemudian lawan tutur memberikan balasan berupa kata yang bermakna figuratif yaitu buah dada yang dapat dimaknai sebagai payudara.

Bersinggungan dengan contoh (1), contoh (2) menggunakan makna literal sebagai jawaban dari pertanyaan penutur yang menggunakan makna figuratif tetapi masih dengan penggunaan polisemi. Penutur bertanya mengenai obat rindu yang dapat dimaknai literal sebagai rasa rindu yang mendalam. Kemudian lawan tutur menjawab dengan kata apotek yang merujuk pada obat dalam makna literalnya. Sehingga tercipta perbedaan konteks yang sangat jauh antara rasa rindu dan apotek. Perbedaan konteks tersebut merupakan tempat *punchline* tercipta.

Dari kedua contoh tersebut dapat dipahami bahwa, penggunaan polisemi dalam penciptaan humor tidak hanya sekadar pergeseran makna, akan tetapi juga melibatkan pergeseran makna secara figuratif atau metaforis yang disebut *double entendre* oleh Tiersma dalam (Wijana, 2004).

#### **b.) Homonimi**

Homonimi merupakan dua kata atau lebih ucapannya sama, akan tetapi makna dari satu sama lain berbeda atau bahkan tidak ada hubungannya sama sekali. Sedangkan homografi merupakan sejumlah kata yang memiliki tulisan yang sama dengan pengucapan yang berbeda. Dengan adanya relasi ini terdapat dua pendapat yang berbeda dalam pengklasifikasian homonim.

Dalam (Wijana, 2004) terdapat dua pendapat dari Verhaar dan Allan tentang homonim. Homografi bukan bagian dari homonimi dan tidak perlu diikutsertakan dalam analisis linguistik. Kemudian homonimi dikelompokkan berdasarkan tataran-tataran satuan kebahasaan yang terlibat dalam homonimi, yakni menjadi homonimi antar kalimat, homonimi antar frasa, dan homonimi antar kata, Verhaar dalam (Wijana, 2004). Sementara itu, pendapat lain menganggap homonim dapat diklasifikasikan menjadi dua atau lebih unsur dengan bentuk yang sama dan makna yang berbeda. Homonim tersebut memiliki kesamaan secara fonetis (bunyi) dan ortografis (tulisan), Allan dalam (Wijana, 2004)

Homonimi terdiri dari dua elemen, yakni homofoni dan homografi. Elemen yang cenderung berelasi dengan kesamaan ucapan, satuan-satuan bahasa disebut berhomofon. Kemudian elemen yang memiliki kesamaan dalam pengucapan tetapi memiliki perbedaan dalam penulisan disebut homografi. Berdasarkan klasifikasi tersebut muncul anggapan bahwa homografi merupakan bagian dari homonimi, Allan dikutip dari (Wijana, 2004)

Kedua jenis pertalian semantik tersebut memiliki peran penting dalam usaha membangkitkan efek lucu. Ada pun pemanfaatan homofoni dan homografi dalam upaya penciptaan humor akan dijelaskan lebih rinci lagi sebagai berikut.

#### **(1) Homofoni**

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, bahwa pada hakikatnya humor akan selalu memiliki hubungan dengan dua makna, konsep, dan persepsi yang berbeda. Untuk menciptakan efek lucu, perbedaan makna, persepsi, dan konsepsi tersebut secara kreatif dipertainkan agar tercipta suatu ketidakterdugaan dan keanehan, sudah menjadi syarat humor. Sejalan dengan ini, homofoni termasuk dalam jenis ketaksaan yang dianggap sebagai sumber humor yang cukup penting. Terdapat dua jenis homofoni yang sering digunakan dalam usaha menciptakan humor, yaitu homofoni kata biasa dan homofoni akronim dan abreviasi (Wijana, 2004).

### **(a) Homofoni Kata Biasa**

Ada beberapa cara yang digunakan untuk menggunakan homofoni kata biasa untuk mencapai suatu efek humor. Bisa dengan menggabungkan kata-kata yang dasarnya berhomofoni, memadukan nama orang, nama tempat, dan dengan bahasa asing atau daerah tertentu (Wijana, 2004). Seperti contoh berikut ini.

- (1) Anak sekarang jarang ada yang suka membajak sawah, sukanya membajak akun pacarnya
- (2) + Ibukota Peru Lima, banyak amat  
- Itu namanya doang
- (3) Jennie Blackpink itu asalnya dari Jateng lho, dia bikin lagu judulnya Solo

Pada contoh (1) kata membajak dalam membajak akun bermakna 'memasuki akun orang lain dengan atau tanpa izin orang tersebut, sehingga dapat mengoperasikan akun tersebut', diubah dengan membajak sawah yang memiliki makna membajak yang sesungguhnya. Sedangkan pada contoh (2) dan (3) memadukan nama kota yakni Lima yang merupakan Ibukota Peru, dan Solo yang merupakan nama akrab dari Kota Surakarta. Kedua nama kota tersebut diubah dengan penyelewengan makna lima yang bermakna bilangan, dan solo yang merupakan salah satu judul lagu dari Jennie *Blackpink*.

## **(b) Homofoni Akronim dan Abreviasi**

Akronim merupakan satuan kebahasaan yang terbentuk dari penyingkatan dengan mengambil sebagian dari kata yang bersangkutan (silabe) (Wijana, 2004). Pemenggalan kata untuk diambil bagian ini bersifat bebas, artinya akronim dapat terbentuk dari penggabungan huruf awal, suku kata, atau kombinasi antara huruf dan suku kata. Dalam Bahasa Indonesia sendiri contoh-contoh akronim berupa jagung (jaksa agung), luber (langsung, umum, bebas, rahasia), sidak (inspeksi mendadak), dsb.

Seiring perkembangannya, akronim dalam Bahasa Indonesia terus bertambah jumlahnya. Tidak jarang akronim-akronim tersebut menimbulkan homonim baru secara aksidental akronim yang diucapkan. Sehingga akronim yang biasa diucapkan memiliki bentuk yang sama dengan kata-kata umum yang sudah ada. Misal akronim Sulut (Sulawesi Utara) sama bentuknya dengan kata sulut yang bermakna 'nyala'.

Berseberangan dengan akronim, abreviasi merupakan singkatan atau pemendekan yang terdiri dari pengambilan huruf-huruf awal. Terdapat abreviasi yang dapat diucapkan seperti kata biasa seperti DAMRI, ada pun pengucapan dengan cara mengurutkan huruf-huruf depannya misalnya PLN, atau dengan menyebutkan jumlah huruf-huruf depannya P3K. Seperti halnya akronim, abreviasi juga sering kali memunculkan homonim baru.

Hal tersebut dikarenakan banyaknya bidang kehidupan yang memanfaatkan pasangan homonim. Seperti contoh SIM (Surat Izin Mengemudi) berhomonim dengan Surat Izin Mencintai.

Beberapa ahli sepakat bahwa akronim dan abreviasi memiliki potensi besar sebagai penciptaan humor. Hal tersebut dikarenakan adanya kesempatan untuk memunculkan pasangan homofoni baru dengan kaidah pembentukannya. Akronim-akronim dan abreviasi baru dengan memberi makna baru atau aneh sengaja dibuat untuk menimbulkan *punchline* (Wijana, 2004). Seperti contoh berikut ini yang memanfaatkan akronim sebagai sumber humor.

(1) + Kenapa disebut banjir?  
- Karena keluar bantuan jika ada air

(2) + Tolong... Siskamling!!  
- Sisa kambing saya dibawa maling

(3) Saya ini Bekasi, Pak. Bekas Sopir Taksi

Pada contoh (1) kata banjir memiliki makna literal sebagai luapan air. Kemudian akronim tersebut dapat dijabarkan secara akronim dengan hal yang masih ada hubungannya dengan banjir, yakni 'bantuan datang jika ada air'. Kemudian dengan contoh nomor (2) terdapat akronim siskamling yang memiliki kepanjangan 'sistem keamanan lingkungan', akan tetapi dipelesetkan dengan mengubah kepanjangannya menjadi 'sisa kambing saya diambil orang'. Hal tersebut dapat menimbulkan humor dengan memberikan perbedaan

konteks yang sangat jauh antara keamanan lingkungan dengan kemalingan.

Serupa dengan contoh nomor (1), contoh nomor (2) merupakan kata biasa yang dipanjangkan secara akronim, yakni kata Bekasi yang bermakna salah satu Kota dan Kabupaten yang ada di Jawa Barat. Untuk memunculkan kelucuan, maka Bekasi diuraikan dengan kalimat ‘Bekas sopir taksi’, tidak ada sangkut paut antara kota dengan bidang profesi. Apabila contoh (1), (2), dan (3) merupakan contoh pemanfaatan akronim, berikut contoh-contoh humor yang menggunakan abreviasi.

(4) + Kalo mau ngobrol sama dia harus ikut program  
pemerintah dulu deh,  
- Ha? Yang mana?  
+ KB. Bahasnya politik mulu, Kayaknya Berat

(5) Ini, nih yang dinamain KTP. Komedi Tukar Posisi

Pada contoh (4) menggunakan abreviasi KB yang umumnya merupakan singkatan dari Keluarga Berencana. Akan tetapi penutur memberikan kepanjangan baru sesuai dengan konteks keadaan yang terjadi, yakni KB (Kayaknya Berat). Kemudian pada contoh (5) menggunakan KTP yang telah diketahui bersama bahwa KTP adalah Kartu Tanda Penduduk. Akan tetapi penutur memberikan kepanjangan baru yang terbentuk sesuai dengan keadaan yang sedang terjadi, yakni ‘Komedi Tukar Posisi’).

## (2) Homografi

Tidak hanya kesamaan secara bunyi, akan tetapi elemen-elemen bahasa yang memiliki kesamaan ortografi yang maknanya berbeda pun, memiliki potensi sebagai sumber kelucuan (Wijana, 2004). Seperti contoh di bawah ini.

- + Di sini jual air zam-zam?
- Pak, maaf ini toko buku. Kalo air brush ada

Pada contoh di atas menggunakan kata air yang memiliki makna 'zat cair yang dapat diminum' yang diubah dengan air yang memiliki makna 'udara' dalam Bahasa Inggris. Kedua kata air tersebut dikatakan homograf karena memiliki bentuk yang sama namun berbeda ejaannya.

### c. Hiponimi

Kata hiponimi bersumber dari bahasa Yunani kuno, *onoma* yang mempunyai arti nama dan *hypo* artinya 'di bawah'. Maka dapat didefinisikan sebagai nama yang termasuk di bawah nama lain. Jika secara semantik hiponim merupakan pernyataan yang maknanya dianggap sebagai bagian dari makna pernyataan lain, menurut Verhaar dalam (Wijana, 2004).

Di dalam hiponimi terdiri dari hubungan antara superordinat dan subordinat. Makna dari superordinat pada hiponimi ini meliputi makna dari subordinatnya. Superordinat berbentuk leksem-leksem yang bermakna umum, sementara subordinat berbentuk leksem-

leksem yang bermakna khusus. Beberapa ahli menyebut superordinat sebagai hipernim. Dari beberapa paparan dari ahli di atas, dapat dipahami bahwa hiponim adalah sebuah kata yang mencakup makna beberapa buah kata di dalam bahasa.

Tidak jarang ditemui penciptaan humor yang memanfaatkan hiponim. Penutur akan menyebutkan kata yang memiliki bentuk yang sama namun memiliki makna yang berbeda. Selanjutnya dimasukkan pula kata-kata yang berhipernim yang sama dengan kata tersebut. Seperti contoh berikut ini.

(6) Kamu nyamar pakai rambut-rambutan dong, bawa juga manggis-manggisan, jeruk-jerukan.

Pada contoh (9) tersebut penutur menyebutkan rambut-rambutan yang bermakna rambut palsu. Akan tetapi situasi menjadi lucu karena penutur juga melanjutkan kata-kata yang memiliki hipernim yang sama dengan rambutan, yakni manggis, jeruk yang berhipernim buah. Sehingga, makna rambut palsu berubah menjadi buah-buahan yang tentu saja tidak ada kaitannya sama sekali.

#### **d. Sinonimi**

Sinonim adalah padan kata. Kata-kata yang mempunyai padanan kata tak jarang bisa saling menggantikan jika dikaitkan dengan satuan bilingual tertentu meskipun belum tentu bisa menggantikan jika dihubungkan dengan satuan bahasa lain. Hal tersebut dikarenakan kesinoniman yang sifatnya tidak menyeluruh.

Contoh pada kata buruk dan jelek adalah sinonimi karena kedua kata tersebut dapat saling menggantikan jika dihubungkan dengan objek yang sama (Wijana, 2004).

Dapat disimpulkan bahwa sinonim adalah kata memiliki makna yang sama. Contoh yang sinonim sering kita gunakan sehari-hari yakni sinonim wajah adalah muka dan rupa, sinonim dari jelek adalah buruk, dan persamaan kata lainnya. Perbedaan kata yang bersinonim memiliki berbagai kemungkinan yang dapat dikelompokkan sebagai berikut.

- a.) Makna salah satu anggota pasangan sinonim lebih umum daripada yang lain.
- b.) Makna salah satu anggota pasangan sinonim lebih intensif daripada yang lain
- c.) Makna salah satu anggota pasangan sinonim lebih halus/sopan daripada yang lain
- d.) Makna salah satu anggota pasangan sinonim lebih literal daripada yang lain.
- e.) Makna sebuah anggota pasangan sinonim dipergunakan di lingkungan profesi tertentu.
- f.) Makna sebuah anggota pasangan sinonim lebih kolokial dibandingkan dengan yang lain.
- g.) Makna sebuah anggota pasangan sinonim lebih bersifat dialektal dibandingkan dengan anggota pasangan yang lain.

h.) Salah satu anggota pasangan sinonim merupakan kosa kata bahasa anak-anak

**e. Antonimi**

Telah disepakati bersama bahwa antonimi adalah lawan kata. Tidak jarang pula antonimi dimanfaatkan sebagai sumber penciptaan humor. Antonim yang bersifat kontradiktif lebih sering digunakan dalam bidang humor. Akan tetapi tidak menutup kemungkinan pula jika dalam pembentukan humor menggunakan antonim yang bersifat kontras. Berikut ini merupakan jenis-jenis antonim menurut Lyons dalam (Wijana, 2004).

(1) Antonim bergradasi dan tak bergradasi

Antonim bergradasi merupakan antonim yang bentuk perlawanannya bersifat relatif, misalnya tinggi dan rendah. Sedangkan antonim tak bergradasi memiliki sifat mutlak seperti hidup dan mati, jika tidak hidup maka akan mati, jika tidak mati pasti hidup. Antonim bergradasi bersifat kontras, sedangkan antonim tak bergradasi bersifat kontradiktif.

(2) Antonim Direksional, Ortogonal, dan Antipodal

Antonim direksional adalah antonim yang mencakup gerak dari dua arah berlawanan yang berhubungan dengan tempat. Seperti naik dan turun, datang dan pergi. Sementara ortogonal digambarkan dengan perlawanan antara timur dan barat, selatan dan utara. Kemudian antipodal dapat dimisalkan

dengan utara dengan semua arah mata angin kecuali selatan, begitu pula sebaliknya.

#### **4. Permainan Bahasa**

##### **a. Pengertian Permainan Bahasa**

Permainan bahasa pada dasarnya berasal dari penggunaan bentuk dan makna kebahasaan yang menyimpang atau tidak semestinya (Wijana, 2014). Permainan bahasa adalah bentuk penggunaan bahasa dengan tuturan yang terdapat penyimpangan fonologi, gramatikal, perubahan hubungan bentuk dan makna serta berbagai macam pelanggaran yang bersifat pragmatis dengan berbagai tujuan tertentu, seperti menyindir, mengkritik, melucu, melarang, serta berbagai tujuan yang tidak langsung dipahami maksudnya. Permainan pada bidang semantik sebagian besar menggunakan ketaksaan (ambiguitas), kemudian dikreasikan dengan berbagai bentuk manipulasi linguistik dalam tatarannya. Untuk menghasilkan sebuah permainan bahasa dan humor, bentuk ambiguitas seperti homonimi, sinonimi, hiponimi, polisemi, dan eufemisme perlu dikreasikan agar tercipta sebuah humor (Wijana, 2004).

Sesuai dengan itu, permainan bahasa bisa berbentuk kompetisi antar penutur yang saling melakukan interaksi dengan mematuhi aturan-aturan tertentu sehingga tercipta tujuan tertentu (Fauziyah dan Aprilia, 2016). Dapat disimpulkan permainan bahasa

adalah bentuk penyimpangan bahasa secara sengaja yang mempunyai maksud tertentu.

**b. Fungsi Permainan Bahasa**

Permainan bahasa memiliki fungsi yang dibagi menjadi 6 cakupan yaitu fungsi humor, fungsi kritik sosial, fungsi kreatif, fungsi komunikasi, fungsi eufemisme, fungsi estetika (Supardo, 1997). Fungsi humor tentu digunakan untuk kebutuhan humor murni. Memiliki tanda adanya unsur lucu untuk memunculkan suasana gembira. Selain itu, adanya fungsi humor ini memiliki tujuan untuk meningkatkan daya tarik pendengar.

Fungsi kritik sosial dalam permainan bahasa tentu masih ada kaitannya dengan humor, meski hanya untuk selingan. Dengan memberi sedikit bumbu humor dalam sebuah kritikan dalam keadaan tertentu, dapat membantu penyampaian pendapat atau kritikan menjadi lebih santai. Sehingga tujuan awal yakni berupa kritikan dapat tersampaikan secara nyaman dengan suasana tidak tegang. Fungsi kreatif dalam permainan bahasa yakni adanya proses kreatif dan usaha dari penutur supaya tuturan yang disampaikan terdengar lebih menarik dan diterima oleh pendengar.

Fungsi komunikatif pada permainan bahasa memiliki maksud, bahwa permainan bahasa dapat memberi informasi dan pesan kepada pendengarnya secara tidak langsung. Fungsi eufemisme yakni menjelaskan bahwa tuturan kasar dan kurang sopan dapat diperhalus

melalui permainan bahasa, sehingga lawan tutur dapat menangkap informasi tanpa adanya kemarahan dan rasa tersinggung. Sedangkan fungsi estetis lebih condong pada tujuan untuk menghasilkan suatu wacana yang indah dan unik dari segi pelafalan dan intonasi, keindahan dan keunikan tersebut tercipta melalui permainan bahasa.

## **5. Humor**

Humor merupakan hal yang tercipta secara spontan melalui rangsangan verbal maupun visual dengan maksud memancing tawa pendengar dan penontonnya. Setuju dengan pendapat tersebut humor dapat dikaji melalui pendekatan pragmatik dan semantik menurut Soedjatmiko dalam (Wijana, 2004). Pendekatan humor melalui semantik masalah humor berpusat pada ambiguitas yang dilaksanakan dengan mempertimbangkan makna pertama (M1) yang memiliki makna yang berbeda dengan makna yang kedua (M2) (Wijana, 2004). Dari dua pendapat tersebut dapat dipahami bahwa humor tercipta melalui sebuah rangsangan verbal dan visual yang kemudian menimbulkan ambiguitas, sehingga memancing tawa.

Ahli humor Asa Berger mengkategorikan humor menjadi empat dasar, yakni 1) Humor bahasa, 2) Humor logika, 3) Humor identitas, 4) Humor tindakan. Dari keempat bentuk humor tersebut, penelitian ini menggunakan humor bahasa, yakni humor yang berbentuk verbal. Hal ini didasarkan pada data dan kajian yang digunakan dalam penelitian

Dalam bukunya, Wijana menyebutkan syarat-syarat humor yang harus terpenuhi sehingga mampu sampai di puncak kelucuan (*punchline*). Hal-hal tersebut adalah 1.) adanya ketidakselarasan makna dalam konteks yang sama, 2.) adanya ketidakterdugaan dalam percakapan, 3.) adanya penyimpangan dalam penataan bahasa, 4.) gejala salah ucap yang disengaja (Wijana, 2004).

## **6. Acara TV *Lapor Pak!***

*Lapor Pak!* adalah salah satu acara komedi di Indonesia. Tayang pukul 21.20 WIB setiap Senin-Jumat di saluran TV Trans7. acara ini dibintangi oleh para komedian ternama seperti Andre Taulany, Wendi Cagur, Andika Pratama, Ayu Ting-Ting, Kiky Saputri, Surya Insomnia, Hesti Purwadinata, dan Gilang Gombloh. Tidak hanya pemain tetap, setiap hari *Lapor Pak!* juga menghadirkan bintang tamu yang tengah naik daun. Acara *Lapor Pak!* pertama kali tayang pada 22 Februari 2021. Dengan mengusung konsep komedi varietas, *Lapor Pak!* hadir dengan memparodikan kasus-kasus kejahatan dan kriminal yang tengah marak di Indonesia. Judul yang diangkat setiap hari pun selalu terkait dengan isu sosial dan kasus yang sedang *viral*.

Saat ini, *Lapor Pak!* menjadi salah satu tayangan komedi TV yang paling banyak diminati. Acara ini dinilai mampu menghidupkan kembali acara komedi berkualitas yang lama tenggelam. Hal tersebut terbukti dengan antusias masyarakat Indonesia yang memberi respons baik pada acara tersebut. Lewat unggahan di lini masa, *netizen* Indonesia

sering mengunggah ulang potongan maupun keseluruhan di *platform* berbagi video seperti Tiktok, Instagram, dan Youtube.

## **7. Relevansi Permainan Bahasa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat MA**

Istilah pembelajaran pada hakikatnya adalah perencanaan atau rancangan sebagai bentuk upaya guna membelajarkan siswa. Pembelajaran sendiri mempunyai pengertian berupa proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik beserta sumber belajar yang terjadi pada lingkungan belajar. Singkatnya, pembelajaran adalah proses pendampingan peserta didik supaya dapat belajar dengan baik dan terarah (Djamaluddin & Wardana, 2019).

Setiap pembelajaran mesti terdapat banyak relevansi dengan hal lain di luar pembelajaran itu sendiri. Sehingga guru maupun siswa mempunyai cakupan yang lebih luas tentang referensi yang mereka gunakan untuk mempermudah pembelajaran. Hal ini berlaku juga pada penelitian ini, yang mempunyai manfaat praktis bagi pembaca yang di khususkan bagi guru dan pelajar. Hal tersebut dikarenakan adanya relevansi antara penelitian ini dengan pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat MA

Penelitian ini dapat direlevansikan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia tingkat Madrasah Aliyah. Pada kelas X terdapat kompetensi dasar yang mempelajari tentang anekdot, tepatnya pada KD 3.5 dan 4.5. KD 3.5 yang membahas tentang bagaimana cara mengevaluasi teks

anekdot dari aspek makna tersirat, sedangkan KD 4.5 membahas tentang cara mengonstruksi makna tersirat dalam sebuah teks anekdot baik lisan maupun tulis.

Saat siswa menyusun teks anekdot, hendaklah memahami tentang unsur yang ada pada anekdot terlebih dahulu. Unsur-unsur pembangun anekdot tersebut terdapat pada KD 4.5 Bahasa Indonesia kelas X semester 1 tingkat MA. Unsur-unsur tersebut antara lain berupa peristiwa/tokoh yang perlu dikritisi, sindiran, humor, dan penyebab kelucuan. Hal tersebut berkaitan dengan penelitian ini, yaitu pada pembentukan humor oleh permainan bahasa, serta fungsinya. Pada permainan bahasa terdapat tiga fungsi yakni fungsi humor, fungsi kritik sosial, dan fungsi kreatif. Sesuai dengan unsur anekdot, fungsi-fungsi permainan bahasa khususnya pada fungsi kritik sosial, terdapat fungsi sindiran yang dapat digunakan sebagai pembentuk teks anekdot.

Dari pemaparan tersebut, penelitian ini diharapkan mampu menjadi referensi supaya siswa lebih mudah memahami tentang unsur kebahasaan anekdot, khususnya pembentukan humor dan fungsi permainan bahasa. Sebagaimana telah diketahui bahwa humor adalah salah satu unsur penting pembangun suatu teks anekdot. Serta fungsi permainan bahasa seperti sindiran dan humor juga sangat dibutuhkan dalam teks anekdot, mengingat tujuan teks anekdot adalah menyindir lewat suatu cerita komedi.

