

BAHASA HUMOR GILANG DURHAKA *STAND UP COMEDY* INDONESIA SEASON 9 KOMPAS TV

Mochamad Mukti Irawan

(Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia)

Email: muktiirawan74@gmail.com

Abstrak: *Stand Up Comedy* merupakan kesenian yang menggunakan media bahasa sebagai alat penyampai gagasan. *Stand up comedy* adalah seni pertunjukan humor yang berbentuk monolog. *Stand up comedy* berkembang pesat di Indonesia sebagai pertunjukan yang diminati oleh banyak orang. *Stand up comedy* tidak bisa dilepaskan. Daya tarik *stand up comedy* selain tentang kemampuan wicara publik juga yang menjadi fokus adalah pengelolaan bahasa humor yang digunakan oleh Komika. Penelitian ini akan membahas tentang bahasa humor dalam penampilan Komika Gilang Durhaka *stand up comedy* Indonesia Season 9 Kompas Tv. Setiap bahasa humor melibatkan aspek permainan bahasa. Permainan bahasa meliputi permainan bunyi, kata dan kalimat. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pemanfaatan fitur permainan bahasa yang digunakan oleh komika Gilang Durhaka. Permainan bahasa dikaji dengan metode penelitian kualitatif deskriptif. Sumber. Sumber data utama pada penelitian yaitu Penampilan *Stand up comedy* Gilang Durhaka pada acara *Stand up comedy* Indonesia Season 9 Kompas TV 2021. Data tersebut tersaji dalam bentuk video dalam YouTube Kompas Tv sejumlah 10 video yang merupakan 10 penampilan. Setiap penampilan terdiri dari 2-5 menit. Teori yang digunakan adalah *Antomy of Humor* Asa Berger. Pemanfaatan permainan bahasa meliputi permainan bunyi 4 data, permainan kata 16 data, dan permainan kalimat 74 data. Hasil temuan penelitian ini adalah Komika Gilang Durhaka lebih banyak menggunakan permainan kalimat sebagai sarana membangun kelucuan. Kecenderungan ini terjadi karena adanya kekuatan dalam pembangunan unsur kelucuan menggunakan humor yang naratif.

Kata Kunci: Humor, *Stand up comedy*, Bahasa Humor

PENDAHULUAN

Bahasa humor memiliki unsur permainan bahasa menurut (Attardo, 1994:327) menyebutkan bahwa dalam humor ada komponen *play with language*. Humor memiliki efek mengalihkan fokus dari bahasa sebagai alat komunikasi ke bahasa sebagai ritual dan akhirnya ke bahasa sebagai seni. Fakta bahwa humor akan diatur

oleh aturan permainan humor, bukan aturan bahasa. Humor bergerak karena aksi dan reaksi yang menggunakan bahasa. Humor juga bekerja dengan strategi-strategi humor. Maka dari itu, bahasa dijadikan aksi dan tertawa adalah reaksi atas humor. Permainan bahasa dalam humor menurut (Lilaifi, 2019:271) penutur bermain dengan bahasa ketika memanipulasi bahasa sebagai sumber kelucuan, baik untuk diri seseorang maupun untuk kepentingan orang lain. Secara harfiah berarti memanipulasi pemahaman. Manipulasi yang dimaksud adalah memanipulasi dari aspek linguistik melakukan hal keluar dari aspek struktural bahasa.

Bahasa humor selain hanya melanggar aturan bahasa, bahasa humor juga menjadikan disfungsi bahasa yaitu tentang penyalahan fungsi bahasa. Bahasa humor, menurut (Attardo, 1994:328) humor atau permainan kata yang tidak masuk akal, dalam beberapa kasus dapat dilihat sebagai defungsionalisasi bahasa. Bahasa yang tidak berfungsi adalah bahasa yang tidak digunakan untuk transmisi informasi (fungsi utamanya), tetapi untuk tujuan main-main (ludis) yang termasuk sebagai permainan sosial. Humor sebagai permainan sosial adalah humor memiliki kaitan erat dengan kondisi sosial. Setiap manusia pasti pernah berhumor sebagai respon terhadap kondisi ataupun situasi sosialnya. Humor adalah tentang realitas. Representasi tentang realitas dalam humor menurut Landis & Bergson (dalam Harlow, 1969: 102) adalah bahwa humor terdiri dari fakta bahwa, sebagai ganti reaksi yang cerdas dan beradaptasi dengan baik. Oleh karena itu, humor tidak bisa dipisahkan dengan fakta berikut juga realita yang mengikutinya.