## **B. Kajian Pustaka**

Sebuah penelitian merupakan tindakan yang terealisasi dari hasil berpikir dan mengamati yang tentunya tidak lepas dari sebuah pernyataan atau penelitian yang telah ada sebelumnya. Tinjauan pada hasil penelitian terdahulu dapat digunakan untuk mengetahui relevansi sebuah penelitian yang akan dilakukan. Penelitian adalah buah hasil dari pemikiran yang direalisasikan melalui suatu tulisan. Penelitian yang baik tentu akan membutuhkan penelitian terdahulu sebagai acuan konsep, yang nantinya akan memberi pengaruh besar pada hasil penelitian. Berikut beberapa penelitian terdahulu yang digunakan peneliti sebagai bahan perbandingan.

Penelitian terdahulu yang sama meneliti tentang pembentukan humor yakni Upaya Membangun Humor Dalam Wacana Meme Melalui Permainan Bunyi yang ditulis oleh Ighfir Sukardi dan Marmanto pada tahun 2019. Penelitian tersebut menggunakan wacana meme sebagai objeknya dengan hasil penggunaan permainan bunyi sebagai pembentuk humor dalam wacana meme. Perbedaan dari penelitian saat ini adalah penelitian tersebut memfokuskan permainan bunyi yang membentuk humor pada objek, sedangkan pada penelitian saat ini memfokuskan pembentukan humor dengan melalui permainan bahasa (Sukardi & Marmanto, 2019).

Penelitian yang relevan dengan penelitian berikutnya berjudul Analisis Bahasa Sindiran Dalam Acara *Lapor Pak!* Di Stasiun Televisi Trans 7 oleh Evy Yuliana , Ratu Wardarita , dan Yessi Fitriani tahun 2021. Penelitian tersebut menemukan adanya bahasa-bahasa sindiran yang pada

acara *Lapor Pak!*. Bahasa sindiran tersebut meliputi bahasa sindiran ironi, bahasa sindiran sinisme, dan sindiran sarkasme. Bahasa sindiran tersebut dibalut dengan kalimat-kalimat humor supaya tidak menimbulkan kesalahpahaman antar pemain. Dari hasil penelitian terdahulu, ditemukan persamaan objek yang digunakan. Penelitian terdahulu dan penelitian ini menggunakan acara *Lapor Pak!* sebagai objek. Akan tetapi, pada penelitian terdahulu memfokuskan penelitiannya pada bahasa sindiran dan sarkasme, sedangkan penelitian ini menganalisis bentuk-bentuk permainan bahasa pada acara *Lapor Pak!* (Yuliana, dkk, 2021).

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian oleh Niken Anggraeni, Mimi Mulyani, dan Mashud Syahroni yang berjudul Jenis-Jenis Gaya Bahasa Sindiran dalam Acara *Kick Andy Double Check* sebagai Materi Ajar Teks Anekdote di SMA tahun 2022. Penelitian terdahulu memfokuskan pada analisis gaya bahasa yang digunakan pada acara *Kick Andy*. Ditemukan jenis gaya bahasa sindiran sinisme yang dominan. Kemudian hasil tersebut direlevansikan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia jenjang SMA, dengan materi teks anekdot.

Penelitian tersebut ada relevansinya dengan penelitian kali ini. Penelitian ini juga merelevansikan hasil penelitian dengan pembelajaran Bahasa Indonesia pada teks anekdot di jenjang SMA. Perbedaannya, penelitian terdahulu merelevansikan salah satu unsur teks anekdot berupa sindiran, sedangkan penelitian kali ini memanfaatkan humor sebagai pengaitan unsur teks anekdot (Anggraeni, dkk. 2022).

Penelitian oleh Naf'iatul Fajriyana berupa skripsi dengan judul Permainan Bahasa Dalam Wacana Dakwah K.H. Anwar Zahid 2022. Pada penelitian tersebut, ditemukan hasil aspek-aspek kebahasaan dan fungsi bentuk permainan bahasa dalam wacana dakwah K.H. Anwar Zahid. Ada 3 bentuk permainan bahasa pada wacana dakwah K.H. Anwar Zahid yaitu fonologi, morfologi, dan semantik. Kemudian, bentuk-bentuk permainan bahasa tersebut mempunyai 6 fungsi, yakni : (1) fungsi komunikatif, (2) fungsi humor (3) fungsi kritik, (4) fungsi kreatif, (5) fungsi eufemisme, dan 6) fungsi estetis. Jadi dalam skripsinya, peneliti menguraikan fungsi-fungsi permainan bahasa yang ada pada wacana dakwah.

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat relevansi antara penelitian dahulu dan penelitian ini. Pasalnya, kedua penelitian sama-sama menganalisis permainan bahasa dan fungsinya. Perbedaan kedua penelitian terletak pada objek dan kajian yang digunakan. Penelitian tersebut menggunakan wacana dakwah sebagai objek. Kajian analisis digunakan sebagai kajian utama dan pendekatan sociolinguistik untuk menemukan bentuk-bentuk permainan bahasa beserta fungsinya. Sementara penelitian ini menggunakan acara komedi *Lapor Pak!* sebagai objek penelitian, serta kajian semantik untuk mengelompokkan bentuk-bentuk permainan bahasa dan fungsinya (Fajriyana, 2020)

Penelitian yang mempunyai relevansi dengan penelitian ini selanjutnya berjudul Bentuk Dan Fungsi Permainan Bahasa Pada Kutipan Kaus Yajugaya (Tinjauan Semantik) yang ditulis oleh Kingkin Puput

Kinanti dan Yuliana Riskawati tahun 2022 yang menggunakan kaos *brand* Yajugaya yang terkenal dengan permainan kata pada produk kaos sebagai ciri khasnya. Pada penelitian tersebut ditemukan bahwa kaos Yajugaya menggunakan pola pembentukan seperti penggantian fonem, penambahan fonem, penghilangan fonem, pemisahan kata, homograf, repetisi, persamaan bunyi akhir, metafora, pembalikan kata dan susunan kata. Perbedaan dengan penelitian saat ini adalah adanya perkembangan pada objek yang digunakan.

Apabila penelitian sebelumnya menggunakan objek kata-kata pada kasus, penelitian ini menggunakan percakapan pada acara TV yang bertema komedi. Sehingga tidak hanya sekedar menganalisis kata atau kalimat, namun juga menemukan letak humor yang bisa dibangun dari percakapan yang menggunakan permainan bahasa (Kinanti & Riskawati, 2020.).

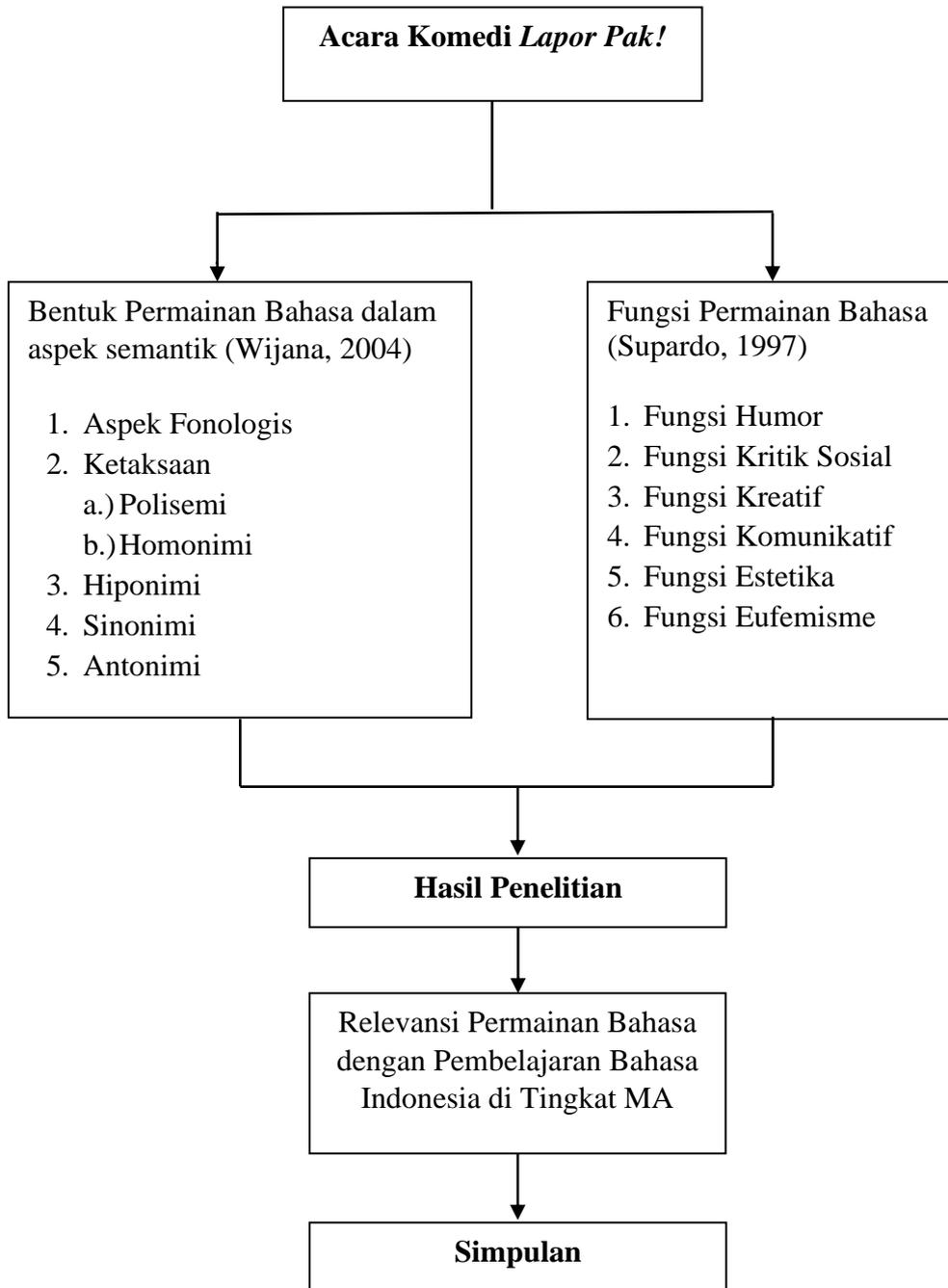
Dari beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini, ditemukan beberapa perbedaan yang ada. Apabila dibandingkan dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini lebih menitikberatkan pada pembentukan kata yang menghasilkan humor melalui objek yang bersifat audio visual. Selain itu, dari penelitian serupa yang berorientasi pada humor dominan menggunakan pendekatan pragmatik sebagai kajiannya, sedangkan penelitian ini menggunakan pendekatan semantik.

### **C. Kerangka Berpikir**

Humor merupakan sarana hiburan yang memiliki kedudukan penting dalam kehidupan. Menurut ahli, humor dapat dikaji dengan pendekatan

pragmatik dan semantik. Pada penelitian ini akan dibahas mengenai pembentukan humor melalui pendekatan semantik. Secara keseluruhan akan menganalisis pembentukan humor yang tercipta karena adanya permainan bahasa. Lebih jelasnya, permainan bahasa dapat diklasifikasikan dengan beberapa bentuk dalam aspek semantik.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka peneliti akan menganalisis permainan bahasa sebagai wahana humor dengan menggunakan acara *Lapor Pak!* sebagai objek melalui kajian semantik. Dengan data yang sudah diperoleh sebelumnya, penulis melakukan klasifikasi pada permainan bahasa yang ada pada tuturan dialog *Lapor Pak!* berdasarkan aspek bahasa semantik. Kemudian setelah didapat jenis-jenis bentuk semantik, peneliti mengklasifikasikan permainan bahasa berdasarkan fungsi-fungsinya yang dibagi menjadi enam fungsi. Setelah hasil didapat, selanjutnya yaitu merelevansikan hasil penelitian dengan pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang MA, tepatnya pada kelas X materi teks anekdot KD 3.5 dan 4.5. Untuk lebih jelasnya digambarkan pada kerangka berikut ini.



*Gambar 2.2 Kerangka Berpikir*

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif menegaskan bahwa kenyataan berdimensi jamak, memiliki hubungan, dan suatu pertukaran pengalaman sosial yang dijelaskan oleh individu, sehingga penelitian kualitatif ditujukan untuk memahami fenomena sosial dari sudut pandang (Siyoto & Sodik, 2015). Penelitian deskriptif berhubungan dengan analisis fenomena secara detail atau mencari perbedaan antar fenomena (Siyoto & Sodik, 2015). Setuju dengan pendapat sebelumnya, penelitian yang bersifat deskriptif hanya akan mendeskripsikan atau menjabarkan objek sesuai dengan apa yang ditemukan di lapangan, tanpa adanya keharusan untuk menjelaskan latar belakang objeknya. Maka, penelitian deskriptif hanya menjawab pertanyaan “apa” dan “bagaimana” (Muttaqien & Purnomo, 2021). Oleh karena itu, penelitian ini akan mendeskripsikan atau menjabarkan secara detail fenomena permainan bahasa dan fungsinya dengan acara *Lapor Pak!* sebagai objek penelitian.

#### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini merupakan studi pustaka dengan dasar penelitian deskriptif kualitatif. Maka dari itu, penelitian ini dilakukan di tempat yang tidak tertentu dan dapat dilaksanakan di mana saja (fleksibel). Untuk waktu penelitian dapat dilihat pada tabel berikut ini.

No	Tahapan Kegiatan	Tahun 2022/2023																							
		Desember				Januari				Februari				Maret				April				Mei			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Pengajuan Judul	■	■																						
2.	Pembuatan Proposal			■	■	■	■	■																	
3.	Seminar Proposal								■																
4.	Revisi Proposal									■	■														
5.	Pengumpulan data											■	■	■	■										
6.	Analisis Data															■	■	■	■	■					
7.	Munaqosah																			■					
8.	Revisi Munaqosah																				■				

3.1 Tabel Lini masa Penelitian

### C. Data dan Sumber Data

#### 1.) Data

Data dapat berupa suatu keadaan, suara, angka, gambar, huruf, bahasa maupun simbol-simbol lain yang dapat digunakan sebagai bahan untuk melihat kejadian, objek, lingkungan, ataupun konsep (Siyoto & Sodik, 2015). Sejalan dengan pernyataan tersebut, juga dikatakan bahwa data yang ada pada penelitian kualitatif dapat berupa kalimat, rekaman, gambar dan selebihnya adalah data tambahan. Data bisa berupa apa saja termasuk tuturan dari dialog yang di transkrip menjadi sebuah dokumen (Moleong, 2004). Pada penelitian ini data yang digunakan adalah tuturan dialog pada acara *Lapor Pak!* yang memuat konteks permainan

bahasa. Peneliti mengumpulkan data dari 30 video *Lapor Pak!* mulai dari episode perdana pada Februari 2021 hingga Desember 2022.

## **2.) Sumber Data**

Sumber data adalah tempat asal data penelitian diperoleh (Muttaqien & Purnomo, 2021). Sumber data yang digunakan pada penelitian ini berupa video yang ada pada media digital Youtube. Video tersebut merupakan video acara *Lapor Pak!* dari kanal Youtube 7 Comedy. Kanal tersebut berisi video *Lapor Pak!* mulai dari penayangan perdana 22 Februari 2021 hingga sekarang dengan durasi per video 40-50 menit. Kanal tersebut telah bergabung dengan Youtube sejak 22 Agustus 2021. Meskipun terbilang sebagai kanal baru, akan tetapi 7 Comedy sudah memiliki 755 ribu subscriber dan mengunggah lebih dari 3 ribu video. Kanal tersebut tidak hanya berisi acara *Lapor Pak!* saja. Hampir semua acara komedi TV Trans7 seperti Bercanda Tapi Santai, Opera Van Java, Anak Sekolah juga dapat dilihat ulang secara lengkap pada kanal tersebut. Kanal 7 Comedy dapat diakses melalui tautan resmi <https://youtube.com/@7comedies>.

## **D. Teknik Pengumpulan Data**

Penelitian ini menggunakan teknik dokumentasi sebagai teknik pengumpulan data. Menurut Creswell dalam (Muttaqien & Purnomo, 2021), dokumen digunakan sebagai objek analisis dalam penelitian mengacu pada bahan-bahan cetak seperti karya sastra, film, gambar, dan semua bentuk catatan ataupun rekaman. Sependapat dengan pendapat sebelumnya,

metode dokumentasi adalah metode dengan cara mencari data tentang hal baru berupa catatan, buku, transkrip, surat majalah, dan lain sebagainya (Siyoto & Sodik, 2015). Singkatnya, metode dokumentasi adalah cara pengumpulan data yang objeknya berupa dokumen.

Untuk melakukan pengumpulan data dilakukan dengan cara simak dan catat. Peneliti melakukan kegiatan menyimak objek dengan cermat dan berulang-ulang. Kemudian peneliti melakukan pencatatan terhadap hal yang masuk dalam kriteria data. Kegiatan pengambilan data akan peneliti uraikan sebagai berikut.

1. Peneliti menyimak tayangan video yang merupakan objek penelitian secara berulang yakni video acara komedi *Lapor Pak!*
2. Peneliti mencatat tuturan dialog antar pemain yang memuat humor dari bentukan permainan bahasa sesuai dengan konsep permainan bahasa (Wijana, 2004).
3. Peneliti mengklasifikasikan data sesuai dengan rumusan masalah yang ada, yakni bentuk dan fungsi permainan bahasa.

#### **E. Teknik Cuplikan Data**

Teknik purposive sampling digunakan pada penelitian ini sebagai teknik cuplikan data. Teknik ini adalah salah satu cara penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Siyoto & Sodik, 2015). Teknik sampling ini mempunyai ciri khusus, yakni anggota sampel akan dipilih secara khusus berdasarkan tujuan penelitian (Hardani, 2020). Sampel pada penelitian ini berupa dialog dari 30 video *Lapor Pak!* yang diambil dari jumlah populasi

sebanyak 110 video yang tayang dari 21 Februari 2021 hingga Desember 2022.

#### **F. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data**

Teknik triangulasi digunakan oleh peneliti sebagai teknik pemeriksaan keabsahan data. Triangulasi adalah salah satu strategi yang digunakan untuk mencapai validitas data. Lanjutnya, Denzin dan Lincoln dikutip dari (Muttaqien & Purnomo, 2021) menyebutkan bahwa triangulasi dibagi menjadi 5 bentuk, yaitu triangulasi teori, triangulasi lingkaran, triangulasi data, triangulasi metode, dan triangulasi peneliti. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan triangulasi teori sebagai teknik validitas data. Triangulasi teori merupakan pemanfaatan beberapa teori sebagai landasan penelitian (Muttaqien & Purnomo, 2021). Hal tersebut sesuai dengan penelitian ini yang menggunakan lebih dari satu konsep, yakni konsep permainan bahasa Wijana 2004, dan fungsi permainan bahasa Supardo 1997.

#### **G. Teknik Analisis Data**

Dalam analisis kualitatif, data yang muncul adalah kata-kata dan bukan angka. Selanjutnya, pembagian alur analisis data menjadi empat tahapan, yakni (1) Pengumpulan data (*data collection*) (2) reduksi data (*data reduction*); (3) penyajian data (*data display*); dan (4) penarikan kesimpulan, menurut Miles dan Huberman dalam (Hardani, 2020).

1. Pengumpulan Data (*data collection*)

Pada penelitian kualitatif, pengumpulan data dapat dilakukan dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Peneliti melakukan penjelajahan secara umum terhadap objek yang diteliti sebagai tahap awal penelitian. Dengan ini data akan diperoleh data yang bervariasi. Pada proses pengumpulan data, peneliti menyimak dengan saksama video *Lapor Pak!*, kemudian melakukan pencatatan semua data yang masih berupa dugaan.

2. Reduksi Data (*data reduction*)

Reduksi data adalah kegiatan merangkum, memilih hal-hal yang utama, fokus pada hal-hal yang penting, mencari tema dan pola serta menyingkirkan yang tidak perlu. Peneliti merangkum dan memilih data yang sesuai dengan konsep yang digunakan yaitu konsep permainan bahasa (Wijana, 2004) dan fungsi permainan bahasa (Supardo, 1997). Proses reduksi data pada penelitian ini dilakukan dengan hanya mengambil data yang sesuai dengan konsep bentuk permainan bahasa milik Wijana dan fungsi permainan bahasa milik Supardo.

3. Penyajian Data (*data display*)

Penyajian data menurut Miles dan Huberman adalah kumpulan informasi tersusun yang berkemungkinan dapat dilakukan penarikan simpulan dan pengambilan tindakan. Setelah peneliti memperoleh data yang sesuai dengan kriteria pada rumusan masalah, kemudian data tersebut akan diklasifikasikan menurut bentuk dan fungsi dari

permainan bahasa, yang nantinya akan dipaparkan secara naratif atau deskriptif.

#### 4. Penarikan Kesimpulan

Penarikan simpulan adalah hasil dari pemikiran serta pendapat peneliti tentang data yang telah disajikan sebelumnya. Pada proses ini, peneliti melakukan penarikan kesimpulan yang diperoleh dari data-data yang telah terkumpul. Apabila hasil dari penelitian sesuai dengan konsep yang digunakan, dan selaras saat dilakukan penelitian kembali di lapangan, maka hasil penelitian dapat dikatakan kredibel.

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Data**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti memperoleh hasil yang sesuai dengan rumusan masalah yang ada. Terdapat bentuk dan fungsi permainan bahasa pada acara komedi *Lapor Pak!*, serta relevansi permainan bahasa dengan pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang MA. Data pada penelitian ini berupa tuturan yang berbentuk dialog dan pernyataan para pemain *Lapor Pak!* yang memuat unsur permainan bahasa. Pada bab ini akan dijelaskan bentuk dan fungsi dari permainan bahasa melalui sudut pandang semantik. Selanjutnya, hasil penelitian direlevansikan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat MA.

Banyaknya data yang digunakan pada penelitian ini sebanyak 220 tuturan yang diambil dari 30 video yang tayang mulai dari episode perdana *Lapor Pak!* 22 Februari 2021 hingga 22 Desember 2022. Pengambilan sampel tersebut didasarkan pada adanya tambahan pemain pada acara *Lapor Pak!*. Adanya penambahan pemain tersebut dinilai dapat menambah kosa kata baru dalam penciptaan humor pada acara *Lapor Pak!*.

Data-data tersebut selanjutnya diklasifikasikan untuk menentukan bentuk dan fungsi permainan bahasa yang terdapat pada acara *Lapor Pak!*. Adapun acuan yang digunakan untuk menentukan bentuk dan fungsi permainan bahasa. Konsep permainan bahasa oleh Wijana, 2004 dipilih sebagai landasan yang digunakan untuk menganalisis bentuk permainan

bahasa. Konsep tersebut menggolongkan permainan bahasa menjadi beberapa bentuk yang dapat dimanfaatkan untuk menciptakan humor. Bentuk tersebut terdiri dari aspek fonologis, ketaksaian yang terdiri dari polisemi dan homonimi, hiponimi, antonimi, dan sinonimi.

Kemudian, fungsi permainan bahasa pada penelitian ini diklasifikasikan dengan menggunakan konsep dari Supardo, 1997 yang menyatakan bahwa permainan bahasa memiliki 6 fungsi yakni, fungsi humor, fungsi komunikatif, fungsi kritik sosial, fungsi eufemisme, fungsi estetis, dan fungsi kreatif. Selain fungsi-fungsi tersebut, peneliti juga menemukan variasi fungsi di luar konsep Supardo dari permainan bahasa, yakni fungsi merayu dan beberapa jenis fungsi yang ada pada fungsi kritik sosial. Jumlah dari masing-masing klasifikasi tersebut ditampilkan pada tabel berikut.

No	Bentuk Permainan Bahasa	Jumlah
1.	Aspek Fonologis	72
2.	Ketaksaian	121
3.	Hiponimi	2
4.	Sinonimi	8
5.	Antonimi	17
<b>Jumlah</b>		<b>220</b>

Tabel 4.1 Bentuk Permainan Bahasa

No	Fungsi Permainan Bahasa	Jumlah
1.	Fungsi Humor	79
2.	Fungsi Kritik Sosial	36
3.	Fungsi Kreatif	24
4.	Fungsi Komunikasi	68
5.	Fungsi Estetika	8
6.	Fungsi Eufemisme	2
7.	Fungsi Merayu	9
<b>Jumlah</b>		<b>220</b>

Tabel 4.2 Fungsi Permainan Bahasa

## **B. Analisis Data**

### **1. Bentuk Permainan Bahasa**

Pada penelitian ini ditemukan bentuk-bentuk permainan bahasa sesuai dengan konsep Wijana yang sebagaimana telah dikelompokkan menjadi beberapa bentuk pemanfaatan bidang semantik dalam penciptaan humor. Bentuk tersebut yakni aspek fonologi, ketaksaan, hiponimi, antonimi, dan sinonimi (Wijana, 2004). Bentuk-bentuk tersebut memiliki variasi masing-masing yang akan dijelaskan secara rinci sebagai berikut.

#### **a. Aspek Fonologis**

Terdapat sejumlah aspek fonologis yang dimanfaatkan dalam penciptaan humor, yakni substitusi bunyi, permutasi bunyi, penyisipan bunyi, penambahan bunyi, dan pelepasan bunyi menurut Pradopo dikutip (Wijana, 2004). Pada penelitian ini ditemukan 6 variasi bentuk permainan bahasa yang memanfaatkan aspek fonologi yang digunakan pada acara *Lapor Pak!* yakni substitusi bunyi, permutasi bunyi, penyisipan bunyi, penambahan bunyi, pelepasan bunyi, dan penjedaan bunyi dengan keseluruhan data sebanyak 72 data.

#### **1) Substitusi bunyi**

Substitusi bunyi merupakan pergantian bunyi yang menyebabkan perubahan makna pada suatu kata. Berdasarkan data yang telah didapat, ditemukan sekurang kurangnya 42 data yang menunjukkan adanya pemanfaatan aspek fonologis berupa substitusi bunyi pada acara *Lapor Pak!*. Bentuk substitusi yang ditemukan memiliki media bunyi yang

berbeda-beda, sehingga pada penelitian ini ditemukan jenis-jenis substitusi bunyi yang didasarkan pada bunyi fonem vokal, fonem konsonan, dan silabel yang dapat dipaparkan sebagai berikut.

**a.) Substitusi bunyi fonem vokal**

Substitusi bunyi fonem vokal merupakan penggantian salah satu fonem vokal dari suatu kata dengan fonem vokal lain sehingga mengakibatkan perubahan makna pada kata tersebut. Ada pun pemanfaatan bunyi fonem vokal yang terdapat pada acara *Lapor Pak!* meliputi bunyi vokal [a], [i], [e], dan [o] sebanyak 15 data yang analisisnya akan diwakilkan oleh data-data berikut ini.

**(1) Substitusi bunyi fonem vokal [a]**

Ditemukan pemanfaatan substitusi fonem vokal [a] sejumlah 4 data yang analisisnya diwakilkan oleh data berikut.

- (10) Wendi : Apa itu *mental* illness?  
Uus : Kesakitan pada mental, Pak. Tapi kalo kita merasa sakit dan kedinginan namanya *Mentol* Illness

LP/22-09-2021

Pada data (10) tersebut menunjukkan adanya substitusi bunyi fonem vokal [a] dengan bunyi fonem vokal [ɔ], pergantian tersebut mengakibatkan perubahan makna kata *mental* yang memiliki makna ‘sesuatu yang berhubungan dengan watak manusia’ menjadi kata *mentol* yang memiliki makna ‘alkohol yang diperoleh dari pelbagai kristal digunakan sebagai bahan pengharum ruangan, obat-obatan, dan pasta gigi’. Adanya perubahan makna tersebut dapat menghasilkan sebuah

humor, karena adanya kata yang tidak relevan antara abstraksi satu dengan abstraksi selanjutnya, yakni pada kata *mental* dan *mentol*. Ketidakrelevanan tersebut merupakan puncak kelucuan karena mengandung unsur ketidakterdugaan (*surprise element*).

## (2) Substitusi bunyi fonem vokal [i]

Pemanfaatan substitusi fonem vokal [i] pada data ditemukan data sejumlah 5 data yang analisisnya diwakilkan oleh data- data berikut.

- (1) Andre : Apasih, orang lagi tidur di *bangunan*  
Wendi : *Dibangunin* LP/22-02-2021
- (4) Andika : Dia ini namanya *Malang*, karena suka mencuri.  
hei Malang malang!!  
Wendi : *Maling Maling!!* LP/29-08-2021

Pemanfaatan substitusi bunyi fonem vokal yang terdapat pada data (1) dan (4) terletak pada fonem [i] dengan fonem [a]. Pergantian tersebut mengakibatkan perubahan makna kata *dibangunin* yang memiliki makna ‘supaya bangun secara sengaja’ menjadi *dibangunan* yang memiliki makna ‘di dalam bangunan atau gedung’. Begitu pula dengan data (4) yang juga mengalami perubahan makna pada kata *Malang* yang memiliki makna semula ‘salah satu kota Indonesia yang ada di Jawa Timur’ menjadi kata *maling* yang memiliki makna ‘orang yang mengambil milik orang lain secara sembunyi-sembunyi’

Perubahan makna oleh substitusi tersebut dapat digolongkan sebagai humor karena adanya kata yang tidak sesuai antara makna pertama dengan makna selanjutnya dalam satu percakapan. Adanya kata yang

tidak relevan tersebut merupakan bagian dari puncak kelucuan karena mengandung unsur ketidakterdugaan (*surprise element*).

### (3) Substitusi bunyi fonem vokal [e]

Substitusi fonem vokal [e] pada acara *Lapor Pak!* ditemukan sejumlah 4 data yang analisisnya diwakilkan oleh data berikut.

- (9) Melani : Wahh, anak-anak diginiin. Telpon Kak *Soto!*  
Wendi : Kak *Setooo*, dong

LP/08-04-2021

Substitusi bunyi fonem vokal juga ditemukan pada data (9). Terdapat fonem [ɛ] yang secara sengaja diganti dengan fonem [o]. Substitusi tersebut menyebabkan perubahan makna pada kata *Seto* yang memiliki makna semula ‘nama tokoh/orang’ menjadi kata *soto* yang memiliki makna ‘salah satu makanan khas Indonesia yang berkuah’. Adanya perubahan makna tersebut dapat menciptakan suatu humor karena tidak ada hubungan sama sekali antara makna satu dengan makna selanjutnya dalam satu percakapan, sehingga menimbulkan ketidakterdugaan.

### (4) Substitusi bunyi fonem vokal [o]

Menurut data penelitian, ditemukan pemanfaatan substitusi fonem vokal [o] sejumlah 1 data dengan analisis sebagai berikut.

- (2) Nunung : Saya mau *melaporkan*  
Ayu : *Melaporkan*, ibu

LP/09-03-2021

Pada data (2) tersebut terdapat substitusi antara fonem [ɔ] dengan [a] sehingga mengubah makna pada kata *melaporkan* yang memiliki makna semula ‘memberitahu sesuatu’ menjadi kata *melaporkan* yang bermakna

‘sengaja membuat lapar’. Pemanfaatan substitusi tersebut dapat menciptakan efek lucu karena mengubah makna kata awal menjadi kata yang tidak memiliki hubungan makna sama sekali pada makna selanjutnya, sehingga tercipta ketidakterdugaan yang merupakan puncak kelucuan.

#### b.) Substitusi bunyi fonem konsonan

Substitusi bunyi fonem konsonan merupakan penggantian salah satu fonem konsonan dari suatu kata dengan fonem konsonan lain sehingga mengakibatkan perubahan makna kata tersebut. Ada pun pemanfaatan bunyi fonem konsonan yang terdapat pada acara *Lapor Pak!* sebanyak 14 data yang analisisnya akan diwakilkan oleh data-data berikut ini.

- (22) Andika : Wah kalo isinya pisau, jangan-jangan itu sebuah  
*telor*  
Wendi : **Terorrrrr!!** LP/01-04-2021
- (24) Kiki : Ariel Ariel Ariel  
Parto : Saya akan membawakan lagu berjudul menghapus  
*bedakmu*  
Wendi : Menghapus *jejakmu* dong LP/18-06-2021
- (26) Aziz : Jangan percaya, dia suka *bodong*  
Wendi : **Bohong!!!** LP/22-06-2021

Pada data (22), (24), dan (26) tersebut menunjukkan adanya substitusi bunyi fonem konsonan. Data (22) mengalami substitusi bunyi fonem konsonan [l] yang menyebabkan perubahan pada kata *telor* yang mempunyai makna ‘benda kecil bercangkang yang mengandung zat hidup bakal anak yang dihasilkan oleh unggas’ menjadi kata *teror* yang memiliki makna ‘ancaman atau tindak kekerasan’.

Begitu pula dengan data (24) yang juga mengalami perubahan makna akibat substitusi bunyi fonem yakni [j] menjadi [b] dan [d], sehingga mengalami perubahan makna dari kata *jejak* yang bermakna bekas ‘telapak kaki’ menjadi *bedak* yang memiliki makna ‘serbuk halus yang digunakan untuk mempercantik muka’. Hal yang sama juga terdapat pada data (26) yang mengalami substitusi bunyi fonem konsonan [h] menjadi [d] dan mengubah makna. Kata *bohong* yang bermakna ‘tidak sesuai dengan kenyataan yang ada’ menjadi kata *bodong* yang memiliki makna ‘pusat yang tersembul atau bujal’.

Adanya perubahan makna pada ketiga data di atas berasal dari pola yang sama, yakni substitusi fonem. Hal tersebut dapat digolongkan sebagai humor karena adanya ketidaksesuaian makna yang menimbulkan ketidakterdugaan.

### c.) Substitusi bunyi silabel

Substitusi bunyi silabel merupakan penggantian salah satu bunyi silabel dengan silabel lain dalam satu kata sehingga mengakibatkan perubahan makna kata tersebut. Ada pun pemanfaatan bunyi silabel yang terdapat pada acara *Lapor Pak!* sebanyak 13 data yang penjelasannya diwakilkan oleh data-data berikut ini.

(30) Andre : Alamatnya *Ciputat*, bukan *Cipucet*

LP/22-09-2021

(31) Andre : Kamu tu pangkatnya *kopral* ya! jangan sampe saya turunin jadi *koplak* ya!

LP/22-02-2021

Data (30) merupakan hasil kreasi dari kata *Ciputat* yang merupakan salah satu daerah di Tangerang menjadi *Cipucet*. Pada proses substitusi bunyi silabel tersebut menunjukkan adanya perubahan bunyi silabel ke-3 yakni /tat/ menjadi /cet/ sehingga mampu mengubah makna pada dua silabel terakhir dan membentuk kata *pucet* yang memiliki makna ‘warna kulit terlihat lebih putih dari biasanya’.

Sama halnya dengan data (30), data (31) juga mengalami proses substitusi bunyi silabel. Terdapat perubahan silabel terakhir yakni /ral/ dengan /lak/ sehingga mampu mengubah kata *kopral* menjadi *koplak*. Kata *kopral* yang memiliki makna ‘kelompok pangkat tamtama dalam ketentaraan’ berubah menjadi kata *koplak* yang memiliki makna ‘perilaku bodoh yang menghibur’.

Perubahan akibat substitusi tersebut mampu memberikan efek lucu dengan adanya ketidakterdugaan. Adanya ketidakcocokan antara makna pertama dengan makna selanjutnya pada satu percakapan memberi kesan ‘tidak nyambung’, akan tetapi hal tersebutlah yang menjadi letak kelucuan pada kedua data di atas.

## 2) **Permutasi Bunyi**

Permutasi bunyi adalah pergantian atau perpindahan posisi bunyi pada suatu kata yang menyebabkan perubahan makna (Wijana, 2004). Berdasarkan data yang telah didapat, ditemukan sekurangnya 11 data yang menunjukkan adanya pemanfaatan aspek fonologis berupa permutasi bunyi pada acara *Lapor Pak!*. Bentuk

permutasi yang ditemukan memiliki media bunyi yang berbeda-beda, sehingga pada penelitian ini ditemukan jenis-jenis permutasi bunyi yang didasarkan pada bunyi fonem vokal dan fonem konsonan yang dapat dipaparkan sebagai berikut.

**(a) Permutasi Bunyi Fonem Vokal**

Permutasi bunyi fonem vokal merupakan pertukaran posisi fonem vokal dengan fonem vokal lain dalam satu kata atau frasa yang mengakibatkan perubahan makna kata. Ada pun pemanfaatan permutasi bunyi fonem konsonan yang terdapat pada acara *Lapor Pak!* sebanyak 4 data yang analisisnya akan diwakilkan oleh data-data berikut ini.

- (52) Surya : Ada apa komandan *minggal*? duh salah  
Andika : *Manggil* woy, panggil! LP/06-10-2022
- (53) Aldi : Saya *tersungging*  
Andika : *Tersinggunggg* LP/23-02-2021
- (54) Andika : Anda nggak usah *berparu-paru* ya!  
Surya : *Berpura-pura* dong! LP/27-02-2022
- (55) Desta : *Yu ampaannn*  
Andre : *Ya ampun*, ya ampun LP/28-09-2021

Pada data (52), (53), (54), dan (55) tersebut menunjukkan adanya permutasi bunyi fonem vokal. Data (52) menunjukkan permutasi bunyi fonem vokal [a] dengan fonem vokal [i] pada kata *manggil* yang memiliki makna ‘memanggil sesuatu’ menjadi kata *minggal* yang tidak memiliki makna. Sedangkan pemanfaatan permutasi bunyi fonem vokal pada data (53) terdapat pada bunyi fonem vokal [i] dengan fonem vokal [u]. Sama halnya dengan data sebelumnya, permutasi mengakibatkan

perubahan makna pada kata *tersinggung* yang memiliki makna ‘suatu perasaan merasa tersakiti’ menjadi kata *tersungging* yang memiliki makna ‘diwarnai’.

Pemanfaatan permutasi bunyi fonem vokal juga ditemukan pada data (54) dan (55). Pada kedua data tersebut terdapat perpindahan posisi fonem vokal dalam satu frasa yakni fonem [a] dengan fonem vokal [u] pada frasa *berparu-paru* dan permutasi bunyi fonem vokal [a] dengan fonem vokal [u] pada frasa *ya ampun*.

Hal tersebut dapat digolongkan sebagai humor karena terdapat gejala salah ucap secara sengaja yang menyebabkan perubahan kata, sehingga dapat tercipta kata baru yang aneh di dengar, sehingga menimbulkan efek humor.

#### **(b) Permutasi Bunyi Fonem Konsonan**

Permutasi bunyi fonem konsonan merupakan pertukaran posisi bunyi fonem konsonan dengan bunyi fonem konsonan lain dalam satu kata atau frasa yang mengakibatkan perubahan makna kata. Ada pun pemanfaatan permutasi bunyi fonem konsonan yang terdapat pada acara *Lapor Pak!* sebanyak 6 data yang analisisnya akan diwakilkan oleh data-data berikut ini.

- (60) Andre : ah, *asalan* kamu  
Wendi : *Alasannnn!* *LP/22-09-2021*
- (61) Desta : *Ata kapamu?*  
Andre : *Apa katamuuu* *LP/22-09-2021*

- (58) Surya : Nah itu gorengan yang bisa berubah jadi  
spiderman  
Hesti : ha? apa?  
Surya : **Bala-bala**  
Hesti : **Laba-laba!!** LP/22-09-2021

Pada data (60) di atas memanfaatkan permutasi bunyi fonem konsonan untuk menciptakan efek lucu. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya kata *asalan* yang seharusnya *alasan*. Perubahan kata tersebut terjadi karena adanya perpindahan posisi fonem konsonan, tepatnya pada fonem [l] dan [s] sehingga mampu mengubah makna kata *alasan* yang memiliki makna ‘sebuah dasar untuk mengeluarkan pendapat’ menjadi kata *asalan* yang memiliki makna ‘awal mula’.

Hal serupa juga terjadi pada data (61) yang mengalami perubahan makna akibat adanya proses permutasi bunyi pada fonem konsonan, tepatnya fonem [p] dan [t] pada satu frasa. Frasa *apa katamu* yang merujuk pada pertanyaan berubah menjadi *ata kapamu* yang merupakan frasa tidak bermakna.

Kemudian permutasi bunyi fonem konsonan juga dimanfaatkan oleh data (58). Pada data tersebut menunjukkan adanya perubahan makna yang diakibatkan oleh perpindahan posisi salah satu fonem konsonan dalam satu kata, yakni fonem [l] dan [b]. *Laba-laba* yang semula memiliki makna ‘hewan berkaki delapan yang bisa memproduksi jaring sendiri’ menjadi kata *bala-bala* yang memiliki makna ‘nama lain bakwan (dalam bahasa sunda)’.

Ketiga data di atas memanfaatkan permutasi fonem konsonan untuk menciptakan sebuah humor. Pasalnya, pada ketiga data tersebut memiliki pola yang sama, yakni terdapat kesalahan dalam pengucapan kata yang disengaja. Peristiwa salah ucap tersebut mengakibatkan perubahan makna, sehingga dapat memunculkan efek lucu.

### 3) Penyisipan Bunyi

Penyisipan bunyi merupakan proses penambahan satu atau lebih fonem di tengah kata yang menyebabkan terjadinya perubahan makna pada suatu kata (Wijana, 2004). Berdasarkan data yang didapat, ditemukan 5 data yang menunjukkan adanya pemanfaatan aspek fonologis berupa penyisipan bunyi pada acara *Lapor Pak!* yang dapat dipaparkan sebagai berikut.

- (47) Andre : Nama Anda kan Edi Supono, kenapa jadi Tulis?  
Parto : Itu *alias*, Pak. Kaya ini (menunjuk alis)  
Wendi : ALIS itu *aliss* LP/18-06-2021
- (50) Andika : Kamu bisa masak masakan yang hebat nggak?  
Surya : Apaan itu?  
Andika : Sayur *awesome* LP/20-12-2022
- (51) Andika : Ada kasus sabung ayam, Komandan  
Andre : Kasihan tuh, ayam di jadiin satu begitu  
Andika : *Sabung*, bukan *sambung* LP/12-05-2022

Data (47) di atas memanfaatkan penyisipan bunyi untuk memunculkan efek lucu. Terdapat kesengajaan penutur dalam menyisipkan bunyi fonem vokal [a] di tengah kata *alis* sehingga berubah menjadi *alias*. Kata *alis* yang memiliki makna ‘bulu yang ada di dahi’ menjadi kata *alias* yang memiliki makna ‘nama samaran’.

Begitu pula dengan data (50) yang juga menyisipkan fonem konsonan [w] pada kata *asem* yang memiliki makna ‘salah satu jenis rasa’ menjadi kata *awesome* yang merujuk pada istilah Bahasa Inggris yang berarti ‘hebat’. Kemiripan dalam hal bunyi antara kata *asem* dengan *awesome* digunakan untuk merujuk makna yang dipakai oleh si penanya walaupun tidak pernah ada dalam kenyataan.

Pada data (51) juga terdapat gejala permutasi bunyi yang ditunjukkan oleh perubahan makna. Kata *sabung* berubah menjadi *sambung* akibat adanya penyisipan fonem [m] di tengah kata *sabung*. Kata *sabung* yang memiliki makna ‘adu, laga’ menjadi kata *sambung* yang memiliki makna ‘terhubung’. Hal tersebut dapat menjadi salah satu bahan dalam penciptaan humor.

Pemanfaatan aspek fonologis berupa penyisipan bunyi tersebut mampu memberi kesan humor. Hal tersebut dikarenakan adanya perbedaan antara abstraksi satu dengan abstraksi lain dalam satu percakapan. Ketidaksesuaian itulah yang menjadi letak humor, sehingga mampu menghasilkan ketidakterdugaan dan memberi efek lucu.

#### **4) Penambahan Bunyi**

Penambahan bunyi merupakan proses adanya tambahan fonem pada suatu struktur kata yang mengakibatkan perubahan makna (Wijana, 2004). Berdasarkan data yang didapat, ditemukan 3 data yang

menunjukkan adanya pemanfaatan aspek fonologis berupa penambahan bunyi pada acara *Lapor Pak!* yang dapat dipaparkan sebagai berikut.

- (44) Kiki : Bahasa Inggrisnya panjang, long. Kalo tangan panjang *nyolong* LP/12-05-2022
- (45) Wendi : Bahasa Inggrisnya panjang, long. Kalo sayap panjang, *kalong* LP/12-05-2022
- (46) Andika : Bahasa Inggrisnya panjang, long. Kalo sobeknya panjang, *bolong* LP/12-05-2022

Data (44), (45), dan (46) memiliki pola yang sama, yakni merupakan kreasi dari kata *long* yang merupakan Bahasa Inggris dari kata panjang. Proses penambahan silabel yang berbeda pada setiap data mengakibatkan perubahan makna. Pada data (44) terdapat penambahan silabel awal /nyo/ sehingga menciptakan kata *nyolong* yang memiliki makna ‘mengambil yang bukan milik haknya secara diam-diam’. Data (45) terdapat tambahan silabel /ka/ menciptakan kata *kalong* yang memiliki makna ‘kelelawar berukuran besar pemakan buah-buahan’. Kemudian tambahan silabel /bo/ pada data (46) menciptakan kata *bolong* bermakna ‘berlubang’.

Efek humor yang terdapat pada ketiga di atas berasal dari gejala penambahan bunyi. Adanya tambahan silabel pada kata awal mampu menciptakan kata baru yang memiliki makna yang berbeda, sehingga menimbulkan suatu ketidakterdugaan. Hal tersebutlah yang menjadi puncak kelucuan karena tidak ada kesesuaian antara abstraksi satu dengan abstraksi lain dalam satu percakapan.

## 5) Pelesapan Bunyi

Pelesapan bunyi merupakan proses penghilangan salah satu atau lebih dari satu fonem dalam satu struktur kata. (Wijana, 2004). Berdasarkan data yang didapat, ditemukan 4 data yang menunjukkan adanya pemanfaatan aspek fonologis berupa pelesapan bunyi pada acara *Lapor Pak!* yang dapat dipaparkan sebagai berikut.

- (63) Wendi : Usi kok begini kaya kurang odol  
Andika : kok kurang odol?  
Wendi : *Usi* berdarah  
Andika : *Gusi!* LP/03-05-2022
- (64) Andika : Saudara Pasha, apakah benar ukuran Anda lebih  
besar daripada tiang?  
Pasha : Maksudnya apa, Pak?  
Andika : Besar *pasha* dari pada tiang LP/09-04-2022

Pada data (63) tersebut menunjukkan adanya pelesapan bunyi fonem [g] pada kata *gusi* yang memiliki makna ‘tempat tumbuh gigi’ menjadi kata *Usi* yang memiliki makna ‘nama orang’. Begitu pula dengan data (64) yang mengalami proses sama yakni penutur dengan sengaja menghilangkan salah satu fonem pada kata *pasak* pada fonem [k] sehingga kata *pasak* yang memiliki makna ‘paku yang terbuat dari kayu’ menjadi kata *pasa* yang merujuk pada ‘nama orang’.

Gejala pelesapan tersebut mengakibatkan pergantian makna awal menjadi makna yang tidak ada hubungannya sama sekali. Adanya perubahan makna secara langsung pada kedua data tersebut terdapat unsur ketidakterdugaan yang dapat memunculkan efek lucu.

## 6) Pemberian Jeda

Pemberian jeda merupakan pemunculan jeda di tengah pembentukan kata secara sengaja, sehingga mampu memisah satu kata menjadi dua kata yang berbeda. Berdasarkan data yang didapat, ditemukan 7 data yang menunjukkan adanya pemanfaatan aspek fonologis berupa pemberian jeda bunyi pada acara *Lapor Pak!* yang pemaparannya diwakilkan oleh data-data berikut.

(70) Andika : Eh, Gilang. Ada obat merah ngga?  
Gilang : Buat apa, Pak Dika?  
Andika : nah ini kasihan, *perih sai* (memakai perisai)  
Gilang : *perisai* itu mah LP/19-10-2022

(72) Andika : ya kan aku udah berusaha minta maaf, aku sudah  
*meresapi* kesalahan aku  
Hesti : dih, *meres sapi*. Meres baju aja susah LP/06-10-2022

Ditemukan adanya pemberian jeda pada data (70) dan (72). Terdapat pemisahan kata yang disengaja dengan tujuan memunculkan makna baru. Pada data (70) kata semula *perisai* yang bermakna ‘alat untuk melindungi diri’ mengalami pemenggalan bunyi menjadi dua kata yakni *perih* dan *sai* yang merujuk pada pengungkapan rasa perih. Begitu pula yang terjadi pada data (72). Terdapat pemenggalan bunyi pada kata *meresapi* yang memiliki makna semula ‘menikmati’, berubah menjadi frasa *meres sapi* yang bermakna ‘kegiatan memerah susu sapi’.