Manusia yang merespon realitas sosial dengan humor menunjukkan bahwa orang memiliki kecerdasan sosial yang baik. Hal ini seperti yang dinyatakan oleh Freud (dalam Harlow, 1969:16) menyebutkan bahwa humor adalah bentuk abstrak atau kecerdasan yang tidak berbahaya. Kecerdasan berbahaya yang disebutkan oleh Freud adalah sebagai kecerdasan menemukan pepatah, permainan kata, atau permainan kata-kata orang untuk meningkatkan statusnya atau status kelompoknya melalui pencapaian verbal semata-mata terlepas dari degradasi orang lain. Pencapaian verbal dapat dicapai oleh manajemen pengolahan bahasa yaitu permainan bahasa.

Wacana pada umumnya terbentuk dari proses komunikasi bonafis (*bona-fied*), sedangkan wacana humor Menurut (Raskin, 1985:55) dapat dibentuk dari proses komunikasi non bonafis (*non bona-fied*). Wacana humor menggunakan pola komunikasi yang tidak sempurna. Menjadikan sebuah bentuk pelanggaran prinsip komunikasi secara tekstual maupun interpersonal berdasarkan pragmatik. Karena humor tidak akan bisa berjalan dan mendapatkan sebuah reaksi tertawa. Jika komunikasi yang dibangun secara lurus dan tidak ada pelanggaran yang menjadi sebuah efek kejutan dalam humor.

Pemanfaatan permainan bahasa dalam menyajikan humor juga dilakukan oleh Komika Gilang Durhaka dalam *Standup Comedy Indonesia Season 9*. Stand up comedy tentunya tidak terlepas dari bahasa humor yang digunakan. Stand up comedy jika tidak menggunakan bahasa humor tentunya hanya menyajikan story telling saja. Selain premis, set up, punchline yang menjadi pola utama dalam stand up comedy. Humor memiliki 4 aspek humor, menurut (Berger 2012:18) yaitu language (aspek bahasa humor), logic (aspek logika humor), identity (aspek identitas humor), action (aspek aksi humor).

Pada penelitian ini, peneliti mengambil judul “Bahasa Humor oleh Gilang Durhaka Stand up comedy Indonesia Season 9 Kompas TV” dalam penelitian ini akan berfokus pada aspek bahasa humor (humor is language). bahasa humor diklasifikasikan menjadi 3 fitur bahasa humor yaitu permainan bunyi, kata dan kalimat. Menurut (Berger 2012:18) fitur bahasa humor aspek bunyi yang dibagi menjadi penghilangan bunyi, penambahan bunyi dan pengulangan bunyi. Permainan aspek kata yaitu bombast (omong kosong atau kata berlebihan), Infatilisim (membolak-balikkan kata), ridicule (kata ejekan). Permainan aspek kalimat yaitu Allusion (kritikan sopan), definition (definisi), exaggeration (kalimat tidak masuk akal), Facetiounes (keambiguan), Insult (kalimat merendahkan atau meremehkan), irony (kalimat mengandung ironi), overliteralness (kalimat yang berlebihan dalam mengartikan) Repartee (kalimat Pembelaan), Satir, Sarkas.