Perubahan makna pada data akibat pemberian jeda tersebut memiliki efek lucu. Hal tersebut dikarenakan terdapat perbedaan abstraksi awal dengan abstraksi lain pada satu percakapan, sehingga

menimbulkan hal yang tidak terduga yang merupakan unsur pembangun humor.

## **b. Ketaksaan**

Ketaksaan yang digunakan dalam pembentukan humor terdiri dari ketaksaan leksikal dan gramatikal, menurut Nelson dikutip dari (Wijana, 2004). Pada penelitian ini ditemukan sekurang-kurangnya 121 data yang memanfaatkan ketaksaan sebagai penciptaan humor. Terdapat dua bentuk ketaksaan yang dibedakan berdasarkan hubungan antar makna, yakni polisemi dan homonimi.

### **1) Polisemi**

Kata-kata yang memiliki perbedaan makna yang disebabkan oleh konteks pemakaiannya disebut polisemi, menurut Allan dalam (Wijana, 2004). Berdasarkan data yang telah didapat, ditemukan sekurang-kurangnya 62 data yang menunjukkan adanya pemanfaatan polisemi pada acara *Lapor Pak!*. Bentuk polisemi yang ditemukan memiliki jenis yang berbeda yakni polisemi pemaduan makna pergeseran pemakaian dan polisemi pemaduan makna literal dan figuratif yang dijelaskan sebagai berikut.

#### **a.) Pemaduan Makna Pergeseran Pemakaian**

Pemaduan makna pergeseran pemakaian merupakan pemanfaatan pemaduan makna satu dengan makna lain dengan kata yang sama, sehingga menimbulkan ketidakterdugaan (Wijana, 2004). Ada pun pemanfaatan pemaduan makna pergeseran pemakaian pada acara *Lapor*

*Pak!* sebanyak 34 data yang analisisnya akan diwakilkan oleh data-data berikut ini.

- (139) Indra : Boleh request lagu ngga?  
Kiki : Boleh dong, mau di *puterin* apa, nih?  
Indra : Tolong *puterin* Senayan tiga kali  
LP/04-05-2022
- (140) Andre : kalo keadaannya udah darurat siapin gas *air mancur*  
Kiki : *air mata*, air mata  
LP/04-05-2022
- (149) Wendi: Bang, *gigi kelinci* itu loncat-loncat, nggak?  
LP/25-02-2021

Pada data (139) tersebut menunjukkan adanya pemaduan makna pergeseran pemakaian pada kata *puterin* yang makna awalnya merujuk pada ‘memutar lagu’ mengalami pergeseran makna menjadi ‘memutari lapangan’. Sama halnya dengan data (139), data (140) juga mengalami pergeseran makna pemakaian akibat pemaduan makna.

Terdapat dua kata sama yang digunakan yakni *air* yang sama-sama memiliki makna ‘cairan jernih yang tidak berwarna dan berasa’ mengalami perubahan makna setelah diberi kata lanjutan yang mengubahnya menjadi dua frasa yang berbeda. Abstraksi pertama membicarakan *air mata* yang memiliki tujuan awal untuk menyebutkan *gas air mata* yang memiliki makna ‘gas yang menyebabkan mata perih berair’ berubah menjadi *air mancur* yang bermakna ‘air yang memancar dari sumber air alami maupun buatan.

Pemanfaatan pemaduan pergeseran makna juga ditemukan pada data (149). Kata *kelinci* pada frasa *gigi kelinci* yang disebutkan oleh penutur semula memiliki makna ‘sebutan untuk dua gigi depan yang ada

pada rahang atas yang ukurannya lebih besar dan panjang sehingga memiliki bentuk seperti gigi pada hewan kelinci'. Akan tetapi setelah adanya tambahan kata *loncat-loncat*, kata *kelinci* pada frasa tersebut mengalami pergeseran makna menjadi hewan kelinci yang sesungguhnya, sehingga kata *kelinci* pada *gigi kelinci* yang merujuk pada bentuk gigi berubah menjadi hewan.

Adanya perubahan makna pada ketiga data tersebut dapat memunculkan efek humor. Letak kelucuan terdapat pada penggunaan kata yang sama akan tetapi memiliki makna yang berbeda namun masih memiliki hubungan. Hal tersebut mampu menciptakan efek ketidakterdugaan karena perubahan makna yang terjadi.

#### b.) Pemaduan Makna Literal dan Figuratif

Pemaduan makna literal dan figuratif merupakan pemanfaatan pemaduan makna yang melibatkan pergeseran makna secara figuratif atau metaforis dalam penciptaan humor, sehingga menimbulkan ketidaksejajaran antara makna literal dan figuratif yang digunakan (Wijana, 2004). Ada pun pemanfaatan pemaduan makna literal dan figuratif pada acara *Lapor Pak!* sebanyak 28 data sebagai berikut.

- (169) Melani : Pak, mohon maaf ini orang *judes* banget kaya  
*admin Lambe Turah*  
LP/08-04-2021
- (170) Kiki : Ada yang bawa *gunting* ngga?  
Gilang : Buat apa gunting?  
Kiki : Buat *mutusin hubungan* gue sama Andika  
LP/28-09-2021
- (173) Surya : *Pacaran berantem mulu*, bikin *padepokan silat*  
aja!!  
LP/24-08-2021

Data (169), (170), dan (173) memanfaatkan penciptaan humor yang mengacu pada ketidakselarasan pemakaian kata yang maknanya bersifat metaforis atau figuratif. Pada data (169) terlihat adanya pembicaraan literal yakni pada kata *judes*, kemudian dilanjutkan dengan pemaknaan figuratif pada kata *admin Lambe Turah*. Pembicaraan tersebut mengumpamakan ‘orang yang sinis seperti admin akun *instagram Lambe Turah*’ yang selalu memberi *caption* atau komentar pedas.

Begitu pula dengan data (170) bertanya *gunting* yang diasumsikan awal sebagai kata literal yang bermakna ‘alat untuk memotong benda’. Akan tetapi, berubah menjadi metaforis ketika penutur melontarkan kalimat *buat mutusin hubungan*. Pemanfaatan pemaduan makna literal dan figuratif juga terdapat pada data (173). Kata *berantem* yang disebutkan pertama memiliki makna literal ‘berkelahi’ kemudian dipadukan dengan kata *padepokan silat* yang memberi kesan metaforis pada kata *berantem* di awal. Sehingga *berantem* yang awalnya merujuk pada perkelahian kecil, kemudian diminta untuk membuat perkumpulan silat.

Adanya pemanfaatan pemaduan makna literal dan figuratif tersebut dapat memunculkan kesan lucu. Ini dikarenakan, makna figuratif sendiri merupakan makna kias yang bersifat melebihkan dan dipadukan dengan makna literal yang sebagaimana mestinya. Sehingga

dari pemaduan makna tersebut menimbulkan ketidaksejajaran yang merupakan bagian dari puncak kelucuan (*punchline*).

## 2) **Homonimi**

Homonimi merupakan dua kata atau lebih ucapannya sama, akan tetapi makna dari satu sama lain berbeda atau bahkan tidak ada hubungannya sama sekali (Wijana, 2004). Berdasarkan data yang telah didapat, ditemukan 59 data yang menunjukkan adanya pemanfaatan homonimi pada acara *Lapor Pak!*. Bentuk homonimi dibagi menjadi dua, yakni homofoni yang memiliki kesamaan bunyi dan homografi yang memiliki kesamaan penulisan. Akan tetapi pada penelitian ini hanya ditemukan data homofoni dikarenakan objek yang digunakan adalah objek verbal, bukan tulisan. Ada pun pembagian bentuk homofoni yakni kata biasa dan homonimi akronim, serta abreviasi.

### a.) **Homofoni Kata Biasa**

Ada beberapa cara yang digunakan untuk menggunakan homofoni kata biasa untuk mencapai suatu efek humor. Bisa dengan menggabungkan kata-kata yang dasarnya berhomofoni, memadukan nama orang, nama tempat, dan dengan bahasa asing atau daerah tertentu (Wijana, 2004). Ada pun pemanfaatan homofoni kata biasa pada acara *Lapor Pak!* sebanyak 38 data yang analisisnya akan diwakilkan oleh data-data berikut ini.

### (1) Homofoni Kata Biasa dengan Bunyi dan Penulisan yang Sama

Homofoni kata biasa dengan sama bunyi dan penulisan merupakan jenis homofoni yang memiliki kesamaan penulisan dan bunyi namun memiliki makna yang sama sekali berbeda.

Ada pun pemanfaatan homofoni jenis ini pada acara *Lapor Pak!* sekurang-kurangnya terdapat 31 data yang penjelasannya diwakilkan oleh data-data berikut ini.

- (81) Andre : Kenapa sih, lu?  
Ayu : Alhamdulillah udah punya *pacar* hihhi. *Pacar cina* hihhi  
Andre : Merah kenyel dong
- (87) Surya : Ini, Pak. Saya kasih kue biar bisa jadi orang Bali.  
Kue *Putu*
- (97) Deva : Itu kemarin sempet di tekanan *5G* waktu bawa pesawat tempur  
Wendi : Sinyal bagus dong, udah *5G* saja

Pada data (81) kata *pacar* pertama bermakna 'kekasih', kemudian kata *pacar* ditambahkan kata *cina* , sehingga berubah makna menjadi frasa *pacar cina* yang memiliki makna 'makanan yang terbuat dari tepung sagu'. Data (87) juga memanfaatkan kata yang sama dengan referen yang berbeda, yakni pada kata *putu* yang diubah dengan adanya kata *Bali*, sehingga mengubah *putu* yang identik dengan nama diri dari Bali menjadi *putu* yang dapat bermakna 'kue yang dimasak dengan menggunakan uap terbuat dari tepung beras dan gula merah' disamakan dengan *putu* yang merujuk pada 'anak pertama dalam bahasa Bali'.

Begitu pula yang terjadi pada data (97) yang menggunakan persamaan kata yakni 5G. Kata 5G awal merujuk pada ‘gaya gravitasi atau tekanan dari setiap perubahan akselerasi dan percepatan yang diderita oleh pilot saat menerbangkan pesawat’. Kemudian mengalami perubahan ketika penutur kedua menambahkan kalimat *Sinyal bagus dong udah 5G aja*, sehingga mengubah makna pertama.

Dari pemanfaatan kata yang sama pada data-data di atas dapat menimbulkan efek lucu. Terdapat kesenjangan makna yang sangat jauh antara abstraksi satu dengan abstraksi lain dalam satu percakapan yang memunculkan efek ‘tidak nyambung’ yang menjadi letak puncak kelucuan (*punchline*).

## (2) Homofoni Kata Biasa dengan Bunyi yang Sama Penulisan Berbeda

Homofoni kata biasa dengan sama bunyi dan penulisan merupakan jenis homofoni yang memiliki kesamaan bunyi namun berbeda penulisan, dan memiliki makna yang sama sekali berbeda. Ada pun pemanfaatan homofoni jenis ini pada acara *Lapor Pak!* sebanyak 7 data yang penjelasannya diwakilkan oleh data-data berikut ini.

- (106) Wendi : Kalian katanya kehujan tapi kok ngga basah?  
 Andika : Iya, dong. Kita kan berdua, pasangan  
 Wendi : Oh *couple*, KAPAL LP/09-06-2021
- (111) Wendi : Saya kemarin beli gudeg di Jogja tapi mukanya  
 yang jualan deket banget  
 Surya : kok bisa?  
 Wendi : gudeg *yu zoom* LP/20-12-2022
- (107) Andre : Mbak *You* ni, Mbaknya kamu? Kalo mbaknya  
 saya Mbak Me LP/22-02-2021

Data (106) memanfaatkan homonimi dengan memelesetkan kemiripan bunyi dengan penulisan yang berbeda. Kata *couple* memiliki makna ‘bahasa Inggris dari pasangan’ diubah dengan kata *kapal* yang merupakan ‘salah satu alat transportasi jalur air’. Penutur memelesetkan pengucapan *couple* menjadi *kapal* dengan memanfaatkan premis dari pertanyaan sebelumnya *kehujanannya tapi kok nggak basah?* Letak puncak kelucuan (*punchline*) ada pada saat penutur menjawab premis dengan mengatakan *pasangan* yang mengarah pada kata *couple* yang memiliki kemiripan bunyi dengan *kapal* yang identik dengan kata *tidak basah* pada premis awal. Adanya pemelesetan bahasa asing tersebut merupakan letak pembangun humor yang memberi efek lucu.

Pada data (111) kata *Jum* merujuk pada ‘salah satu nama gudeg terkenal di Yogyakarta’ diubah oleh kata *zoom* yang memiliki makna ‘memperbesar’. Kedua kata tersebut masuk ke dalam homofoni karena kata *zoom* memiliki perubahan yang hampir sama dengan kata *Jum* dalam Bahasa Indonesia. Terdapat humor dari data tersebut dari pemanfaatan bahasa asing yang di pelesetkan ke Bahasa Indonesia.

Pemanfaatan kesamaan bunyi terdapat pada data (107) yang mempelesetkan kata *Yu* yang memiliki makna ‘panggilan kakak perempuan dalam Bahasa Jawa’ mengalami pengacauan oleh kata *You* yang merupakan terjemahan dari Bahasa Inggris dari ‘kamu’. Persamaan pengucapan kedua kata tersebut dimanfaatkan oleh penutur

dengan menambahkan kata *me* yang mengarahkan pada kata yang berhubungan yakni kata *you*.

## b.) Homofoni Akronim dan Abreviasi

Akronim-akronim dan abreviasi baru dengan memberi makna baru atau aneh sengaja dibuat untuk menimbulkan *puncak kelucuan* (Wijana, 2004).

### (1) Homofoni Akronim

Akronim merupakan satuan kebahasaan yang terbentuk dari penyingkatan dengan mengambil sebagian dari kata yang bersangkutan (silabel) (Wijana, 2004) . Pada penelitian ini terdapat 10 data yang memanfaatkan homofoni akronim sebagai penciptaan humor pada acara *Lapor Pak!* yang penjelasannya diwakilkan oleh data-data berikut ini.

- (113) Andika : Komanadan hati-hati kalo dateng ke ***Cilandak***.  
Bikin susah move on  
Andre : Kenapa tuh  
Andika : Itu karena Cilandak singkatan dari ***Cinta lama datang mendadak*** LP/25-02-2021
- (121) Andika : Mereka ini terinspirasi dari Money Heist, jadi  
mama mereka itu dari nama nama kota  
Wendi : Dia namanya siapa ini  
Andika : Yang ini namanya ***Tegal***. Karena dia ***Temennya Begal***  
LP/09-08-2021
- (117) Wendi : Kalo ini siapa namanya  
Andika : Namanya ***Bekasi. Bekas Sopir Taksi***  
LP/08-09-2021

Pemanfaatan akronim pada data (113) ditunjukkan oleh kata *Cilandak*. Secara umum, *Cilandak* merupakan nama daerah di Jakarta. Kata tersebut sejauh ini tidak memiliki kepanjangan khusus, akan tetapi

pada acara *Lapor Pak!* kata *Cilandak* dapat dipanjangkan dengan makna baru yakni *Cinta lama datang mendadak*. Perbedaan makna yang sangat kontras antara satu nama daerah dengan kisah asmara tersebut dapat menimbulkan efek lucu, karena terdapat unsur kesenjangan makna.

Data (121) juga memanfaatkan penciptaan akronim pada kata Tegal yang juga merupakan nama salah satu kota di Jawa Tengah. kata *Tegal* memiliki makna literal sebagai ‘salah satu kota yang ada di Indonesia’. Kemudian kata tersebut dapat dipanjangkan menjadi *temennya begal*. Hal tersebut dapat digolongkan sebagai humor karena terdapat makna baru dari makna literal yang sebelumnya dan tidak memiliki hubungan sama sekali antara makna awal dengan makna selanjutnya, sehingga terlihat jelas kesenjangan antara nama kota dengan penjahat.

Bentuk akronim data (117) terletak pada kata *Bekasi* yang seperti diketahui merupakan salah satu daerah di Jawa Barat. Akan tetapi pada acara *Lapor Pak!* kata *Bekasi* dapat dipanjangkan menjadi *Bekas sopir taksi*. Perubahan makna tersebut termasuk dalam humor karena dapat menimbulkan efek lucu melalui pembentukan makna baru. Kemudian perbedaan makna awal dengan makna selanjutnya juga termasuk pendukung humor tersebut dibentuk.

## **(2) Homofoni Abreviasi**

Abreviasi merupakan singkatan atau pemendekan yang terdiri dari pengambilan huruf-huruf awal (Wijana, 2004). Pada penelitian ini

terdapat 11 data yang memanfaatkan homofoni abreviasi sebagai penciptaan humor pada acara *Lapor Pak!* yang penjelasannya diwakilkan oleh data-data berikut ini.

- (122) Wendi : Ayu, kalo ngobrol ama dia kaya program pemerintah  
Ayu : Apa tuh  
Wendi : ***KB. Kayanya Berat*** *LP/23-02-2021*
- (125) Andre : Wah ini harus cepat ATM ini  
Kiki : Kok malah ke ***ATM***  
Andre : ***Ayo tangkap mereka*** *LP/24-08-2021*
- (131) Andre : Oh jadi kalian ini ***MCK?***  
Andika : Apatuh??  
Andre : ***Mengenang Cinta Kembali*** *LP/09-04-2022*

Pada data (122) terdapat singkatan *KB* yang umumnya memiliki kepanjangan *Keluarga Berencana*. Kemudian pada acara *Lapor Pak!* kata tersebut dapat dijabarkan menjadi *Kayaknya Berat*. Begitu pula dengan data (125) yang secara umum *ATM* adalah *Anjungan Tunai Mandiri* berubah menjadi *Ayo tangkap mereka*. Data (131) juga mengalami perubahan makna akibat penciptaan kepanjangan baru dari suatu abreviasi, yakni pada kata *MCK* yang semula memiliki kepanjangan *Mandi, Cuci, Kakus* berubah menjadi *Mengenang Cinta Kembali*.

Letak kelucuan pada ketiga data tersebut terletak pada perubahan-perubahan makna. Perbedaan antara makna atau kepanjangan pertama dengan kepanjangan selanjutnya memiliki

kesenjangan yang amat jauh, sehingga menimbulkan ketidakterdugaan yang merupakan bagian dari puncak kelucuan (*punchline*).

### c. Hiponimi

Secara semantik hiponim merupakan pernyataan yang maknanya dianggap sebagai bagian dari makna pernyataan lain, menurut Verhaar dalam (Wijana, 2004). Berdasarkan data yang telah didapat, ditemukan 2 data yang menunjukkan adanya pemanfaatan hiponimi pada acara

*Lapor Pak!* yang dijabarkan berikut ini.

- (195) Andre : Ni gimana ceritanya bisa masuk masuk penjara gini nih?  
Gilang : Dia nyamar pak. Tadinya masuk pake *rambut rambutan trus pake markisa, bengkuang, apel*  
Andre : Tu beda, itu *buahh* LP/22-02-2021
- (196) Andika : Setelah operasi ketupat ini nanti akan dilanjutkan operasi *nastar, lontong, opor ayam*  
Andre : *Makanan lebaran* dong itu LP/03-05-2022

Data (195) dan (196) tersebut berturut-turut memanfaatkan hiponimi sebagai penciptaan humor. Data (195) mengubah makna pertama berupa *rambut-rambutan* yang bermakna rambut palsu, dengan menambah hiponim yang sama dengan *rambutan*, yakni *markisa, bengkuang, apel*. Sehingga mengubah makna pertama yang merujuk pada rambut palsu menjadi buah-buahan.

Begitu pula dengan *operasi ketupat* pada data (196) merujuk pada operasi lalu lintas menjelang lebaran, akan tetapi menjadi lucu ketika penutur melanjutkan dengan kata-kata yang memiliki satu hipernim dalam konteks makanan khas saat Lebaran yakni, *ketupat*,

*yakni nastar, lontong, dan opor ayam*. Beberapa makanan tersebut merupakan hiponim dari makanan khas lebaran. Sehingga, istilah operasi lalu lintas berubah menjadi makanan khas lebaran, ketika penutur menyambungkan operasi ketupat dengan hal yang berhubungan dengan *ketupat*, bukan *operasi* agar tidak dapat ditebak oleh lawan tutur.

Efek lucu yang ditimbulkan oleh kedua data tersebut terletak pada perubahan makna seketika. Perubahan tersebut muncul akibat penambahan hiponim dari masing-masing makna pertama yang digunakan, sehingga tercipta ketidakterdugaan.

#### **d. Sinonimi**

Sinonim adalah padan kata. Adapun jenis sinonimi berdasarkan ketentuan tertentu. Terdapat penggunaan jenis-jenis sinonimi yang berbeda, yakni sinonim dengan makna lebih umum, sinonim dengan makna konkret, dan sinonim dengan makna spesifik. Pada penelitian ini terdapat sekurang-kurangnya 7 data yang menunjukkan adanya pemanfaatan sinonimi dengan berbeda jenisnya pada acara *Lapor Pak!*

##### **1.) Sinonim dengan Makna Lebih Umum**

Sinonim dengan salah satu makna lebih umum berarti kata tersebut memiliki nama lain yang sifatnya lebih umum dari kata lainnya. Ada pun pemanfaatan sinonim salah satu kata lebih umum pada acara *Lapor Pak!* dengan ditemukan sejumlah 4 data yang penjabarannya diwakilkan oleh data-data sebagai berikut.

- (214) Andre : Saudari Melani, suami Anda *orang* asing?  
 Melani : Bukan, suami saya *makhluk* asing. Ke mana-mana naik UFO  
 LP/08-04-2021
- (216) Andre : Sodara Uus, berapa *keprovitan* yang Anda dapatkan?  
 Uus : Ha? Gimana, Pak?  
 Andre : Provit apa artinya?  
 Kiki : Untung  
 Uus : Ohhh *keuntungan*  
 LP/22-09-2021

Pada data (214) tersebut menunjukkan adanya sinonimi pada kata *orang* dan *makhluk* yang sama-sama memiliki makna ‘ciptaan Tuhan’, akan tetapi kata *orang* memiliki makna yang lebih umum dibandingkan kata *makhluk*. Pemanfaatan persamaan kata tersebut juga dimanfaatkan oleh data (216) pada kata *keuntungan* dan *keprovitan* yang sama-sama bermakna ‘manfaat atau laba’, akan tetapi kata *keuntungan* memiliki makna yang lebih umum dibanding kata *keprovitan*.

Letak kelucuan pada kedua data tersebut ada pada kata yang kurang umum yang digunakan pada kalimat biasa, sehingga tercipta ketidakterdugaan (surprise element) yang merupakan sebuah puncak kelucuan.

## 2.) Sinonim dengan Makna Konkret

Sinonim dengan makna konkret berarti kata tersebut memiliki nama lain yang maknanya bersifat konkret. Ada pun pemanfaatan sinonim salah satu kata lebih umum pada acara *Lapor Pak!* dengan ditemukan sejumlah 2 data yang dijabarkan sebagai berikut.

- (219) Andika : Anda balapan itu bahaya, Pak  
 Cak Lontong : Saya nggak balapan, cuma cepet cepetan Nyampe  
 LP/01-04-2021

- (220) Wendi : Ributnya gara gara apa ini? *ekonomi*?  
Aziz : Bukan, Pak. Cuma gara-gara *nggak punya duit*

LP/09-06-2021

Bentuk pemanfaatan sinonimi pada data (219) terletak pada *balapan* dan *cepat-cepetan nyampe*. Akan tetapi kata *balapan* sendiri merupakan istilah untuk menyatakan *cepat-cepetan nyampe*. Sama halnya dengan data (220) yang juga menggunakan sinonimi dengan salah satu makna merupakan istilah, yakni ada pada kata *ekonomi* dan *nggak punya duit*. Seperti yang diketahui bahwa *ekonomi* sendiri merupakan istilah dari *nggak punya duit*. Nilai humor yang ada pada kedua data di atas terletak pada penjabaran sebuah istilah yang seharusnya hanya perlu menyebutkan istilahnya saja, sehingga tercipta ketidakterdugaan (surprise element) yang merupakan sebuah puncak kelucuan.

### 3.) Sinonim dengan Makna Spesifik

Sinonim dengan makna spesifik berarti kata tersebut memiliki nama lain yang penggunaan dan maknanya lebih intensif. Ada pun pemanfaatan sinonim salah satu kata lebih umum pada acara *Lapor Pak!* dengan ditemukan 1 data yang dijabarkan sebagai berikut.

- (218) Andika : Berarti bapak *sopir truk*??  
Parto : Bukannn! jangan asal nebak. Saya *sopir kontainer*  
Andre : Lah, kontainer kan truk juga!

LP/18-06-2021

Pada data (218) tersebut menunjukkan adanya sinonimi pada kata *sopir* dan kata *kontainer* yang sama-sama memiliki makna sebagai ‘orang yang mengemudi’ akan tetapi kata *kontainer* memiliki makna

yang lebih intensif dibanding kata *sopir*. Hal tersebut dapat digolongkan sebagai humor karena adanya kata yang kurang umum yang digunakan pada kalimat biasa, sehingga tercipta ketidakterdugaan (*surprise element*) yang merupakan sebuah *puncak kelucuan*.

#### e. Antonimi

Antonimi adalah lawan kata. Adapun jenis antonimi berdasarkan ketentuan tertentu. Terdapat penggunaan jenis-jenis antonimi yang berbeda, yakni antonimi ortogonal, antonimi antipodal, dan antonimi direksional. Pada penelitian ini ditemukan sekurang-kurangnya 23 data yang menunjukkan adanya pemanfaatan antonimi dengan berbeda jenisnya pada acara *Lapor Pak!* yang penjelasannya diwakilkan oleh data-data berikut ini.

##### 1.) Antonimi Ortogonal

Antonimi ortogonal merupakan perlawanan makna yang posisinya tidak bersifat diametral, artinya perlawanan tersebut tidak berlawanan pada satu arah yang pasti. Seperti kata utara yang berlawanan arah dengan semua arah mata angin kecuali selatan. Adapun pemanfaatan sinonim salah satu kata lebih umum pada acara *Lapor Pak!* terdapat 13 data yang penjelasannya diwakilkan oleh data-data sebagai berikut.

(204) Wendi : Kalian ini tempat tinggalnya sama apa beda?  
Ayu : Di *apartemen*, saya  
Wendi : Kalo kamu?  
Umi : Saya di *kandang*

LP/20-12-2022

- (205) Andika : Lagian sok sok an nangek *buron*, nangek  
*burung* aja nggak bisaa LP/09-05-2022
- (206) Surya : Ya mirip mirip sama yang nipu elu, Yu. Ya  
*sebelas dua ratus*, lah LP/24-08-2021

Data (204) memanfaatkan antonimi yang terletak pada kata *apartemen* dan *kandang*. Kedua kata tersebut memiliki makna yang sama, yakni ‘tempat tinggal’. Akan tetapi, *apartemen* dan *kandang* memiliki kesenjangan yang amat jauh. Seperti yang diketahui bahwa apartemen merupakan tempat tinggal yang dengan status sosial yang tinggi, sementara *kandang* merupakan tempat tinggal untuk hewan. Perbedaan keadaan dan kelas sosial tersebut termasuk dalam kategori antonimi ortogonal.

Pemanfaatan antonimi dengan perbedaan yang tidak searah juga ditunjukkan oleh data (205). Terdapat kesenjangan antara kata *burung* dan *buron*. *Buron* sendiri merupakan ‘orang yang diburu oleh polisi’ dan *burung* memiliki makna sebagai ‘hewan unggas yang bisa terbang’. Kedua kata tersebut memiliki kesenjangan yang amat jauh, dan bahkan tidak ada hubungannya, sehingga tidak seimbang apabila dijadikan sebagai bahan perbandingan.

Begitu pula dengan data (206) terdapat perbedaan jauh antara kata *sebelas* dan *dua ratus*. Apabila dibandingkan, memang sama-sama berbentuk kata bilangan. Akan tetapi antara *puluhan* dan *ratusan* merupakan dua kata yang saling bertolak belakang. Sehingga tidak seimbang dan searah apabila digunakan sebagai perbandingan.

Ketiga data di atas diketahui menggunakan antonimi ortogonal sebagai bentuk penciptaan humor. Letak kelucuan yang dibentuk melalui antonimi ortogonal yakni pada perlawanan kata yang tidak diametral, sehingga tercipta kesenjangan antara abstraksi awal dengan abstraksi selanjutnya yang merupakan sebuah puncak kelucuan.

## 2.) Antonimi Antipodal

Antonimi antipodal merupakan perlawanan makna yang posisinya bersifat diametral. Berlawanan dengan ortogonal, antipodal memiliki lawan yang bersifat satu arah dan pasti, seperti kanan yang berlawanan dengan kiri. Ada pun pemanfaatan antonimi antipodal pada acara *Lapor Pak!* dengan ditemukan 3 data yang dijabarkan sebagai berikut.

- (210) Andre : Untuk sementara *itu*, bukan untuk sementara *ini*
- (211) Indra : Saya selalu kasih *ini*, tapi dia selalu ngerasa saya kasih *itu* LP/04-05-2022
- (212) Darto : Lepasinnn. Apa apaan *itu*!  
Wendi : *Iniiiiii* LP/08-04-2021

Pada data (210), (211), dan (212) tersebut menunjukkan adanya antonimi pada kata *ini* yang memiliki makna ‘kata tunjuk untuk sesuatu yang letak objeknya dekat’ dan kata *itu* yang memiliki makna sebagai ‘kata tunjuk untuk sesuatu yang letak objeknya jauh’. Hal tersebut dapat digolongkan sebagai humor karena adanya perlawanan kata yang diametral, sehingga tercipta ketidakrelevanan antara abstraksi awal dengan abstraksi selanjutnya yang merupakan sebuah puncak kelucuan.

### 3.) Antonimi Direksional

Antonimi direksional merupakan perlawanan makna yang mengacu pada arah. Ada pun pemanfaatan antonimi direksional pada acara *Lapor Pak!* dengan ditemukan sejumlah 1 data yang dijabarkan sebagai berikut.

(213) Andre : Ni lift gimana sih, gua mencet B buat ke basement  
nggak *turun* malah *nyamping* LP/04-05-2022

Efek lucu pada data (213) ditunjukkan dengan adanya antonimi direksional. Kata *turun* yang memiliki makna ‘mengarah ke bawah’ dan kata *nyamping* yang memiliki makna sebagai ‘ke arah samping’. Hal tersebut dapat digolongkan sebagai humor karena adanya perlawanan kata yang sejajar, sehingga tercipta ketidakrelevanan antara abstraksi awal dengan abstraksi selanjutnya yang merupakan sebuah *puncak kelucuan*.

## 2. Fungsi Permainan Bahasa

Awal mulanya permainan bahasa digunakan untuk kebutuhan bercanda, melontarkan hal lucu ataupun mengejek, serta menertawakan hal yang dianggap lucu atau ironis (Wijana dan Rohmadi, 2012). Kini permainan bahasa tidak hanya digunakan hanya sekedar untuk melontarkan lelucon atau pun teka-teki lucu. Ada pun beberapa fungsi permainan bahasa yang telah diklasifikasikan menjadi 6 fungsi, yakni fungsi humor, fungsi kritik sosial, fungsi kreatif, fungsi eufemisme, fungsi estetika, dan fungsi komunikasi (Supardo, 1997). Pada penelitian ini pula ditemukan

fungsi di luar lima fungsi dari Supardo yang ditemukan, yakni fungsi merayu.

Pada dasarnya permainan bahasa pada *Lapor Pak!* difungsikan untuk membentuk sebuah humor, mengingat bahwa *Lapor Pak!* adalah acara komedi. Apabila dilihat lebih jelas, di dalam fungsi permainan bahasa pada acara *Lapor* pun dapat ditemukan maksud-maksud tertentu di luar fungsi humor. Sehingga pada pemaparan fungsi berikut dijabarkan fungsi-fungsi dalam permainan bahasa yang dikemas dalam sebuah humor, dan berikut pemaparannya.

#### a. Fungsi Humor

Fungsi humor tentu digunakan untuk kebutuhan humor murni. Memiliki tanda adanya unsur lucu untuk memunculkan suasana gembira. Selain itu, adanya fungsi humor ini memiliki tujuan untuk meningkatkan daya tarik pendengar. Berdasarkan data yang telah didapat, ditemukan 79 data yang memiliki fungsi humor pada acara *Lapor Pak!* yang penjabarannya diwakilkan oleh data-data berikut.

(53) Aldi : Saya *tersungging*  
Andika : *Tersinggunggg* LP/23-02-2022

Andika : Ayo dong pak polisi, segera kirim *bala-balanya*  
(58) Andre : Gorengan?  
Andika : *Pasukannn, bukan bakwan* LP/19-10-2022

Pada data (53) tersebut merupakan bentuk pemanfaatan fungsi humor pada permainan bahasa. Hal tersebut dikarenakan terdapat pemelesetan kata tersinggung menjadi tersungging. Pada pelesetan

tersebut seolah terjadi salah ucap, sehingga kata yang terlontar berbeda dengan kata seharusnya dan mampu memberi kesan lucu.

Fungsi humor juga digunakan pada data (58). Dibuktikan dengan kesalahpahaman dalam mengartikan kata bala-bala yang memiliki makna awal sebagai 'pasukan' namun dimaknai dengan 'sebuah gorengan' dalam satu percakapan, sehingga mampu memberi kesan lucu.

## **b. Fungsi Kritik Sosial**

Fungsi kritik sosial memiliki tujuan awal yakni berupa kritikan, namun melalui permainan bahasa kritikan tersebut dapat tersampaikan secara nyaman tanpa suasana tegang. Kritik sosial sendiri dapat dibagi menjadi 3 jenis berdasarkan tingkatan penyampaian yakni sarkasme, sinisme, dan ironi. Berdasarkan data yang telah didapat, diperoleh sekurang-kurangnya 40 data yang memiliki fungsi kritik sosial pada acara *Lapor Pak!*.

### **1.) Sarkasme**

Sarkasme merupakan bentuk sindiran yang memiliki tingkatan yang paling kasar. Pada acara *Lapor Pak!* sendiri ditemukan 12 data yang menggunakan fungsi sarkasme pada permainan bahasa yang penjabarannya diwakilkan oleh data-data berikut.

(31) Andre : Kamu tu pangkatnya kopral ya! ***jangan sampe saya turunin jadi koplak ya!***

*LP/22-02-2021*

(175) Surya : *Ni orang mulutnya bau bensin yak*, kemana mana bawaannya panas panasin orang melulu

LP/03-05-2022

(205) Andika : *Lagian sok sok an nangkep buron, nangkep burung saja nggak bisaa*

LP/09-05-2022

Ketiga data di atas berturut-turut memiliki fungsi sarkasme. Data (31) dapat dikatakan sarkasme dikarenakan terdapat sebuah ancaman langsung yang terlontar untuk menurunkan pangkat yang diungkapkan melalui permainan bahasa dengan mengubah kata koprak menjadi koprol. Meskipun terkesan lucu, akan tetapi tujuan utama pada pernyataan tersebut adalah sebuah makian berupa ancaman.

Fungsi sarkasme juga ditemui pada data (175) karena terdapat ungkapan kekesalan kepada orang yang memperburuk keadaan dengan hasutan hingga menyebut orang tersebut memiliki mulut yang berbau bensin karena mudah untuk menyulut kemarahan. Begitu pula dengan data (205) yang difungsikan untuk memberi kritikan berupa sarkasme. Fungsi tersebut terletak pada tujuan untuk meremehkan karena tidak bisa menangkap buron dengan membandingkan dengan menangkap burung yang dianggap lebih mudah ditangkap namun masih juga tidak bisa.

## 2.) Sinisme

Sinisme merupakan suatu sindiran yang mengandung ejekan terhadap ketulusan dan keikhlasan hati dalam bentuk berbentuk sanksi. Pada acara *Lapor Pak!* sendiri 24 data terindikasi menggunakan fungsi

sarkasme pada permainan bahasa yang penjabarannya diwakilkan oleh data-data berikut.

(209) Andre : *Ni orang dari tadi salah nyebut angka mulu*  
Wendi : *Dulu nilai biologinya merah ni*  
Andika : Matematika dong  
LP/09-03-2021

(180) Andika : *Sur, ngga mau ganti rompi. Kayanya nyesek banget*  
Surya : Ngga, ini masih longgar. Pikiran gua yang sempit  
LP/09-04-2022

Fungsi kritik sosial sinisme terdapat pada data (209) dan (180).

Pasalnya kedua data tersebut memiliki pola yang sama dalam fungsinya. Pada data (209) diperlihatkan dengan adanya ejekan tentang salah penyebutan nomor, sehingga di cap kurang dalam penguasaan suatu bidang studi khususnya matematika, akan tetapi dipelesetkan dengan mata pelajaran biologi yang tidak mempelajari angka. Sementara pada data (180) sindiran sinisme dapat terlihat dengan adanya ejekan dengan sindiran untuk mengganti rompi yang terlihat sesak, namun sebenarnya sesak tersebut mengacu pada perasaan yang sesak.

Jenis ejekan melalui permainan bahasa tersebut termasuk ke dalam fungsi kritik sosial. Dari keduanya terlihat memiliki tujuan untuk mengejek secara langsung, akan tetapi masih menggunakan bahasa yang tidak terlalu kasar. Meskipun terkesan lucu, akan tetapi tujuan utama pernyataan di atas adalah untuk mengejek dengan sindiran secara langsung.

### 3.) Ironi

Ironi merupakan sindiran yang dikatakan dengan menyembunyikan fakta sebenarnya dan mengungkapkan kebalikan dari fakta tersebut dengan sindiran halus. Pada acara *Lapor Pak!* sendiri ditemukan 2 data yang menggunakan fungsi sarkasme pada permainan bahasa yang dijabarkan sebagai berikut.

- (114) Kiki : Itu bukan di sini, kok. Di jauh sana  
Andika : *Lagian di sini kan negara demokrasi. Yang ikut demo anti dikerasi*

LP/09-04-2022

- (157) Kiki : *Ngga ngaa, aku udah kenyang sama janji-janji kamu*

LP/09-04-2022

Pada data (114) dapat dikategorikan dalam fungsi kritik sosial ironi pada permainan bahasa. Hal tersebut dikarenakan adanya ejekan berupa sindiran dengan mengatakan bahwa ‘yang ikut demo anti dikerasi’ hal tersebut kebalikan dari kenyataan yang terjadi. Sangat jelas menunjukkan sindiran terhadap sistem demo di Indonesia yang masih menggunakan kekerasan. Selain berfungsi kritik sosial, data tersebut juga masuk ke dalam fungsi kreatif. Terlihat adanya proses pemanjangan yang mampu membentuk makna baru dari kata *demokrasi*, yang semula memiliki makna bentuk pemerintahan menjadi akronim dari ‘demo anti dikerasi’.

Fungsi ironi juga terlihat pada data (157). Adanya ejekan berupa sindiran dengan mengatakan ‘kenyang’ yang bermakna baik namun menjadi sindiran ketika objek yang digunakan adalah kata *janji*, sehingga terlihat

bahwa pernyataan di atas merupakan ungkapan kekecewaan karena terlalu banyak menerima janji.

### c. Fungsi Kreatif

Fungsi kreatif dalam permainan bahasa yakni adanya proses kreatif dan usaha dari penutur supaya tuturan yang disampaikan terdengar lebih menarik dan diterima oleh pendengar. Berdasarkan data yang telah didapat, ditemukan 24 data yang memiliki fungsi kreatif pada acara *Lapor Pak!* yang penjabarannya diwakilkan oleh data-data berikut.

- (25) Andika : ***Gunung, gunung apa yang ngga pernah bener?***  
Gilang : Nyerah, ngga tau  
Andika : ***Gunung salak. Salak terus ngga pernah bener***

*LP/18-06-2021*

- (117) Andre : Oh jadi kalian ini ***MCK?***  
Andika : Apatuh?  
Andre : ***Mengenang Cinta Kembali***

*LP/08-09-2021*

Kedua data di atas (25) dan (117) dapat dikategorikan dalam fungsi kreatif pada permainan bahasa. Pada data (25) terdapat proses kreatif untuk membuat pertanyaan yang menghasilkan jawaban berupa pelesetan sebuah kata. Hal tersebut dapat memberi kesan lucu dan secara otomatis membuat orang menjadi ikut berpikir untuk menjawab.

Sedangkan pada data (117) juga termasuk dalam fungsi kreatif, akan tetapi memiliki perbedaan dengan data sebelumnya. Proses kreatif yang ada pada data (117) lebih mengarah kepada pembentukan kepanjangan baru dari suatu abreviasi. Proses kreatif tersebut mampu memunculkan kepanjangan

baru yakni pada kata *MCK* yang semula memiliki kepanjangan ‘Mandi, Cuci, Kakus’ berubah menjadi ‘Mengenang Cinta Kembali’.

#### d. Fungsi Komunikasi

Fungsi komunikasi pada permainan bahasa memiliki tujuan untuk menyampaikan suatu informasi atau pesan melalui permainan bahasa. Berdasarkan data yang telah didapat, diperoleh sekurang-kurangnya 72 data yang memiliki fungsi kreatif pada acara *Lapor Pak!* yang penjabarannya diwakilkan oleh data-data berikut.

- (93) Indra : *Saya mau lapor, ban saya hilang*  
Hesti : Warna apa, Mas bannya?  
Indra : Hitam, buk  
Hesti : Wah pasti udah jago tuh  
Kiki : Bukan ban karate

*LP/29-04-2022*

- (134) Andre : Kinerja kita ni ngga pernah bener, kita kalah sama departemen-departemen lain  
Andika : Saya punya usul. Gimana kalo kita bubarin saja departemen ini  
Wendi : Iya, Pak. *Saya mau pindah ke Departemen Store*

*LP/23-02-2021*

Pada data (84) masuk dalam fungsi komunikasi pada permainan bahasa. Terdapat penyampaian pesan pada premis sebelum humor (set up) untuk memberitahu sesuatu. Data (93) menyampaikan mengenai kehilangan ban, kemudian data (134) menyampaikan tentang keinginan perpindahan ke departemen yang berbeda. Meskipun terdapat humor, akan tetapi kedua data tersebut mengandung pernyataan yang memiliki tujuan utama untuk memberi informasi.

#### e. Fungsi Estetika

Fungsi estetis lebih condong pada tujuan untuk menghasilkan suatu wacana yang indah dan unik dari segi pelafalan dan intonasi. Keindahan dan keunikan tersebut tercipta melalui fungsi bahasa. Berdasarkan data yang telah didapat, ditemukan 2 data yang memiliki fungsi estetika pada acara *Lapor Pak!* yang dijabarkan sebagai berikut.

- (141) Andika : Ada 3 kunci dalam menaklukkan istri. ***Kunci rumah, kunci mobil, sama kunci brankas***  
LP/22-02-2021
- (112) Wendi : Jadi enak ya, pantesan orang suka di penjara  
Gilang : Iya, ***makanya jangan takut jangan kuatir. Ini kentut bukan petir***  
LP/04-05-2022

Fungsi estetika dapat ditemukan pada data (141) dan (112). Kedua data tersebut terdapat keunikan dalam penyusunan kata, sehingga terlihat bagus pada pelafalannya. Fungsi estetis pada data (141) pengulangan kata kunci pada setiap frasa yang digunakan yakni kunci rumah, kunci mobil, kunci brankas. Pengulangan kata tersebut apabila dilafalkan akan terdengar serasi dan nyaman, sehingga menambah nilai estetis pada pernyataan tersebut. Selain fungsi estetika, data tersebut juga masuk ke dalam fungsi komunikasi. Hal tersebut karena adanya tips atau informasi mengenai bagaimana cara menaklukkan istri, yakni dengan 3 cara tersebut.

Begitu pula dengan data (112) yang fungsi estetisnya terletak pada kalimat jangan takut jangan kuatir, ini kentut bukan petir. Akhiran bunyi pada kata takut memiliki bunyi akhiran yang sama dengan kentut, kemudian

bunyi akhiran kata kuatir memiliki bunyi akhiran yang sama dengan kata petir. Nilai estetis pada data tersebut ada pada pelafalan yang unik sehingga terdengar menarik.

#### f. Fungsi Eufemisme

Fungsi eufemisme yakni menjelaskan bahwa tuturan kasar dan kurang sopan dapat diperhalus melalui permainan bahasa, sehingga lawan tutur dapat menangkap informasi tanpa adanya kemarahan dan rasa tersinggung. Berdasarkan data yang telah didapat, ditemukan 1 data yang memiliki fungsi kreatif pada acara *Lapor Pak!* yang dijabarkan sebagai berikut.

(219) Andika : Anda *balapan* itu bahaya, Pak  
Cak Lontong : Saya nggak balapan, *cuma cepet-cepetan Nyampe*

LP/01-04-2021

Pada data (94) dapat dikategorikan dalam fungsi eufemisme pada permainan bahasa. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya pergantian istilah *balapan* yang memiliki konotasi buruk pada situasi tersebut dengan kalimat ‘*cepat-cepetan nyampe*’ yang merupakan penjabaran dari *balapan* sehingga terkesan menghaluskan dan tidak terlihat terlalu buruk.

#### g. Fungsi Merayu

Fungsi merayu memiliki tujuan untuk melontarkan kata-kata manis agar seseorang terkesan dengan menggunakan permainan bahasa. Berdasarkan data yang telah didapat, ditemukan 9 data yang memiliki fungsi kreatif pada acara *Lapor Pak!* yang penjabarannya diwakilkan oleh data-data berikut.

(160) Andika : Buka GPS ah, ***buat cari jalan menuju hati kamu***

*LP/06-10-2022*

Surya : Coba tutup kuping

(183) Marsha : Sepi

Surya : ***Ya gitu lah, hidup aku kalo nggak ada kamu***

*LP/06-10-2022*

Andika : Amanda tadi kamu make up pake spidol ya?

(184) Amanda : Engga tuh, kenapa ya?

Andika : ***Cantiknya permanen***

*LP/06-10-2022*

Data (160), (183), dan (184) berturut-turut dapat dikategorikan dalam fungsi merayu pada permainan bahasa. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya usaha untuk menggoda lawan tutur dengan menggunakan permainan dalam penyusunan kalimat. Ketiga data tersebut memiliki pola yang sama dalam pemanfaatan bentuk permainan bahasa, yakni menggunakan pemaduan makna literal dan figuratif. Data (160) memanfaatkan pemaduan makna figuratif dengan menggunakan kata *GPS* yang umumnya digunakan sebagai petunjuk arah. Akan tetapi, penutur menggunakan *GPS* sebagai petunjuk arah untuk menuju ke hati lawan tutur. Sedangkan data (183) menggunakan pengandaian sepi seperti keadaan saat menutup telinga, yang menggambarkan kehidupannya jika tidak ada lawan tutur yang di rayu. Begitu pula dengan data (184) yang memanfaatkan spidol permanen yang digunakan sebagai media pengandaian dengan kecantikan lawan tutur yang tidak akan hilang, seperti spidol permanen.

### **3. Relevansi Permainan Bahasa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Jenjang MA**

Pada pembelajaran Bahasa Indonesia terdapat materi yang membahas mengenai humor, yakni teks anekdot. Kompetensi dasar yang mempelajari humor ada pada KD 3.5 tentang menganalisis teks anekdot dari aspek makna tersirat dan 4.5 mengonstruksi makna tersirat dalam sebuah teks anekdot baik lisan maupun tulis di tingkat MA/SMA kelas X. Guru dapat membuat contoh teks anekdot dengan menggunakan permainan bahasa yang memuat humor. Tidak hanya humor, akan tetapi pada teks anekdot pun memiliki fungsi untuk menyampaikan kritikan sosial yang menjadi unsur penting dalam pembuatan teks anekdot.