Berdasarkan penjelasan tersebut maka penelitian ini berfokus kepada (1) pemanfaatan fitur bahasa humor permainan bunyi oleh Gilang durhaka *Stand up comedy Indonesia Season 9 Kompas TV*. (2) Pemanfaatan fitur bahasa humor permainan kata oleh Gilang durhaka *Stand up comedy Indonesia Season 9 Kompas TV*. (3) Pemanfaatan fitur bahasa humor permainan kalimat oleh Gilang durhaka *Stand up comedy Indonesia Season 9 Kompas TV*.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Bogdan dan Taylor (dalam Lexy dan Moleong, 2016:4) mendefinisikan metodologi kualitatif adalah suatu Langkah-langkah penelitian pada seseorang dan perilaku yang dapat diamati, kemudian menghasilkan data deskripsi berupa kata-kata tertulis atau lisan. Jadi, dapat disimpulkan bahwa metode penelitian kualitatif adalah penelitian yang objeknya benar-benar natural yang nyata. Kriteria dalam penelitian kualitatif yakni data yang pasti dan benar adanya. Penelitian ini menggunakan penelitian deskripsi, karena dalam penelitian ini tidak mencari data berupa angka, melainkan mencari data berupa deskripsi berbentuk

kalimat-kalimat yang ada dalam *stand up comedy* Gilang Durhaka *Stand up comedy Indonesia Season 9 Kompas TV*.

Penelitian ini merupakan penelitian yang mengkaji bentuk tuturan dalam video. Maka dari itu teknik yang digunakan adalah teknik simak catat. Menurut Sudaryanto (dalam Wirawan, 2021:12) Teknik pengumpulan data yang dilakukan untuk penelitian ini yaitu teknik simak dengan teknik libat cakap yang mana peneliti menyimak atau mengamati penggunaan bahasa yang terjadi pada penampilan Stand up comedy Gilang Durhaka pada acara Stand up comedy Indonesia Season 9 Kompas TV 2021. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan konsep kategori pengkodean (*coding categories*) untuk mempermudah dalam proses klasifikasi data.

Instrumen penelitian ini adalah peneliti sendiri. Karena penelitian kualitatif menekankan pada kehadiran peneliti. Penelitian kualitatif, peneliti menjadi instrumen utama dari penelitian (Sugiyono, 2016: 21). Peneliti perlu untuk memvalidasi dalam hal pemahaman terhadap penguasaan wawasan bidang yang hendak diteliti, terhadap metode penelitian kualitatif, dan terhadap kesiapan peneliti melakukan penelitian kualitatif. Pada instrumen penelitian ini peneliti memakai tabel dengan melakukan observasi teks tuturan. Sehingga peneliti melakukan observasi teks kemudian melakukan pengamatan mendalam pada ujaran. Pemandu data yang dihasilkan berupa tabel untuk menghimpun informasi dan data sesuai dengan fokus penelitian.

Data yang dihimpun oleh peneliti untuk menganalisa data berupa tuturan bahasa humor dalam penampilan standup comedy Gilang Durhaka. Menurut (Sugiyono, 2016: 19) Analisis data pada penelitian kualitatif dikerjakan tanpa terjun ke lapangan secara langsung tuturan yang menjadi objek penelitian ini disajikan berdasarkan interpretasi peneliti sebagai instrumen utama. Tahapan penelitian yaitu pertama, menyimak penampilan stand up comedy Gilang Durhaka Stand up comedy Indonesia Season 9 Kompas TV secara cermat. Kedua, membuat transkripsi dari video penampilan standup comedy Gilang Durhaka Stand up comedy Indonesia Season 9 Kompas. Ketiga, melakukan tabulasi dan pencatatan terhadap kategori bahasa humor dan keempat, melakukan interpretasi dengan membangun konstruksi pemahaman berdasarkan konteks tuturan kelima, menuliskan hasil simpulan dari analisis secara keseluruhan.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian ditemukan 94 permainan bahasa. Pemanfaatan permainan bahasa meliputi permainan bunyi 4 data, permainan kata 16 data, dan permainan kalimat 74 data. Hasil temuan penelitian ini adalah Komika GD lebih banyak menggunakan permainan kalimat sebagai sarana membangun kelucuan. Kecenderungan

ini terjadi karena adanya kekuatan dalam pembangunan unsur kelucuan menggunakan humor yang naratif. Data yang ditemukan dikombinasikan dengan konteks yang disampaikan, sehingga dapat ditemukan permainan bahasa yang dimanfaatkan. Berikut adalah pembahasan tentang permainan bahasa yang disajikan satu sampel dari keseluruhan data:

Permainan Bunyi

Bunyi adalah hal yang paling utama dalam bahasa. Menurut (Wijana, 2004: 129) Fonem-fonem sebagai unsur esensial memiliki peranan yang bersifat sistematis dan struktural. Peranannya yang bersifat sistemik mengakibatkan bunyi-bunyi itu bersifat distingtif di dalam susunan berlajur, Sementara itu, peranannya yang bersifat struktural mengakibatkan bersifat distingtif di dalam susunan kata. Permainan bunyi tergolong dalam penyimpangan unsur fonologis yang seharusnya diucapkan secara sistemik, namun dalam aplikasinya dalam humor digunakan dengan pemanfaatan penyimpangannya.

Pemanfaatan penyimpangan bunyi meliputi pengurangan fonem, penambahan Fonem, penggantian fonem, dan pengulangan fonem. Dalam penelitian ini, komika Gilang Durhaka memanfaatkan permainan bunyi berupa pengurangan fonem, penggantian fonem dan pengulangan fonem. Jadi, komika Gilang Durhaka tidak menggunakan penambahan fonem. Penjelasanannya sebagai berikut.

Permainan bunyi yang pertama adalah Pengurangan bunyi dalam permainan bahasa adalah ketika penutur mengurangi beberapa fonem untuk tujuan membangun kelucuan. bunyi Menurut (Wijana, 2004:139) pengurangan bunyi dapat juga disebut pelepasan bunyi. Pelepasan bunyi terjadi dikarenakan sebuah kata kemungkinan jika salah satu unsur fonemnya dihilangkan akan berbeda dengan makna awal. Penyimpangan bunyi ini dimanfaatkan dalam penampilan Gilang Durhaka *Stand up comedy* Indonesia Season 9 Kompas TV. Ditemukan satu data tuturan yang penggunaan pemanfaatan pengurangan bunyi pada kode data tuturan STGD/S6/M.2/D.29 Tuturan sebagai berikut:

(1) Tuturan : “*Kan, gak gitu dasar ..blok*”

Konteks : Komika GD mencemooh dan ingin mengatakan *Goblok* namun mengatakan *Blok*

Pada (1) komika GD melakukan pemanfaatan permainan bunyi dengan melakukan pengurangan Fonem. komika GD mengurangi fonem dari kata Goblok secara fonemis memiliki /g/, /o/, /b/, /l/, /o/, /k/ dalam bahasa jawa artinya bodoh , namun dia mengurangi fonem hingga menjadi blok secara fonemis /b/, /l/, /o/, /k/.

Komika GD mengurangi dua fonem yaitu fonem /g/ dan fonem /o/. Tuturan ini menjadi lucu dikarenakan kata *goblok* menjadi *blok* adalah kata yang bertolak belakang.

Permainan bunyi yang kedua adalah Penggantian bunyi disebut juga mutasi bunyi. Penggantian bunyi adalah kondisi ketika dalam suatu kata mengalami penggantian unsur fonemisnya. Hal ini dapat terjadi karena kesalahan disengaja atau tidak disengaja. Pemanfaatan penggantian bunyi dilakukan oleh Komika GD yang terdapat pada kode tuturan SCGD/S.2/M.1/D.17. Berikut adalah penjelasannya:

(2) Tuturan : “*Saya tuh rispek banget gitu sama ibu saya*”
Konteks : Komika GD ingin mengungkapkan kekagumannya pada ibunya dengan kata respect.