Teks anekdot sendiri merupakan cerita singkat yang menarik, lucu dan mengesankan, yang umumnya mengandung sebuah humor dan sindiran. Pada teks anekdot terdapat unsur pembangun berupa peristiwa/tokoh yang perlu dikritisi, sindiran, humor, dan penyebab kelucuan (Bahasa Indonesia / Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017). Selain itu, terdapat pula struktur pembentuk teks anekdot yang perlu diperhatikan ketika menyusun teks anekdot yakni abstrak, orientasi, krisis, reaksi dan koda. Beberapa hal pendukung tersebut memiliki kaitan dengan penelitian ini, tepatnya pada pembentukan humor oleh permainan bahasa dan fungsinya. Berikut merupakan contoh susunan struktur teks anekdot:

### Penjual Kue yang Hebat

Suatu ketika terlihat ibu penjual kue di pasar yang sudah tua renta. Karena merasa kasihan, datang seorang pemuda untuk membeli kue-kue ibu tersebut. } **abstrak**

Si Pemuda bertanya ibu penjual kue agar tidak terlalu canggung. “Ibu jualan sendiri, Bu? Anak Ibu tidak membantu?” Si Ibu menjawab “Ada, Mas. Anak saya 3 tapi lagi kerja semua. Yang satu kerja di gedung DPR, satunya kerja di kantor Kejaksaan, yang terakhir kerja di rumah sakit. } **orientasi**

“Wah, hebat ya ibu ini. Walaupun Cuma dagang kue di pasar, anaknya bisa jadi ‘orang’ semua. Kalau boleh tahu, kerjanya di bagian apa saja, Bu anak-anaknya?” } **krisis**

“Dagang kue juga, Mas hehe”

“Woalah, saya kira jadi orang hebat semua Bu, Bu hehehe” } **reaksi**

Si Pemuda tersenyum kecut dan segera berpamitan kepada Ibu penjual kue seraya meminta doa “Ini ya, Bu uangnya. Ayah saya cuma dagang arang, semoga saya yang sedang kuliah ini kalau lulus tidak ikut-ikutan dagang arang juga” } **koda**

Pada permainan bahasa terdapat beberapa bentuk dan fungsi yang dapat dimanfaatkan untuk membuat teks anekdot. Pembentukan humor pada teks anekdot dapat diciptakan melalui permainan bahasa. Mulai dari pepaduan makna, persamaan kata, dan penyusunan kalimat yang merupakan bentuk dari bahasa yang dipertunjukkan, sehingga mampu memberi kesan humor sesuai dengan unsur teks anekdot, data seperti berikut.

(157) Kiki : *Ngga ngaa, aku udah kenyang sama janji-janji kamu*

LP/09-04-2022

Data tersebut memuat efek lucu dengan fungsi pada menyampaikan kritik sosial berupa ironi. Kelucuan terbentuk melalui pemaknaan ganda pada kata kenyang yang bukan merujuk pada makanan, akan tetapi kenyang akibat terlalu banyak menerima janji. Kemudian terlihat pula tujuan penyampaian merujuk pada menyampaikan sindiran. Bentuk dan fungsi pada data tersebut dapat diaplikasikan untuk menyusun teks anekdot seperti contoh berikut:

### **Makan Janji**

<p>Suatu ketika sejoli muda-mudi terlihat sedang makan mie ayam di pinggir jalan. Si laki-laki merasa senang karena porsi mie ayam yang mereka makan cukup banyak dan harganya terjangkau.</p>	<p style="font-size: 2em;">}</p> <p><b>abstrak</b></p>
<p>“Dik, ini mie ayam sudah murah, enak, porsinya banyak lagi” Si perempuan menjawab “iya, ini. Jadi kenyang” “Kamu kenyang? Sini aku saja yang habisin”</p>	<p style="font-size: 2em;">}</p> <p><b>orientasi</b></p>
<p>Dengan nada ketus Si perempuan menjawab “nggak, aku masih mau makan. Aku kenyang makan janji-janji kamu”</p>	<p style="font-size: 2em;">}</p> <p><b>krisis</b></p>
<p>“Uhukk... kok jadi itu, sih” protes Si laki-laki</p>	<p style="font-size: 2em;">}</p> <p><b>reaksi</b></p>
<p>“Makanya jadi laki-laki tuh, banyakin bukti nggak cuma janji!”</p>	<p style="font-size: 2em;">}</p> <p><b>koda</b></p>

Pada contoh pengaplikasian data tersebut dapat dipahami bahwa pada bagian abstrak dan orientasi merupakan bagian dari premis atau pembangun humor (set up) dan krisis menjadi bagian dari puncak kelucuan (punchline). Sedangkan bagian reaksi dan koda dapat dimanfaatkan sebagai penyampaian fungsi sindiran.

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI, SARAN

#### A. Simpulan

Ada beberapa aspek kebahasaan yang dapat dimanfaatkan dalam pembentukan humor pada acara *Lapor Pak!* yakni, Pada aspek fonologis ditemukan beberapa variasi yang digunakan dalam pembentukan humor berupa substitusi bunyi fonem vokal, konsonan, dan silabel; Permutasi bunyi fonem vokal dan konsonan; Penyisipan bunyi; Penambahan bunyi; Pelepasan bunyi; dan Pemberian jeda. Kemudian pada aspek ketaksaan ditemukan beberapa variasi yang digunakan dalam pembentukan humor berupa polisemi yang terdiri dari Pemaduan Makna Pergeseran Pemakaian dan Pemaduan makna literal dan figuratif; Homonimi yang terdiri dari homofoni kata biasa yang di dalamnya terdapat homofoni kata biasa dengan bunyi dan penulisan dan yang sama dan homofoni kata biasa dengan bunyi yang sama penulisan berbeda, serta Homonimi abreviasi dan akronim. Kemudian hiponimi, sinonimi yang terdiri dari sinonimi salah satu kata lebih umum, salah satu kata merupakan istilah, dan salah satu makna lebih intensif, dan yang terakhir aspek antonimi juga ditemukan beberapa variasi yang digunakan dalam pembentukan humor berupa antonimi ortogonal, antopodal, dan direksional. Aspek ketaksaan lebih mendominasi dibandingkan bentuk lainnya dalam penciptaan humor pada acara *Lapor Pak!*. Hal tersebut dikarenakan humor lebih sering dibentuk melalui pemaknaan ganda pada suatu kata atau kalimat. Adanya makna ganda

tersebut timbul akibat kesalahan struktur frasa atau pun kalimat. Kemudian, dalam memunculkan spontanitas, seorang komedian lebih mudah menangkap kata atau frasa yang sama namun dengan makna yang berbeda dalam satu situasi tertentu, dibandingkan harus memunculkan makna baru yang sama sekali belum terbentuk. Sehingga, penggunaan makna ganda lebih sering digunakan untuk memunculkan efek lucu.

Berkaitan dengan bentuk, fungsi juga memiliki pengaruh pada pembentukan humor. Pada acara *Lapor Pak!* fungsi humor dominan digunakan karena seperti yang diketahui bahwa memang *Lapor Pak!* merupakan acara komedi yang berorientasi sebagai media hiburan. Selain itu, karena pada dasarnya permainan bahasa memiliki fungsi utama sebagai pembentuk humor. Akan tetapi terdapat pula fungsi-fungsi di dalam humor yang memanfaatkan penutur untuk menyampaikan pesan melalui permainan bahasa. Fungsi permainan bahasa yang terdapat pada acara komedi *Lapor Pak!* yakni fungsi humor; komunikasi; estetis; eufemisme; kritik sosial yang terdiri dari sarkasme, sinisme, dan ironi; serta fungsi merayu.

Permainan bahasa dapat direlevansikan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi teks anekdot untuk kelas X semester ganjil KD 3.5 dan 4.5. Guru dapat mengaplikasikan permainan bahasa sebagai pembangun humor pada teks anekdot. Pembentukan humor berupa pembangun cerita (*set up*) dapat di tempatkan pada struktur teks anekdot bagian abstrak dan orientasi. Puncak kelucuan (*punchline*) ditempatkan

pada krisis yang merupakan klimaks dari teks anekdot. Sedangkan pada struktur reaksi dan koda dapat dimanfaatkan sebagai penyampaian sindiran.

## **B. Implikasi**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan terdapat implikasi sebagai berikut.

1. Humor dapat dibentuk melalui permainan bahasa dengan memanfaatkan aspek-aspek kebahasaan, khususnya semantik.
2. Humor tidak selamanya tercipta melalui diksi kasar dan vulgar secara verbal, maupun tindakan fisik yang dapat merugikan orang lain. Humor tetap dapat memberi kesan lucu tanpa menggunakan diksi yang kasar dan vulgar yakni melalui permainan bahasa dengan diksi masa kini, mengingat saat ini pilihan diksi sangat bervariasi seiring era globalisasi.
3. Humor tidak hanya dijadikan sebagai media untuk hiburan semata, akan tetapi di dalam humor juga terdapat pesan yang ingin disampaikan.
4. Permainan bahasa tidak hanya berfungsi untuk humor belaka. Akan tetapi fungsi-fungsi tersebut juga dapat di aplikasikan pada komunikasi umum.
5. Diketahui bahwa permainan bahasa dapat direlevansikan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi teks anekdot untuk kelas X semester ganjil KD 3.5 dan 4.5.

### C. Saran

Dari simpulan di atas, peneliti perlu menyarankan beberapa hal sebagai berikut.

1. Penelitian bahasa yang dilakukan ini hanyalah sebagian kecil dari penelitian bahasa yang sangat luas. Oleh karena itu, diharapkan peneliti bahasa selanjutnya untuk lebih memperdalam dan mengkaji dengan pendekatan yang lebih variatif sehingga dapat memperkaya penelitian mengenai bahasa. Khususnya pada kajian pragmatik tindak tutur lokusi dan ilokusi. Hal tersebut karena penelitian seputar humor menggunakan tindak tutur kesopanan sudah banyak diteliti, sehingga diharapkan peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian dengan objek humor mengguna tindak tutur lokusi dan ilokusi sebagai kajiannya.
2. Penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk bahan ajar khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia. Maka, disarankan kepada peneliti bahasa selanjutnya untuk lebih banyak merelevansikan penelitian dengan pembelajaran di jenjang sekolah, sehingga referensi bahasa untuk bahan ajar menjadi lebih variatif.
3. *Lapor Pak!* merupakan acara komedi yang sehat dan ramah sebagai tontonan untuk semua kalangan usia. Hal tersebut dikarenakan jarang dan bahkan tidak ada unsur kekerasan melalui verbal maupun non verbal dalam humornya. Oleh karena itu, peneliti menyarankan untuk pertelevisian Indonesia lebih memperhatikan tontonan yang benar-benar menghibur dan bermanfaat, mengingat bahwa acara TV akhir-akhir ini

sering kali menayangkan sesuatu yang kurang pantas untuk dilihat untuk segala usia, terkhusus pada acara komedi.

4. Penelitian ini mengkaji mengenai permainan bahasa, dan tentu sangat erat kaitannya dengan penguasaan dan wawasan mengenai diksi. Peneliti menyarankan supaya generasi masa kini untuk lebih mengenal dan memperkaya diksi agar tidak tertinggal dan menjadi pribadi yang lebih menyenangkan. Mengingat dengan berkembangnya zaman, maka berkembang pula bahasa dan diksi-diksi saat ini yang menjadi lebih bervariasi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Chaer. (2003). *Linguistik Umum*. Rineka Cipta.
- Akhmad Syaiful Anas, F. S. (2019). *Jenis-Jenis Permainan Bahasa pada Tataran Bunyi Kata, Bentuk Kata, dan Makna Kata dalam Komik Ciayo Comics dan Implementasinya sebagai Bahan Ajar Teks Anekdote di SMA*. Repetisi: Riset Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia .
- Amanullah, Fahmi Arif. (2021). *Analisis Permainan Bahasa Dalam Konten Dakwah Jumat Call Pada Akun Instagram Gp Ansor Perspektif Ludwig Wittgenstein*. (Skripsi, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel). <https://digilib.uinsa.ac.id/>
- Anggraeni. (2022). *Jenis-Jenis Gaya Bahasa Sindiran dalam Acara Kick Andy Double Check sebagai Materi Ajar Teks Anekdote di SMA*. Repetisi: Riset Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 5. Diambil dari <https://repositori.untidar.ac.id/>
- Chaer, A. (2013). *Pengantar Semantik Bahasa Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dr. Ahdar Djamaluddin, S.Ag., S.Sos., M. P. ., & Dr. Wardana, M. P. . (2019). *Belajar Dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. Diambil Dari [http://repository.iainpare.ac.id/1639/1/belajar dan pembelajaran.pdf](http://repository.iainpare.ac.id/1639/1/belajar_dan_pembelajaran.pdf)
- Evy Yuliana, R. W. (2021). *Analisis Bahasa Sindiran Dalam Acara Laporan Pak Di Stasiun Televisi Trans7*. Prosiding Seminar Nasional Pgrri Provinsi Sumatera Selatan Dan Universitas Pgrri Palembang .
- Fajriyana, Naf'idatul. (2020). *Permainan Bahasa Dalam Wacana Dakwah K.H. Anwar Zahid*. (Skripsi, Universitas Negeri Semarang). <http://lib.unnes.ac.id/40397/>
- Fauzan, Akhmad. (2022). *Gaya Bahasa Sindiran Dalam Komentar Instagram @Nissa\_Sabyan Unggahan Januari-Februari 2021*. Khazanah Pendidikan. <https://jurnalnasional.ump.ac.id/>
- Fauziyah, N., Riska Dwi Aprilia, N., *Bahasa Dan Sastra Indonesia, P., Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, F., Jakarta, H., Ir Juanda No, J. H. Tangerang, K. (N.D.). Prosiding Samasta Seminar Nasional Bahasa Dan Sastra Indonesia Permainan Bahasa Pada Konten Iklan Di Youtube.
- Gani, Ririn. (2022). *Permainan Bahasa Komika Arafah dalam Video Stand Up Comedy Academy 2*. Jurnal Ideas: Pendidikan, Sosial, dan Budaya. <https://jurnal.ideaspublishing.co.id/index.php/ideas/article/view/789/361>
- Hardani, Aulia, N. H., Andriani, H., Fardani, R. A., Ustyawati, J., Utami, E. F. Istiqomah, R. R. R. R. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: Cv. Pustaka Ilmu.

- Hasibuan, Anggina Pria. (2019). *Analisis Semantik Pada Pamflet Di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara*. (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara). <http://repository.umsu.ac.id>
- Ighfir Sukardi, M., Marmanto, S., & Deskriptif, L. (N.D.). *Upaya Membangun Humor Dalam Wacana Meme Melalui Permainan Bunyi (Kajian Semantik)*. <https://doi.org/10.21776/ub.hastawiyata.2019.002.01.05>
- Indah Rahmayanti, E. N. (2022). *Gaya Bahasa Sindiran Pandemi Covid-19 Padamediaonline*. *Lingua Franca*. <http://journal.um-surabaya.ac.id/>
- Kingkin Puput Kinanti, Y. R. (2021). *Jenis Dan Fungsi Permainan Bahasa (Bahasa Plesetan) Kaus Yajugaya: Sebuah Tinjauan Sociolinguistik*. Hasta Wiyata.
- Kinanti, K. P., & Riskawati, Y. (N.D.). *Bentuk Dan Fungsi Permainan Bahasa Pada Kutipan Kaus Yajugaya (Tinjauan Semantik) Form And Function Of Language Games In Yajugaya T-Shirt Quotation (Semantic Review)*.
- Kristanti, Kania Novi. (2022). *Permainan Bahasa Dalam Kaos Grafiti Dagadu Dan Joger Bali : Kajian Sociolinguistik*. (Skripsi, Universitas Sanata Dharma). <https://repository.usd.ac.id/>
- Kridalaksana, H. (1992). *Pembentukan Kata dalam Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia.
- Laelah, Fatkhul. (2022). *Ketidaksantunan Berbahasa Dalam Acara Komedi "Lapor Pak!" di Trans7*. (Skripsi, Universitas Sebelas Maret). <https://digilib.uns.ac.id/>
- Moleong, L. (2004). *Metodologi Penelitian Kualitatif (Bandung)*. PT Remaja Rosdakarya.
- Mufadila Fibiani, Dkk. (2022). *Sindiran Melalui Pelanggaran Maksim Kuantitas Di Acara Tv Lapor Pak!*. *Jurnal Budaya Brawijaya*. <https://jurnalbudaya.ub.ac.id/index.php/jbb/article/view/24>
- Muttaqien, Z., & Purnomo, L. (2021). *Dasar-Dasar Metode Penelitian Kualitatif Bahasa Dan Sastra*. Gerbang Media Aksara Yogyakarta.
- Reistanti, Agustina Putri. (2022). *Bahasa Satire Dalam Akun Instagram @Quotes\_Nurhadialdo\_*. *Jurnal Pedagogy*. <http://www.jurnal.staimuhblora.ac.id/>
- Saimon, Aminudin, dkk. (2022). *Penggunaan Ragam Bahasa Sindiran Dalam Kalangan Pengguna*. *Kolokium Bahasa, Sastra Dan Budaya Melayu*. <http://irep.iium.edu.my/>
- Saputri, Mariza Dita. (2021). *Permainan Bahasa Dalam Wacana Humor Twit @Handokotjung*. (Skripsi, Universitas Gadjah Mada). <http://etd.repository.ugm.ac.id/>
- Setyadi, A. (2019). *Permainan Bahasa Dalam Meda Sosial*. Nusa.

- Silalahi, M. C. (2020). *Permainan Bahasa Dalam Wacana Cokologi Pada Acara "Ini Talk Show" Di Net*. Jurnal Ilmiah Kebudayaan Sintesis.
- Siyoto, & Sodik. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Literasi Media. Diambil Dari [https://zenodo.org/record/1117422/files/dasar\\_metodologi\\_penelitian.pdf?download=1](https://zenodo.org/record/1117422/files/dasar_metodologi_penelitian.pdf?download=1)
- Supardo, Susilo. 1997. *Plesetan Sebagai Satu Fenomena Berbahasa ( tinjauan selintas dari sisi Sosiolinguistik)*. Makalah Srawung Ilmiah. Yogyakarta: Himpunan Mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
- Wijana. (2004). Kartun : studi tentang permainan bahasa, 434.
- Wijana & Rohmadi. (2012). *Sosiolinguistik Kajian Teori dan Analisis*.
- Wijana & Rohmadi, M. (2011). *Semantik Teori dan Analisis*. Yuma Pressindo.
- Yendra. (2016). *Mengenal Ilmu Bahasa (Linguistik)*. Yogyakarta: Deepublish.
- Yuliana, E., Wardarita, R., Fitriani, Y., Gajah, S. Y., & Palembang, M. (N.D.). *Analisis Bahasa Sindirian Dalam Acara Laporan Pak Di Stasiun Televisi Trans 7*.

# LAMPIRAN

Tanggal	No. Data	Tuturan	Bentuk	Fungsi
<b>ASPEK FONOLOGIS SUBSTITUSI BUNYI VOKAL</b>				
22/02/21	1.	Andre : Apasih, orang lagi tidur di <b>bangunan</b> Wendi : <b>Dibanguninnnnn</b>	Aspek fonologi Substitusi bunyi fonem vokal [a]	Humor
09/03/21	2.	Nunung: Saya mau <b>melaporkan</b> Ayu : <b>Melaporkan</b> , ibuu	Aspek fonologi Substitusi bunyi fonem vokal [a]	Humor
09/06/21	3.	Andre : Waktu itu saya pulang naik ojek, waktu saya naikin kok malah triak. Ternyata bukan <b>ojek</b> Surya : terus siapa dong? Andre : ayah <b>ojak</b>	Substitusi bunyi fonem vokal [a]	Humor
29/08/21	4.	Andika : Dia ini namanya <b>Malang</b> , karena suka mencuri. Hei Malang malang Wendi : <b>Maling Maling</b>	Aspek fonologi Substitusi bunyi fonem vokal [a]	Humor
09/04/22	5.	Surya : Ngomongnya temen tapi <b>tersapu-sapu</b> gitu lu	Aspek fonologi Substitusi bunyi fonem vokal [a]	Humor
22/02/21	6.	Andika : Minta rawr nya dong Alif : Raaaaawr Andika : Awww tercandu <b>candu</b> Surya : Rawrnya kecil ya, kalo rawrnya besar <b>Candiii</b>	Aspek fonologi Substitusi bunyi fonem vokal [i]	Humor
03/05/22	7.	Surya : Alahhh <b>alisan</b> kamu Kiki : <b>Alasannnnn</b>	Aspek fonologi Substitusi bunyi fonem vokal [i]	Humor
09/04/22	8.	Surya : Ini makanan bahaya, ini. Suka <b>main tangan</b> Wendi : Kenapa begitu? Surya : <b>Martabok</b>	Aspek fonologi Substitusi bunyi fonem vokal [o]	Kreatif
08/04/21	9.	Melani : Wahh, anak-anak diginiin. telpon <b>Kak Soto</b> Wendi : <b>Setooo</b>	Aspek fonologi Substitusi bunyi fonem vokal [o]	Humor
22/09/21	10.	Wendi : Apa itu <b>metal</b> illness? Uus : Kesakitan pada mental, Pak. tapi kalo kita merasa sakit dan kedinginan namanya <b>Menthol</b> Illness	Aspek fonologi Substitusi bunyi fonem vokal [o]	Komunikasi
22/09/21	11.	Uus : Oh ini kan daerah di Jakarta (menunjuk lontong) Andre : Apaan? Uus : <b>Lontong ogong</b> Wendi : <b>Lenteng agunggg</b>	Aspek fonologi Substitusi bunyi fonem vokal [o]	Humor

01/04/21	12.	Surya : Kalo mau ada tu, bela diri yang dikenalin sama Haji Roma Irama Wendi : apa lagiituu Surya : <b>Judoooo!!</b> Wendi : <b>Judiiii</b>	Aspek fonologi Substitusi bunyi fonem vokal [o]	kreatif
06/10/22	13.	Desti : Orang kok <b>kocok</b> banget Wendi : <b>Kocak</b> dong	Aspek fonologi Substitusi bunyi fonem vokal [o]	Humor
06/10/22	14.	Wendi : Ada apa komandan <b>manggul?</b> duh salah	Aspek fonologi Substitusi bunyi fonem vokal [u]	Humor
09/03/21	15.	Andre : Nunung selain dikenal sebagai pelawak, Anda ini dulu juga sebagai penyanyi senior ya? Wendi : Lah, bukannya pelawak aja? Andre : <b>Nunung</b> Anjarwati Andika : <b>Neneng</b> itu	Aspek fonologi Substitusi bunyi fonem vokal [u]	Komunikasi
<b>ASPEK FONOLOGIS SUBSTITUSI BUNYI KONSONAN</b>				
22/02/21	16.	Andre : Wendi, saya mau ke ruang introgasi. Ini Mbak Yu tolong di <b>BAB</b> Kiki : <b>BAP</b> heii	Aspek fonologi Substitusi bunyi fonem konsonan	Humor
23/02/21	17.	Andre : Monitor, semua harap segera ke <b>TKW</b> Andika : <b>TKP</b> donggggg	Aspek fonologi Substitusi bunyi fonem konsonan	Humor
09/05/22	18.	Wendi : Atau nggak ini, makan. Kalo <b>kita makan, kita bisa nyanyi bisa sulap</b> Kiki : Hah? Keren dong, apa tuh? Wendi : <b>Ayam Bakat</b>	Aspek fonologi Substitusi bunyi fonem konsonan	Kreatif
08/04/21	19.	Melani : Ini siapa ni namanya Wendi : <b>Jim. Jim dan Jum</b>	Aspek fonologi Substitusi bunyi fonem konsonan	Humor
08/04/21	20.	Wartawan : Pak, jika penculik meminta tebusan. Apakah polisi akan minta tolong pada orang yang melakukan <b>tebus di Banten?</b> Wendi : Itu <b>debussss!!</b>	Aspek fonologi Substitusi bunyi fonem konsonan	Kreatif
19/10/22	21.	Surya : Minuman energi <b>extra boss?</b> Abis?	Substitusi bunyi fonem konsonan	Humor
01/04/21	22.	Andika : Wah kalo isinya pisau, jangan-jangan itu sebuah <b>telor</b> Wendi : <b>Terorrrrr</b>	Aspek fonologi Substitusi bunyi fonem konsonan	Humor

## AFIF RISMA SKRIPSI FULL TEXT

### ORIGINALITY REPORT

<b>11</b> %	<b>11</b> %	<b>2</b> %	<b>%</b>
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