Pada tuturan (2) ditemukan penggantian bunyi yaitu Kata yang dicetak tebal harusnya adalah *respect* . Transkripsi fonem adalah /r/ /e/,/s/, /p/, /e/, /k/. Namun Komika GD menuturkan rispek bentuk fonemisnya r/ /i/,/s/, /p/, /e/, /k. Pemutasian bunyi terjadi karena ada pergantian fonem /e/ yang pertama dengan fonem /i/. Tuturan ini terjadi dikarenakan gejala salah ucap yang disengaja. Gejala salah ucap menurut (Wijana, 200:133) merupakan sebuah proses psikologis yang kompleks karena ada seluruh unsur kata yang diucapkan disebut *target word*. *Target word* bercampur dengan kata lain yang mengganggu.

Permainan bunyi yang ketiga adalah Pengulangan bunyi adalah proses terjadi ketika bunyi yang sama diucapkan secara berulang. Pengulangan bunyi tidak hanya terbatas mengulang satu unsur fonemis. Namun berupa satu suku kata. Menurut Keraf (dalam (Alfianika, 2016:110) menyatakan repetisi adalah perulangan bunyi, suku kata, kata atau bagian kalimat yang dianggap penting untuk memberi tekanan dalam sebuah konteks yang sesuai. Pemanfaatan pengulangan bunyi dilakukan pada Komika GD pada tuturan kode SCGD/S.8/M.4/D. berikut adalah penjelasannya

(3) Tuturan : “*Saya niatnya Cuma tidur Kenapa jatuhnya akupunktur.*”
Konteks : Komika GD disuruh tidur di triplek yang banyak komponen menusuk pada tubuhnya.

Pada tuturan (3) di atas komika GD menggunakan pengulangan bunyi dengan kata tidur dan akupunktur. Kata tidur dan akupunktur memiliki kesamaan fonem yaitu /u/ , /r/. secara konteks komika GD bisa menggunakan diksi selain akupunktur untuk melakukan perbandingan dengan menjelaskan benda yang menancap di tubuhnya. Namun, karena ada kesamaan fonem /u/, /r/. maka, pemanfaatan pengulangan bunyi

bisa digunakan sebagai sarana membangun humor. Akupuntur sebagai penegas bahwa ada benda yang menusuk tubuhnya.

Permainan Kata

Kata adalah satuan bahasa terkecil yang memiliki makna. Maka dari itu, kata bisa dimanfaatkan sebagai sarana membangun humor. Kata yang dipertainkan membuat sebuah makna baru dalam penggunaan kata. Selain itu, permainan kata tidak hanya sekadar membuat makna baru. Permainan kata juga dapat berupa meletakkan kata dengan kedudukan dalam sintaksis yang keliru. Hal ini dapat menimbulkan sebuah kelucuan. Menurut (Berger 2012:18) Permainan aspek kata yaitu bombast (omong kosong atau kata berlebihan), Infatilisim (membolak-balikkan kata), ridicule (kata ejekan).

Dalam penelitian ini, ditemukan data pemanfaatan permainan kata meliputi aspek *bombast* (omong kosong atau kata berlebihan), *Infatilisim* (membolak-balikkan kata), *ridicule* (kata ejekan) oleh Komika GD dalam penampilan *stand up comedy* Indonesia Season 9. Berikut adalah penjelasan dan pembahasan data yang ditemukan.

Bombast adalah penggunaan kata yang omong kosong atau kata yang berlebihan. Kata yang berlebihan dimaksud adalah berlebihan dalam penggunaannya meliputi kata berlebihan secara gramatikal, berlebihan dalam kebebasan membuat kata dan makna baru. Dalam penampilan GD ditemukan kata yang omong kosong atau kata berlebihan. Seperti pada tuturan kode SCGD/S.2/M.0/D.46 berikut :

(5) tuturan : “*Saya pengen bahas **kebucinan** saya sama pacar saya*”

Konteks : Komika GD akan membahas kisah menjadi budak cinta oleh pacarnya.

Kata *kebucinan* cenderung dipaksakan untuk menjadi kata yang memiliki makna dan proses morfologis yang benar. Menurut (Berger, 2012:13) Bombast adalah mencoba berbicara sesuatu yang dipaksa masuk akal dengan berbicara berlebihan. Kata *kebucinan* merupakan pemanfaatan dari permainan kata aspek omong kosong karena ada kata yang tidak memiliki makna dipaksakan diucapkan menjadi sebuah definisi kondisi.

Permainan kata berikutnya adalah Infatilisim. Permainan kata Infatilisim adalah bahasa humor yang menggunakan permainan aspek linguistik berupa morfologi dan pembentukan frasa. Kata-kata yang digunakan direduksi untuk dibolak-balik dan dipertainkan sehingga secara semantik tidak akan menemukan definisi dari kata atau kalimat yang digunakan. Namun dengan cara ini kita bisa menemukan hal yang lucu karena tidak pernah terpikirkan sebelumnya oleh mitra tutur. Kalimat yang digunakan

cukup sederhana dan memiliki kebebasan secara sintaksis. Dalam tuturan penampilan Komika GD ditemukan permainan kata seperti tuturan kode SCGD/S.6/M.3/D.48 berikut.

(8) Tuturan : “teman-teman finalis lain nuduh saya kuda **hitam**, saya ilmu **hitam**”

Konteks : Komika GD dituduh sebagai orang yang tidak diperhitungkan pada kompetisi. Namun, ternyata dia menggunakan jimat.

Pada Tuturan (8) ditemukan kata yang bolak-balik kata yang awalnya kuda hitam menjadi ilmu hitam. Pembolak-balikan kata ini berhubungan dengan idiom yang digunakan. Idiom yang dipilih merupakan idiom yang menyebutkan warna hitam. Kelucuan dalam tuturan diatas karena pengulangan kata hitam namun dengan perbedaan refrensial. Hal ini termasuk ke dalam ketaksaan gramatikal. Ketaksaan gramatikan menurut (Wijana, 2004:181) adalah ketaksaan yang terbentuk dari gabungan kata sehingga mengalami penyimpangan makna. Penyimpangan makna terjadi ketika mitra tutur mendengar kata “kuda hitam” digabungkan dengan ilmu hitam. Maka darii tu, terjadi perbandingan makna yang membuat lucu.

Permainan kata berikutnya adalah *ridicule* (Ejekan). Permainan kata jekan adalah bentuk serangan verbal langsung terhadap seseorang, benda, atau ide. Ini dirancang untuk menyebabkan tawa dan penghinaan yang menghina, meskipun dalam beberapa kasus ejekan cukup ramah. Ejekan memiliki beberapa bentuk Menurut (Berger, 2012:48) ejekan, yang melibatkan menyerang seseorang dengan nada mencemooh, mengejek, yang meniru penampilan atau tindakan orang lain, dan mengejek, yang mengingatkan seseorang tentang beberapa fakta yang menjengkelkan.

Permainan kata Ejekan juga ditemukan pad penampilan Komika GD yaitu pada tuturan kode SCGD/S.1/M.1/D41 berikut:

(11) Tuturan : “Oh maksudnya tuh, gak ada **lingkaran merah** yang ada **penampakan** nopek enggak ada di video ini. nopek tenang di video sebelah tolong tonton aja nopek itu”

Konteks : Komika GD sedang membahas Nopak yang sering dicari .

Dalam tuturan (11) ditemukan sebuah permainan kata ejekan berupa ejekan serangan dengan mencemooh. Komika GD mengejek dengan kata “lingkaran merah”. Lingkaran merah secara arti sebenarnya tidak memiliki konotasi negatif. Namun, dalam tuturan ini ditegaskan dengan kata “penampakan”. Hal ini membuat referensi pendengar bahwa lingkaran merah adalah penanda ada hantu dalam video horor. Maka, secara

tidak langsung ejekan menganggap bahwa Nopek adalah hantu penampakan di penampilannya. Maka dari, itu kata “lingkaran merah” menjadi sebuah lelucon ejekan.