### PRIMARY SOURCES

<b>1</b>	<b>repository.usd.ac.id</b> Internet Source	<b>1</b> %
<b>2</b>	<b>eprints.iain-surakarta.ac.id</b> Internet Source	<b>1</b> %
<b>3</b>	<b>ikadbudi.uny.ac.id</b> Internet Source	<b>1</b> %
<b>4</b>	<b>eprints.uny.ac.id</b> Internet Source	<b>1</b> %
<b>5</b>	<b>lib.unnes.ac.id</b> Internet Source	<b>1</b> %
<b>6</b>	<b>repository.unj.ac.id</b> Internet Source	<b>&lt;1</b> %
<b>7</b>	<b>jurnal.unimed.ac.id</b> Internet Source	<b>&lt;1</b> %
<b>8</b>	<b>ejournal.fah.uinib.ac.id</b> Internet Source	<b>&lt;1</b> %
<b>9</b>	<b>Sopatri Dewi, Wahyu Indrayatti, Riau Wati.</b> <b>"INTERFERENSI FONOLOGI DIALEK MELAYU</b> <b>NATUNA DALAM PENGGUNAAN BAHASA</b>	<b>&lt;1</b> %

22/09/21	23.	Komandan: Alamat?? Uus : Ha??? <b>Alamaaat</b> Wendi : <b>Alamak alamak</b>	Aspek fonologi Substitusi bunyi fonem konsonan	Humor
18/06/21	24.	Kiki : Ariel Ariel Ariel Parto : Saya akan membawakan lagu berjudul Menghapus <b>Bedakmu</b> Wendi : Menghapus <b>jejakmu</b> dong	Aspek fonologi Substitusi bunyi fonem konsonan	Humor
18/06/21	25.	Andika : Gunung, gunung apa yang ngga pernah bener? Gilang : Nyerah, ngga tau Andika : <b>Gunung salak. Salak terus ngga pernah bener</b>	Aspek fonologi Substitusi bunyi fonem konsonan	kreatif
22/06/21	26.	Aziz : Jangan percaya, dia suka <b>bodong</b> Wendi : <b>Bohong</b> , bohong	Aspek fonologi Substitusi bunyi fonem konsonan	Humor
28/04/21	27.	Surya : Saya itu kemarin naik bis tapi perasaan bisnya panjang banget Andre : Lah kok bisa? Surya : Yang saya naikin <b>mayasari bakmi</b>	Substitusi bunyi fonem konsonan	Kreatif
27/04/21	28.	Andika: Jenita janet kalo rambutnya ke atas jadi <b>Jenita Jamet</b>	Aspek fonologi Substitusi bunyi fonem konsonan	Humor
23/03/21	29.	Wendi : Ngga berani, Pak saya makan tahu Deni : Loh kenapa? Wendi : Kemaren saya makan tahu tapi malah dibanting, tahunya <b>tahu gulat</b> Andika : <b>tahu bulat</b> dong	Aspek fonologi Substitusi bunyi fonem konsonan	Kreatif
<b>ASPEK FONOLOGIS SUBSTITUSI BUNYI SILABEL</b>				
22/09/21	30.	Andre : Alamatnya <b>Ciputat</b> , bukan <b>Cipucet</b>	Aspek fonologi Substitusi bunyi silabel	Humor
22/02/21	31.	Andre : Kamu tu pangkatnya <b>kopral</b> ya! jangan sampe saya turinin jadi <b>koplak</b> ya!	Aspek fonologi Substitusi bunyi silabel	Sarkasme
09/04/22	32.	Ayu : Yaaah mukanya merah <b>jamban</b> Kiki : Merah <b>jambuuu</b>	Aspek fonologi Substitusi bunyi vokal dengan silabel	Humor
08/09/21	33.	Andre : Potong bebek <b>angklung</b> masak di kual	Aspek fonologi Substitusi bunyi silabel	Humor
03/05/22	34.	Andika : Ini minuman yang merek <b>marimbak</b> itu bukan?	Substitusi bunyi silabel	Humor
06/10/22	35.	Wendi : Ada yang bisa saya <b>bansos</b> ?	Aspek fonologi Substitusi bunyi silabel	Humor

09/03/21	36.	Andre : Wen, lu beli kipas keren amat. Mereknya <i>panasdingin</i>	Aspek fonologi Substitusi bunyi silabel	Humor
08/09/21	37.	Andika : Kalo telpon tu gini. <i>Halte?</i> Desti : <i>Halooo</i> dong	Aspek fonologi Substitusi bunyi fonem dengan silabel	Humor
29/04/22	38.	Andika : Aduh <i>Kenzie</i> kasian banget pacaran sama <i>Kenarok</i>	Aspek fonologi Substitusi bunyi fonem dengan silabel	Sarkasme
23/02/21	39.	Aldi : Pak, sebelum Anda <i>interotrasi</i> saya Wendi : <i>Interogasi</i>	Aspek fonologi Substitusi bunyi silabel	Humor
18/06/21	40.	Andre : Itu kalo dinyanyiin waktu pemilihan wali kota beda lirik Andika : Jadinya Andre : Jangan pernah memilih, <i>aku bukan pilkada</i>	Aspek fonologi Substitusi bunyi fonem dengan silabel	Humor
18/06/21	41.	Surya : itu kalo di nyanyiin buat nunda kehamilan beda lagi Andre : jadi gimana tuh Surya : jangan pernah memilih, <i>aku bukan pil KB</i>	Aspek fonologi Substitusi bunyi fonem dengan silabel	Humor
18/06/21	42.	Andre : itu kalo dinyanyiin waktu pemilihan wali kota beda lirik Andika : Jadinya Andre : Jangan pernah memilih, <i>aku bukan pilkada</i>	Substitusi bunyi fonem dengan silabel	Humor
<b>ASPEK FONOLOGIS PENAMBAHAN BUNYI KONSONAN</b>				
09/06/21	43.	Kiki : Yaudah yang banyak di Jakarta, mau nggak? Andika : Apa? Kiki : Tapi kalo kita makan agak lambat, sih Surya : Apa? Kiki : <i>Pecel lelet</i>	Aspek fonologi Penambahan bunyi konsonan	Humor
<b>ASPEK FONOLOGIS PENAMBAHAN BUNYI SILABEL</b>				
12/05/22	44.	Kiki : bahasa Inggrisnya panjang, long. Kalo tangan panjang <i>nyolong</i>	Aspek fonologi Penambahan bunyi silabel	Komunikasi
12/05/22	45.	Wendi : bahasa Inggrisnya panjang, long. Kalo sayap panjang, <i>kalong</i>	Aspek fonologi Penambahan bunyi silabel	Komunikasi
12/05/22	46.	Andika : bahasa Inggrisnya panjang, long. Kalo sobeknya panjang, <i>bolong</i>	Aspek fonologi Penambahan bunyi silabel	Komunikasi
<b>ASPEK FONOLOGIS PENYISIPAN BUNYI</b>				
18/06/21	47.	Andre : Nama anda kan Edi Supono, kenapa jadi Tulis?	Aspek fonologi Penyisipan bunyi	Humor

		Parto : itu <i>alias</i> , Pak. Kaya ini (menunjuk alis) Wendi : <i>ALIS itu aliss</i>		
19/10/22	48.	Kiki : Lah itu kan bela diri yang bisa bikin penyakit Wendi : Waduhhh apatu Kiki : <i>Kung Flu</i>	Aspek fonologi Penyisipan bunyi	Kreatif
03/05/22	49.	Gilang : Sambel, sambel apa yang kaya? Wendi : Apatuh Gilang : <i>Sambel bawauang</i>	Aspek fonologi Penyisipan bunyi	Kreatif
20/12/22	50.	Andika : Kamu bisa masak masakan yang hebat nggak? Surya : Apaan itu? Andika : <i>Sayur awsem</i>	Aspek fonologi Penyisipan bunyi	Kreatif
12/05/22	51.	Andika : Ada kasus sabung ayam, Komandan Andre : Kasian tuh, ayam di jadiin satu begitu Andika : <i>Sabung, bukan sambung</i>	Aspek fonologi Penyisipan bunyi	humor
<b>ASPEK FONOLOGIS PERMUTASI BUNYI VOKAL</b>				
06/10/22	52.	Surya : ada apa komandan <i>minggal?</i> duh salah	Aspek fonologi Permutasi bunyi vokal dalam satu kata	Humor
23/02/21	53.	Aldi : Saya <i>tersungging</i> Andika : <i>Tersinggunggg</i>	Aspek fonologi Permutasi bunyi vokal satu kata	humor
27/02/22	54.	Andika : Anda nggak usah <i>berparu</i> <i>paru</i> ya! Surya : <i>Berparu-paru</i> dong!	Aspek fonologi Permutasi bunyi vokal satu kata	Humor
28/09/21	55.	Desta : <i>Yu ampaannn</i> Andre : <i>Ya ampun</i> , ya ampun	Aspek fonologi Permutasi bunyi vokal satu frasa	Humor
<b>ASPEK FONOLOGIS PERMUTASI BUNYI FONEM KONSONAN</b>				
28/09/21	56.	Andre : <i>Bajaw</i> dong Wendi : <i>Jawab</i> dong	Aspek fonologi Permutasi bunyi fonem konsonan	Humor
04/05/22	57.	Surya : Ngisi apaan lu, Wen? Oh <i>seka seki tilang?</i>	Aspek fonologi Permutasi bunyi fonem konsonan	Humor
19/10/22	58.	Surya : Nah itu gorengan yang bisa berubah jadi spiderman Hesti : ha? apa? Surya : <i>bala-bala</i> Hesti : <i>Laba-laba</i>	Aspek fonologi Permutasi bunyi fonem konsonan	Kreatif
06/10/22	59.	Wendi : wah enak kali ini!! (menggunakan logat batak) Andika : apasih? Wendi : <i>Marbatak</i>	Aspek fonologi Pelesapan bunyi	Humor

19/10/22	60.	Andre : ah, <i>asalan</i> kamu Wendi : <i>Alasannnn</i>	Aspek fonologi Permutasi bunyi vokal dalam satu kata	Humor
28/09/21	61.	Desti : <i>Ata kapamu?</i> Andre : <i>Apa katamuuu</i>	Aspek fonologi Permutasi bunyi vokal dalam satu frasa	Humor
28/04/21	62.	Surya : Lu tu ama Andika <i>tubir suret</i> <i>tubir suret</i> Kiki : ha? Surya : <i>Ribut terus ribut terus</i>	Aspek fonologi Permutasi bunyi menyeluruh	Humor
<b>ASPEK FONOLOGI PELESAPAN BUNYI</b>				
03/05/22	63.	Wendi : Usi kok begini kaya kurang odol Andika : kok kurang odol? Wendi : <i>Usi</i> berdarah Andika : <i>Gusi</i>	Aspek fonologi Pelesapan bunyi fonem	Humor
09/04/22	64.	Andika : Sodara Pasha, apakah benar ukuran Anda lebih besar daripada tiang? Pasha : maksudnya apa, Pak? Andika : <i>besar pasha dari pada tiang</i>	Aspek fonologi Pelesapan bunyi fonem	Humor
01/04/21	65.	Gea : Nama saya Galia, Pak Andre : <i>Galia</i> kabel bukan? Andika : <i>Galian</i> itu, Komandan	Aspek fonologi Pelesapan bunyi fonem	Humor
20/12/22	66.	Surya : Ada kerjaan nggak, nih? Saya (membawa buah anggur) Hesti : <i>Nganggurrrrr</i>	Aspek fonologi Pelesapan bunyi fonem	Humor
<b>ASPEK FONOLOGIS PEMBERIAN JEDA</b>				
22/09/21	67.	Uus : Ini bumbu dapur yang suka ngeremehin (memegang merica) Wendi : apatuh Uus : <i>Meri chaaa</i> (nada mengejek)	Aspek fonologi Pemberian jeda	Kreatif
22/09/21	68.	Ayu : Ini juga nih, buat ngusir (memegang tisu) Wendi : apatuh Ayu : <i>Ti syuuhhh</i>	Aspek fonologi Pemberian jeda	Kreatif
03/05/21	69.	Andika : Tapi Anda ini Deva apa Hendra? Deva : Deva Mahendra, Pak Andika : Katanya <i>Deva ma Hendra</i> Deva : Ngga dipisah pak	Aspek fonologi Pemberian Jeda	Humor
19/10/22	70.	Andika : Eh, Gilang. Ada obat merah ngga? Gilang : Buat apa, Pak Dika? Andika : nah ini kasian, <i>perih saii</i> Gilang : perisai itu mah	Aspek fonologi Pemberian Jeda	Humor

03/05/21	71.	Wendi : Sekarang Andre Tahlani, itu <b>Andre beneran tau si Lani</b> ngga?	Aspek fonologi Pemberian Jeda	Humor
06/10/22	72.	Andika : ya kan aku udah berusaha minta maaf, aku sudah <b>meresapi</b> kesalahan aku Hesti : dih, <b>meres sapi</b> . Meres baju aja susah	Aspek fonologi Pemberian jeda	Kreatif
28/04/21	73.	Andika : Diki, kamu ini ditakutin sama orang-orang ya? Wendi : Kok bisa begitu? Andika : Bukannya nama panjang kamu <b>Diki Rasetan</b> ?	Aspek fonologi Pemberian jeda	Humor
<b>HOMONIMI HOMOFONI KATA BIASA (SAMA BUNYI SAMA TULISAN)</b>				
23/02/21	74.	Aldi: Halo, ini udah di kantor tapi ngga ada petugasnya. Adanya Mas yang namanya <b>TAHANAN</b>	Homonimi Homofoni kata biasa	Humor
25/02/21	75.	Wendi : Temen saya berangkat hari <b>Senin ke Pasar Minggu</b> . Kok bisa? kan hari Senin	Homonimi Homofoni kata biasa	Komunikasi
25/02/21	76.	Junad : Ni juga nih, aneh-aneh nanya. Masa tanya, Bang <b>gigi susu ada yang rasa coklat ngga?</b>	Homonimi Homofoni kata biasa	Komunikasi
23/02/21	77.	Andre : Sodara Aldi, sebelum Anda saya interogasi coba nyanyikan lagu "cinta yang kini ku rasakan" Wendi : Hei, itu <b>Aldi Bragi. Ini Aldi Taher</b>	Homonimi Homofoni kata biasa	Komunikasi
25/02/21	78.	Kiki : Papa mertua Sule : Ha? Kiki : Iya, kan saya mantannya Rizki. <b>Rizki Rido</b> Wendi : <b>Rizki Febian</b> anaknyaaa	Homonimi Homofoni kata biasa	Komunikasi
09/06/21	79.	Kiki : Wah itu gua juga pernah kejadian, warung sederhana. Gua pesen nasi putih sama ayam gulai. Andika : Gimana? Kiki : Pas dateng, loh kok ada pasirnya Andika : Hah? Kiki : <b>Nasi padang pasir</b>	Homonimi Homofoni kata biasa	komunikasi
01/04/21	80.	Wendi : Fotoin dong, ada Eros Andika : <b>Eros Sheila on 7?</b> Wendi : <b>Eros Jarot</b>	Homonimi Homofoni kata biasa	Komunikasi

22/09/21	81.	Andre : Kenapa si lu Ayu : Alhamdulillah udah punya <i>pacar</i> hihhi. <i>Pacar cina</i> hihhi Andre : Merah kenyel dong	Homonimi Homofoni kata biasa	komunikasi
22/09/21	82.	Andre : <i>Yang</i> , halo. Iya nanti aku jemput ya Wendi : Pacar komandan? Andre : <i>Eza Yayang</i> , temen	Homonimi Homofoni kata biasa	Humor
18/06/21	83.	Wendi : Nama siapa nama Parto : Yang pungli? Kiki : Nama <i>bapakkkk</i> Parto : <i>Bapak</i> saya ngga ikut	Homonimi Homofoni kata biasa	Humor
18/06/21	84.	Wendi : Nama bapak siapa ini beneran Parto : <i>Tulis</i> Wendi : iya ini lagi mau di tulis bapakk Andika : Nama panjang siapa Parto : <i>Tulisyanto</i> Wendi : Ohhh namanya Pak Tulis	Homonimi Homofoni kata biasa	Komunikasi
18/06/21	85.	Parto : Saya gerah waktu naik taksi, trus saya minta sopirnya buat nyalain AC. Mas, bisa <i>pasang</i> AC ngga? dia jawab wah engga, Pak. Saya sopir, teman saya bisa	Homonimi Homofoni kata biasa	Humor
18/06/21	86.	Andre : Kamu saya lihat bawa tas carrier kaya gini malah ke <i>Gunung Sahari</i> Gilang : Beda gunung ituuu	Homonimi Homofoni kata biasa	Komunikasi
03/05/22	87.	Surya : ini, Pak. Saya kasih kue biar bisa jadi orang Bali. <i>KuePutu</i>	Homonimi Homofoni kata biasa	Komunikasi
18/06/21	88.	Claresta: Iya, saya suka <i>alam</i> . Bukan cuma alam aja, tapi sama penghuninya juga Andre : Alam yang nyanyi mbah dukun? Wendi : Wah <i>alam mbah</i> dukun dong	Homonimi Homofoni kata biasa	Komunikasi
03/05/21	89.	Andre : Daripada <i>masuk</i> angin mending <i>masuk</i> SD	Homonimi Homofoni kata biasa	Humor
18/06/21	90.	Surya : Bikin kopi sana, kopi <i>tubruk</i> . Tapi <i>pake ojek tubruknya</i>	Homonimi Homofoni kata biasa	Humor
18/06/21	91.	Andre : Atas nama siapa ini? Deva : <i>Pribadi</i> , Pak Andre : Namanya? Deva : Deva Mahendra Andre : tadi katanya <i>pribadi</i>	Homonimi Homofoni kata biasa	Komunikasi

18/06/21	92.	Deva : Itu kemaren sempet di tekanan <b>5G</b> waktu bawa pesawat tempur Wendi : Sinyal bagus, dong sudah <b>5G</b>	Homonimi Homofoni kata biasa	Komunikasi
04/05/22	93.	Indra : Saya mau lapor, <b>ban</b> saya hilang Hesti : Warna apa, Mas bannya? Indra : Hitam, buk Hesti : Wah pasti udah jago tuh Kiki : Bukan <b>ban karate</b>	Homonimi Homofoni kata biasa	Komunikasi
29/04/22	94.	Andika : Guys guys, tunjukin sikap <b>salut</b> kalian. Nih, namanya <b>Gerry</b>	Homonimi Homofoni kata biasa	Humor
29/04/22	95.	Surya : <b>Garry</b> , maaf aku lupa memberi makan untukmu Wendi : <b>Itu siputnya</b> spongebob, dong. Ini orang	Homonimi Homofoni kata biasa	Humor
29/04/22	96.	Andika : <b>Duduk di motor</b> nanti pasti ketawa. Soalnya duduk di <b>joke</b>	Homonimi Homofoni kata biasa	Humor
04/05/22	97.	Andika : Ayo dong pak polisi, segera kirim <b>bala-balanya</b> Andre : Gorengan? Andika : <b>Pasukannn, bukan bakwan</b>	Homonimi Homofoni kata biasa	Humor
28/04/21	98.	Andre : harusnya kalian kasih Andika biskuit dong Wendi : kok <b>biskuit</b> ? Hesti : <b>selamat</b>	Homonimi Homofoni kata biasa	Komunikasi
03/05/22	99.	Andika : dok itu suntikannya gede apa kecil? Farhan : kecil kok Andika : soalnya ada suntikan yang gede terus dipotong potong jadi makin kecil Kiki : <b>suntikan apatuh</b> Andika : <b>suntikan dana bansos</b>	Homonimi Homofoni kata biasa	Sinisme
01/04/21	100.	Andika : Saya lagi nyiramin tanaman tapi malah pada <b>minta doa</b> sama tanaman saya Wendi : Lah kok bisa? Andika : Ternyata tanaman saya <b>pakis haji</b>	Homonimi Homofoni kata biasa	Humor
29/04/22	101.	Darto : Melani rikare Melani : Ricardo dong, Pak Darto : Ketinggian, makanya saya ambil <b>re</b> aja Wendi : Situ detektif apa guru vokal	Homonimi Homofoni kata biasa	Humor

31/01/22	102.	Wendi : jawab Andre Taumini Darto : Taulani dong Wendi : <b>La terlalu tinggi, jadi mi aja</b>	Homonimi Homofoni kata biasa	Humor
27/04/22	103.	Andika : sekarang memang pekerjaan tukang cuci lagi banyak dicari Surya : <b>cuci apatuh?</b> Andika : <b>cuci tangan kasus</b>	Homonimi Homofoni kata biasa	sinisme
08/04/21	104.	Melani : Namanya <b>Dio</b> . Nama panjangnya <b>Radio</b>	Homonimi Homofoni kata biasa	Humor
<b>HOMONIMI HOMOFONI KATA BIASA (SAMA BUNYI)</b>				
08/09/21	105.	Andre : Anda sebagai <b>teler</b> di situ, mabok dong? Wendi : <b>Teller</b>	Homonimi Homofoni kata biasa	Humor
09/06/21	106.	Wendi : Kalian katanya kehujanan tapi kok <b>ngga basah?</b> Andika : Iya, dong. Kita kan berdua, pasangan Wendi : Oh couple, <b>KAPAL</b>	Homonimi Homofoni kata biasa	Humor
22/02/21	107.	Wendi : Silahkan Mbak <b>Yu</b> Andre : Mbak <b>You</b> ni, Mbaknya kamu? Kalo mbaknya saya Mbak <b>Me</b>	Homonimi Homofoni kata biasa	humor
12/05/22	108.	Surya : Saya bawa surat pakai map, tapi kok dibuka malah keluar peta ya? Wendi : <b>map amplop, bukan map peta</b>	Homonimi Homofoni kata biasa	Humor
25/02/21	109.	Andre : Sodara <b>Limbad</b> , apakah jika anda berbuat baik maka nama anda akan menjadi <b>Limgood?</b>	Homonimi Homofoni kata biasa	Humor
25/02/21	110.	Andre : Bapak namanya siapa? Sule : Sukir Andre : Di KTP? Sule : Sukir <b>man</b> . Karena saya laki. Kalo saya perempuan namanya Sukir <b>girl</b>	Homonimi Homofoni kata biasa	Komunikasi
20/12/22	111.	Wendi : Saya kemarin beli gudeg di Jogja tapi mukanya yang jualan deket banget Surya : kok bisa? Wendi : <b>gudeg yu zoom</b>	Homonimi Homofoni kata biasa	Komunikasi
<b>HOMONIMI HOMOFONI AKRONIM</b>				
22/02/21	112.	Wendi : Jadi enak ya, pantesan orang suka di penjara Gilang : Iya, makanya <b>jangan takut jangan kuatir. Ini kentut bukan petir</b>	Homonimi Homofoni akronim	Estetis

25/02/21	113.	Andika : Komanadan hati-hati kalo dateng ke Cilandak. Bikin susah move on Andre : Kenapa tuh Andika : Itu karena <b>Cilandak</b> singkatan dari <b>Cinta lama datang mendadak</b>	Homonimi Homofoni akronim	Kreatif
09/04/22	114.	Kiki : Itu bukan di sini, kok. Di jauh sana Andika : Lagian di sini kan negara <b>demokrasi. Yang ikut demo anti dikerasi</b>	Homonimi Homofoni akronim	Ironi
25/02/21	115.	Wendi : Dari Cilandak, komandan harus ke Tebet biar daper persetujuan Andre : loh kenapa gitu Wendi : <b>Tebet itu, tepat betul</b>	Homonim Homofoni akronim	Komunikasi
08/09/21	116.	Wendi : Kalo ini siapa namanya Andika : Namanya <b>Bekasi. Bekas Supir Taksi</b>	Homonimi Homofoni akronim	Kreatif
08/09/21	117.	Wendi : Saya pikir Bekasi tu di bagian pengobatan Andre : Kok bisa? Wendi : <b>Bekasi. Bekam Agak Sini</b>	Homonimi Homofoni akronim	Komunikasi
19-10-22	118.	Hesti : Kenapa sih, kamu pilihnya mantel warna lemon? Andika : <b>Lemon</b> itu kan lem sama on. <b>Lemnya</b> biar kita makin lengket, <b>On</b> nya biar kita makin nyalaa	Homonimi Homofoni akronim	merayu
03/05/21	119.	Surya : Saya duta Pelaksanaan Operasi Ketupat Nasional, kalo disingkat <b>DUTA PRAPATAN</b>	Homonimi Homofoni akronim	Kreatif
03/05/21	120.	Andika : Loh, jangan salah. Operasi <b>nastar</b> itu kepanjangannya operasi <b>nasional tapi bentar</b>	Homonimi Homofoni akronim	Komunikasi
29/08/21	121.	Andika : Mereka ini terinspirasi dari Money Heist, jadi nama mereka tu dari nama nama kota Wendi : Dia namanya siapa ni Andika : Yang ini namanya <b>Tegal. Karena dia Temennya Begal</b>	Homonimi Homofoni akronim	Komunikasi
<b>HOMONIMI HOMOFONI ABREVIASI</b>				
23/02/21	122.	Wendi : Ayu, kalo ngobrol ama dia kaya program pemerintah Ayu : Apa tuh Wendi : <b>KB. Kayanya Berat</b>	Homonimi Homofoni abreviasi	Kreatif
23/02/21	123.	Andre : Ini yang dinamakan <b>KTP</b>	Homonimi	Kreatif

		Andika : apa tuh? Andre : <b>Komedi Tukar Posisi</b>	Homofoni abreviasi	
25/02/21	124.	Andre : Nanti tolong kalian data penduduk yang janda sama duda. Kemudian kalian pindahkan ke daerah Duren Sawit Wendi : Kok ke situ, Ndan? Andre : <b>Duren Sawit kan Duda keren sangat sweet</b>	Homonim Homofoni abreviasi	Komunikasi
24/08/21	125.	Andre : Wah ini harus cepat <b>ATM</b> ini Kiki : Kok malah ke ATM Andre : <b>Ayo tangkap mereka</b>	Homonimi Homofoni abreviasi	Kreatif
18/06/21	126.	Wendi : Ada yang bisa dibantu, Pak? Parto : Ini saya mau lapor, saya dari pssstt! Wendi : Dari mana yang jelas Parto : pssstt! Wendi : Gimana, sih malah nyuruh diem Parto : Saya dari <b>persatuan supir supir truk, pak. PSST</b>	Homonimi Homofoni abreviasi	Komunikasi
09/03/21	127.	Gilang : Ini palsu ni Andre : Kok gitu Gilang : Iya, nih. Barangnya suka <b>ketawa</b> Andre : Maksudnya? Gilang : Ini kan barang <b>KWWKWK</b>	Homonimi Homofoni abreviasi	Komunikasi
24/08/21	128.	Wendi : Barusan <b>BAK</b> Andika : apa itu Wendi : <b>Bisa aja komandan</b>	Homonimi Homofoni abreviasi	Kreatif
04/05/21	129.	Kiki : Ada tawuran di mana ini? Andika : tawurannya di <b>Tebet</b> , nih. Deket pasar patungan Kiki : ha? pasar patungan? Andika : Pasar <b>PT PT</b>	Homonimi Homofoni abreviasi	Komunikasi
09/05/22	130.	Wendi : mulai hari ini kita tetapkan Andika sebagai ketua <b>PPP</b> Surya : apatuhh Wendi : <b>Persatuan Pelawak Preparation</b>	Homonimi Homofoni abreviasi	Kreatif
29/04/22	131.	Andre : Oh jadi kalian ini <b>MCK</b> ? Andika : apatuh Andre : <b>Mengenang Cinta Kembali</b>	Homonimi Homofoni abreviasi	Kreatif
27/04/22	132.	Andika : Terbukti dia ada tiket buat kabur ke luar negeri Surya : <b>SGP</b> itu mana, Pak? Andre : <b>Singaparna!</b> Tanya lagi	Homonimi Homofoni abreviasi	Kreatif

POLISEMI PEMADUAN MAKNA PERGESERAN PEMAKAIAN				
23/03/21	133.	Andre : Tugas apa kamu di sini? Tim Properti: Pembuatan ini, sterofom Andre : Ohhh, <b>properti</b> ? Wendi : Gimana <b>properti</b> sekarang? harga lagi naik apa turun? Andre : Bukan properti rumah, ini maksudnya barang-barangnya buat properti shooting	Polisemi Pemaduan makna pergeseran pemakaian	Komunikasi
23/02/21	134.	Andre : Kinerja kita ni ngga pernah bener, kita kalah sama <b>departemen-departemen</b> lain Andika : Saya punya usul. Bagaimana kalo kita bubarin saja departemen ini Wendi : Iya, Pak. Saya mau pindah ke <b>Departemen Store</b>	Polisemi Pemaduan makna pergeseran pemakaian	Komunikasi
27/04/22	135.	Wendi : <b>Ibuk</b> , tumben ngga bawa lonceng sama pakai baju putih Umi : <b>Ibuk</b> di Pengabdian Setan, dong itu	Polisemi Pemaduan makna pergeseran pemakaian	Komunikasi
25/02/21	136.	Andika : Gua bisa jelasin, Wen Wendi : Gua udah liat pake <b>mata kaki</b> gua sendiri Andika : <b>Mata kepala</b> dong	Polisemi Pemaduan makna pergeseran pemakaian	Humor
03/05/21	137.	Andika : Ini operasi <b>ketupat</b> kayanya bakal seret deh nanti Ayu : Kenapa gitu Andika : Iya soalnya ngga ada <b>kuahnya</b>	Polisemi Pemaduan makna pergeseran pemakaian	Komunikasi
08/04/21	138.	Andre : Hari ini kita ada latihan <b>tembak menembak</b> Melani : Saya trauma, Pak kalo <b>tembak menembak</b> . Takut di ghosting	Polisemi Pemaduan makna pergeseran pemakaian	Komunikasi
04/05/22	139.	Indra : Boleh request lagu ngga? Kiki : Boleh dong, mau <b>diputerin</b> apa nih? Indra : Tolong <b>puterin</b> Senayan tiga kali	Polisemi Pemaduan makna pergeseran pemakaian	Humor
04/05/22	140.	Andre : kalo keadaannya udah darurat siapin gas <b>air mancur</b> Kiki : <b>air mata, air mata</b>	Polisemi Pemaduan makna pergeseran pemakaian	Humor
08/09/21	141.	Andika : Ada 3 <b>kunci</b> dalam menaklukan istri. <b>Kunci</b> <b>rumah, kunci mobil, sama</b> <b>kunci brankas</b>	Polisemi Pemaduan makna pergeseran pemakaian	Estetis

03/05/21	142.	Andre : Pada operasi <i>ketupat</i> ini akan kami belanjakan dulu bahan bahannya. Wendi : Bukan <i>ketupat sayur</i>	Polisemi Pemaduan makna pergeseran pemakaian	Komunikasi
03/05/21	143.	Kiki : tadi penyebab <i>kecelakaannya</i> harusnya di tambahin, kurang itu Surya : Harusnya? Kiki : Penyebab <i>kecelakaan</i> juga dikarenakan muda mudi yang kebablasan Surya : Bukan kecelakaan itu	Polisemi Pemaduan makna pergeseran pemakaian	Sinisme
01/04/21	144.	Andika : Ati ati nanti kaya Wendi, dapet cewe cakep di potu kaya <i>mimi KD</i> Ayu : Aslinya? Andika : <i>Mimi peri</i>	Homonimi Homofoni kata biasa	komunikasi
25/02/21	145.	Andika : Bang, saya abis beli motor tu suruh <i>manasin</i> tiap hari. Emang kalo ngga di <i>panasin</i> motor saya bakal basi gitu?	Polisemi Pemaduan makna pergeseran pemakaian	Komunikasi
25/02/21	146.	Gilang : Saya cuman mau nanya, <i>polisi tidur</i> tu tidurnya 6 jam apa 8 jam?	Polisemi Pemaduan makna pergeseran pemakaian	komunikasi
29/08/21	147.	Andika : Dari sana <i>bau nyengat</i> banget tauu Ayu : Bau apa, Pak? Andika : <i>bau kegagalan</i>	Polisemi Pemaduan makna pergeseran pemakaian	Sinisme
18/06/21	148.	Andre : Nona memang suka <i>naik</i> gunung ya Claresta: Ya kan pandemi belum bisa <i>naik</i> haji, jadi naik gunung aja, pak	Polisemi Pemaduan makna pergeseran pemakaian	Komunikasi
25/02/21	149.	Wendi : Bang, <i>gigi kelinci itu loncat loncat</i> ngga?	Polisemi Pemaduan makna pergeseran pemakaian	Komunikasi
25/02/21	150.	Wendi : Bang, apakah betul <i>ikan sapu sapu bisa jadi TKW?</i>	Polisemi Pemaduan makna pergeseran pemakaian	Komunikasi
25/02/21	151.	Kiki : Bang gawat bang, temen saya kena <i>serangan</i> jantung bisa di <i>serang</i> balik ngga, bang???	Polisemi Pemaduan makna pergeseran pemakaian	Komunikasi
09/03/21	152.	Andre : Jangan lupa subscribe ya guys Wendi : Benerr. Kalo udah subscribe, bunyiin <i>loncengnya</i> juga ya. Karna kalo <i>lonceng</i> sudah bunyi, murid pada masuk	Polisemi Pemaduan makna pergeseran pemakaian	komunikasi

09/03/21	153.	Andre : Selama rehab, katanya Mba Nunung masih bisa menafkahi 13 anak <b>angkatnya?</b> Wendi : Jadi 13 anak itu semuanya Mba Nunung angkat ke atas?? <b>Luar biasa kuat lho</b> Andika : Bukan angkat itu	Polisemi Pemaduan makna pergeseran pemakaian	Komunikasi
04/05/22	154.	Kiki : aku kalo bahas ban selalu inget Wendi. <b>Dia ban depan aku ban belakang</b> , aku selalu kejar tapi ngga pernah dapetin dia	Polisemi Pemaduan makna pergeseran pemakaian	Komunikasi
29/04/22	155.	Hesti : ya kasih aja sih tiketnya, gua jadi <b>pihak ketiganya</b> deh Surya : <b>Pihak ketiga</b> apaan, mau beli tanah lu?	Polisemi Pemaduan makna pergeseran pemakaian	Komunikasi
19/10/22	156.	Wendi : Lah, kalo ngasih kode itu yang jelas. Dia pake <b>sandi rumpuut</b> . Mana <b>rumpunya yang keinjek</b>	Polisemi Pemaduan makna pergeseran pemakaian	Komunikasi
29/04/22	157.	Kiki : ngga ngaa, <b>aku sudah kenyang sama janji janji kamu</b>	Polisemi Pemaduan makna pergeseran pemakaian	Ironi
29/04/22	158.	Surya : ki, ki cobain ki. Pizza nya <b>rasa kenangan mantan</b>	Polisemi Pemaduan makna pergeseran pemakaian	Sinisme
28/04/21	159.	Wendi : Lu pertemuan pertama langsung curhat? Kiki : Lah iya dong, kalo ketemu orang kaya memang harus jualan Wendi : Kok malah <b>jualan?</b> Kiki : <b>Jualan kesedihan</b>	Polisemi Pemaduan makna pergeseran pemakaian	Sinisme
06/10/22	160.	Andika : buka <b>GPS</b> ah, buat <b>cari jalan menuju hati kamu</b>	Polisemi Pemaduan makna pergeseran pemakaian	Merayu
18/06/21	161.	Parto : Saya lihat di pohon ada poster <b>badut ulang tahun</b> . Yaudah saya telpon. Halo selamat siang, ini badut ulang tahun ya? Iya benar. Wah kalo gitu <b>selamat ulang tahun</b> ya	Polisemi Pemaduan makna pergeseran pemakaian	Komunikasi
20/12/22	162.	Andika : lu tuh <b>anjing</b> Wendi : elu yang anjing! Andika : lu tuh baru jadi <b>anjing, bukan kucinggg</b> Wendi : oh gua anjing?	Polisemi Pemaduan makna pergeseran pemakaian	Komunikasi

12/05/22	163.	Andre : Wendi, saya tahu dia bisa <b>jaga diri</b> . Cuma minggu kemarin masih sempet <b>jaga lilin</b>	Polisemi Pemaduan makna pergeseran pemakaian	Komunikasi
09/05/22	164.	Andre : Pesen dua, mba. Pacar saya kebetulan suka <b>es kelapa sawit</b>	Polisemi Pemaduan makna pergeseran pemakaian	Komunikasi
20/12/22	165.	Umi : Saya kemaren liat tetangga bawa anak, <b>anaknya gede banget</b> . Taunya <b>anak Krakatau</b>	Polisemi Pemaduan makna pergeseran pemakaian	Komunikasi
20/12/22	166.	Andre : Nggak usah khawatir karena semua bisa diselesaikan	Polisemi	Komunikasi

**POLISEMI PEMADUAN MAKNA LITERAL DAN FIGURATIF**

01/04/21	167.	Wendi : <b>Trombosit lagi turun</b> apa gimana, Mas? <b>pucet amat</b>	Polisemi Pemaduan makna literal dan figuratif	Sinisme
01/04/21	168.	Ayu : Pak, itu orang apa <b>batang kangkung</b> . <b>Lemes amat</b>	Polisemi Pemaduan makna literal dan figuratif	Sinisme
08/04/21	169.	Melani : Pak, mohon maaf ini orang <b>judes banget</b> kaya <b>admin Lambe Turah</b>	Polisemi Pemaduan makna literal dan figuratif	sinisme
28/09/21	170.	Kiki : Ada yang bawa <b>gunting</b> ngga? Gilang : Buat apa gunting? Kiki : Buat <b>mutusin hubungan</b> gue sama Andika	Polisemi Pemaduan makna literal dan figuratif	sinisme
	171.	Kiki : Gara-gara kamu, nih <b>ruangan interogasi jadi panas</b> Giorgino: Kenapa? Kiki : <b>Ada cowok hot</b>	Polisemi Pemaduan makna literal dan figuratif	Merayu
22/09/21	172.	Andre: Katanya Anda ini dulunya koleksi karet? Uus: Ha? Karet? Andre: Anda sukanya kan ngaret	Polisemi Pemaduan makna literal dan figuratif	Sinisme
24/08/21	173.	Surya : Pacaran <b>berantem mulu</b> , bikin <b>padepokan sliat</b> aja	Polisemi Pemaduan makna literal dan figuratif	Sarkasme
19/10/22	174.	Andika : Dia kan kalo ketemu orang suka kaya <b>tukang parfum</b> isi ulang Claresta: Kenapa itu? Andika : <b>Omongannya wangi tapi palsu</b>	Polisemi Pemaduan makna literal dan figuratif	Sinisme
03/05/22	175.	Surya : Ni orang <b>mulutnya bau bensin</b> yak, kemana mana bawaannya <b>panas panasin orang melulu</b>	Polisemi Pemaduan makna literal dan figuratif	sarkasme

03/05/22	176.	Andika : <b>Badan lu sakit-sakit</b> ngga, Sur? Surya : Ngga, kenapa emang Andika : Soalnya <b>ganteng lu kebating</b>	Polisemi Pemaduan makna literal dan figuratif	sarkasme
20/12/22	177.	Surya : Bukan badan gue yang sakit, tapi <b>pipi gue yang merah</b> Andika : Kenapa itu? Surya : <b>Ditampar kenyataan</b>	Polisemi Pemaduan makna literal dan figuratif	Sinisme
29/04/22	178.	Andika : Ayo ikut gua, Sur Surya : Kemana Andika : ke <b>lemari, lu kan di gantung</b>	Polisemi Pemaduan makna literal dan figuratif	Sinisme
09/06/21	179.	Wendi : Maap mau ngelapor ini, <b>ada yang kebakar</b> Andika : Ada kebakaran? Wendi : Iya ini ada <b>yang kebakar</b>	Polisemi Pemaduan makna literal dan figuratif	Sinisme
09/04/22	180.	Andika : Sur, ngga mau <b>ganti rompi</b> . Kayanya <b>nyesek banget</b> Surya : ngga, ini masih longgar. Pikiran gua yang sempit	Polisemi Pemaduan makna literal dan figuratif	Sinisme
29/04/22	181.	Kiki : Tinggi saya 110cm Surya : Lah, <b>lu orang apa banjir??</b>	Polisemi Pemaduan makna literal dan figuratif	Sarkasme
06/10/22	182.	Andre : kamu lihat kesana, ada apa? Marsha : <b>lampu</b> Andre : terang kan? <b>begitulah cintaku menerangi hatimu</b>	Polisemi Pemaduan makna literal dan figuratif	Merayu
06/10/22	183.	Surya : <b>coba tutup kuping</b> Marsha : sepi Surya : ya gitu lah, <b>hidup aku kalo ngga ada kamu</b>	Polisemi Pemaduan makna literal dan figuratif	Merayu
06/10/22	184.	Andika : amanda tadi kamu <b>make up pake spidol</b> ya? Amanda: engga tuh, kenapa ya? Andika : <b>cantiknya permanen</b>	Polisemi Pemaduan makna literal dan figuratif	Merayu
09/06/21	185.	Andika : maaf, anda ini <b>polisi apa air minum? Bening amat</b>	Polisemi Pemaduan makna literal dan figuratif	Merayu
30/08/21	186.	Andika : lu kayanya mesti <b>berobat</b> deh Leo : kenapa emangnya? Andika : <b>gantengnya overdosis</b>	Polisemi Pemaduan makna literal dan figuratif	Merayu
27/04/22	187.	Andika : nyari keadilan bukan di sini, ke TPU sana Surya : kok di <b>TPU?</b> Andika : soalnya <b>keadilan udah lama mati</b>	Polisemi Pemaduan makna literal dan figuratif	Sarkasme

29/08/21	188.	Kiki : gimana ini caranya nembaknya? Andika : apa? Kiki : ini gimana caranya? Andika : Oh nembak? Sorry tadi aku <b>ngga denger</b> , soalnya lagi <b>cosplay jadi pejabat</b>	Polisemi Pemaduan makna literal dan figuratif	Sinisme
12/05/22	189.	Prili : dia cuma singgah sebentar, nanti pergi lagi Surya : kasian kamu, <b>itukan hati bukan rest area</b>	Polisemi Pemaduan makna literal dan figuratif	Sinisme
09/04/22	190.	Prili : aku bisa jelasin Wendi : jelasin apa? <b>Kamu tuh kaya sinyal</b> tau, ngga? Prili : kenapa gitu? Wendi : <b>suka ilang-ilangan</b>	Polisemi Pemaduan makna literal dan figuratif	Sarkasme
09/06/21	191.	Andika : emang <b>mantan tu kaya sekolahan</b> Wendi : maksudnya? Andika : <b>jadi cantik pas sudah</b>	Polisemi Pemaduan makna literal dan figuratif	Sinisme
01/04/21	192.	Andika : Buat kasus yang tuntas di map merah, kasus lagi di proses map kuning, terus kasus yang mandek di map merah Ayu : Lah, <b>kaya lampu merah dong</b> . Tapi kok kebanyakan di map merah? Andika : lah kan kenyataannya banyak kasus yang mandek	Polisemi Pemaduan makna literal dan figuratif	Sarkasme
20/12/22	193.	Andika : Aku sekarang mau jadi <b>kameramen</b> saja deh, biar <b>lebih puas ngeliatin kecantikan kamu</b>	Polisemi Pemaduan makna literal dan figuratif	Merayu
	194.	Deni : Ini saya bingung banyak banget yang pacaran di sini. <b>Ini kantor apa biro jodoh?</b>	Polisemi Pemaduan makna literal dan figuratif	Sinisme
<b>HIPONIMI</b>				
22/02/21	195.	Andre : Ni gimana ceritanya bisa masuk masuk penjara gini nih? Gilang : Dia nyamar pak. Tadinya masuk pake <b>rambut rambutan</b> trus pake <b>markisa, bengkuang, apel</b> Andre : Tu beda, itu buahh	Hiponim	Komunikasi

03/05/22	196.	Andika : Dan setelah operasi <i>ketupat</i> ini nanti akan dilanjutkan <i>operasi nastar, lontong, opor ayam</i> Andre : Makanan lebaran dong itu	Hiponim	Komunikasi
<b>ANTONIMI ORTOGONAL</b>				
22/02/21	197.	Andre : Ok, Mbak Yu siap? Mbak Yu: Siap Andre : Ok, coba di tes dulu bel nya Wendi : Itu <i>kuis</i> dong, ini <i>introgasi</i>	Antonimi Ortogonal	Komunikasi
09/03/21	198.	Andre : Saya hari ini kok banyak yang tepon ya. Siapa yang nyebar nomor saya Gilang : Bapak turun pangkat jadi <i>resepsionis</i> ?	Antonimi Ortogonal	komunikasi
09/03/21	199.	Wendi : Lah, saya aja udah kerja 2 <i>tahun</i> sama Komandan baru digaji 2 <i>bulan</i> .	Antonimi Ortogonal	Sinisme
08/04/21	200.	Wendi : Bajunya 1 <i>Milyar</i> ? Modelnya <i>seratus ribu</i>	Antonimi Ortogonal	Sinisme
28/09/21	201.	Kiki : Siap, mba? Ok sebutkan nama, usia, dan tempat tinggal <i>saya</i> Wendi : <i>Anda</i> dong	Antonimi Ortogonal	komunikasi
22/09/21	202.	Andre : Seluruh pertanyaan harus dijawab dengan cepat, Anda saya beri waktu 50 <i>hari</i> dari sekarang Ayu : 5 <i>menit</i> !Banyak amatt 50 hari	Antonimi Ortogonal	Komunikasi
24/08/21	203.	Wendi : Yaudah ayok Kiki : Mau naik <i>mobil</i> aku apa <i>gerobak</i> kamu?	Antonimi Ortogonal	Sarkasme
20/12/22	204.	Wendi : Kalian ini tempat tinggalnya sama apa beda? Ayu : Di <i>apartemen</i> , saya Wendi : Kalo kamu? Umi : Saya di <i>kandang</i>	Antonimi Ortogonal	komunikasi
09/05/22	205.	Andika : Lagian sok sok an nangkep <i>buron</i> , nangkep <i>burung</i> saja nggak bisaa	Antonimi Ortogonal	Sarkasme
24/08/21	206.	Surya : Ya mirip mirip sama yang nipu elu, Yu. Ya <i>sebelas dua ratus lah</i> Ayu : dua belassss	Antonimi Ortogonal	Komunikasi
03/05/22	207.	Wendi : Duduk bapak, silahkan. Ini dari <i>petugas sensus</i> ya? Andre : Saya ni <i>komandan</i> kamu	Antonimi Ortogonal	Humor
29/04/22	208.	Wendi : Lu mau mudik kaga? Surya : Pakde gua di <i>Semarang</i> , gua mudik ke <i>Jatibening</i>	Antonimi Ortogonal	Komunikasi

09/03/21	209.	Andre : Ni orang dari tadi salah nyebut angka mulu Wendi : Dulu nilai <i>biologinya</i> merah ini Andika : <i>Matematika</i> dong	Antonimi Ortogonal	Sinisme
<b>ANTONIMI ANTIPODAL</b>				
03/05/22	210.	Andre : untuk sementara <i>itu</i> , bukan untuk sementara <i>ini</i>	Antonim Antipodal	Humor
04/05/22	211.	Indra : saya selalu kasih <i>ini</i> , tapi dia selalu ngerasa saya kasih <i>itu</i>	Antonimi Antipodal	Komunikasi
08/04/21	212.	Darto : Lepasinnn. Apa apan <i>itu</i> Wendi : <i>Iniiiiii</i>	Antonimi Antipodal	Humor
<b>ANTONIMI DIREKSIONAL</b>				
04/05/22	201.	Andre : Ni lift gimana sih, gua mencet B buat ke basement ngga <i>turun</i> malah <i>nyamping</i>	Antonimi Direksional	Komunikasi

24/08/21	143.	Surya : Lah mana saya <i>tofuuu</i> Andika : <i>Tahuuuu</i>	Sinonimi Salah satu makna lebih umum	Humor
18/06/21	144.	Andika : Berarti bapak <i>supir truk</i> ?? Parto : Bukannn! jangan asal nebak. <i>Saya supir kontainer</i> Andre : Lah, kontainer kan truk juga!	Sinonimi Salah satu makna lebih intensif	Komunikasi
01/04/21	145.	Andika : anda <i>balapan</i> itu bahaya, Pak Cak Lontong: saya nggak balapan, <i>cuma cepet cepetan nyampe</i>	Sinonimi Salah satu makna merupakan istilah	Eufemisme
09/06/21	146.	Wendi : ributnya gara gara apa ini? <i>ekonomi?</i> Aziz : bukan, Pak. <i>Cuma gara gara ngga punya duit</i>	Sinonimi Salah satu makna merupakan istilah	Eufemisme