Permainan Kalimat

Permainan kalimat adalah pemanfaatan aspek kalimat sebagai pembangun humor. Kalimat merupakan komponen penting dalam bahasa humor. kalimat digunakan untuk membangun premis sekaligus juga untuk mematahkan premis sebagai cara membangun keganjilan. Penelitian ini menggunakan pembagian aspek permainan kalimat yaitu Allusion (kalimat kritikan sopan), definition (Kalimat definisi), exaggeration (kalimat tidak masuk akal), Facetiounes (kalimat keambiguan), Insult (kalimat merendahkan atau meremehkan), irony (kalimat mengandung ironi, overliteralness (kalimat yang berlebihan dalam mengartikan), Repartee (kalimat Pembelaan), Satir, Sarkas. Berikut adalah pembahasan permainan kalimat.

Permainan kalimat Allusion adalah kalimat berbentuk sebuah sindirian atau kritikan yang dikemas secara sopan. Sehingga tidak menyakiti perasaan yang disindir. Kiasan terkait dengan kesalahan, Menurut (Berger, 2012:21) hal-hal tidak wajar yang dikatakan dan dilakukan orang yang diketahui, karena satu dan lain alasan. Objek terikat pada informasi yang dimiliki orang. Kiasan adalah isyarat yang memungkinkan kita untuk mengingat sebuah kesalahan. Peristiwa yang disinggung tidak boleh terlalu serius atau penting.

Permainan kalimat Allusion ditemukan dalam penampilan Komika GD pada data SCGD/S.2/M.2/D.18 berikut:

- | | |
|--------------|--|
| (14) Tuturan | : “bapak saya tuh pernah minjem online tuh di aplikasi tapi pakai nomor HP saya gitu, Bapak saya yang utang saya yang jadi tumbal loh ” |
| Konteks | : Komika GD menceritakan bahwa bapaknya pinjaman online menggunakan nomer anaknya . sehingga anaknya menjadi korban. |

Pada tuturan (14) termasuk Allusion (kritikan yang sopan) dikarenakan tuturan tersebut menggunakan sebuah kiasan. Kalimat di atas memiliki kiasan pada kalimat “bapak saya yang hutang, saya yang dijadikan tumbal.” menunjukkan sebuah kiasan, karena tidak mungkin berhutang memerlukan tumbal. Tumbal memiliki makna sebenarnya yaitu sesuatu yang harus dikorbankan. Menurut (Berger, 2012:21) Kiasan adalah isyarat yang memungkinkan kita untuk mengingat sebuah kesalahan. Maka dari itu, komika GD membangun kelucuan menggunakan kiasan untuk mengingatkan kesalahan banyak orang yang berhutang mengorbankan orang lain.

Permainan kalimat aspek exaggeration (kalimat yang tidak masuk akal) merupakan permainan kalimat yang sering digunakan dalam humor verbal. Permainan kalimat tidak masuk akal menyebabkan sesuatu hal yang awalnya tidak disadari oleh mitra tutur, menjadi sesuatu yang lucu jika dibahas. Permainan kalimat yang tidak masuk akal terjadi pada penampilan komika GD seperti pada tuturan kode SCGD/S.1/M.0/D.46 berikut:

(20) Tuturan : “saya tuh enggak punya niatan bully kuli lo, 19 tahun bisa hidup bareng kuli enggak punya niatan gitu , bapak saya semen”

Konteks : Komika GD menjelaskan bahwa tidak memiliki niatan membully kuli karena bapaknya adalah kuli.

Pada tuturan (20) ditemukan permainan kalimat tidak masuk akal. Permainan kalimat tidak masuk akal terletak pada klausa “enggak punya niatan bapak saya semen”. Hal ini tergolong kalimat yang tidak masuk akal, karena mengandung ketidakmungkinan dan unsur imajinatif. Menurut (Berger, 2012:59) suatu hal yang lucu. Sesuatu hal yang dianggap lucu karena cerita yang berlebihan namun tidak masuk akal. Pada tuturan ini, dapat ditemukan hal yang tidak masuk akal. Namun, menjadi sebuah keganjilan yang menyebabkan tertawa.

Permainan Facetousnes (keambiguan) Keambiguan dalam humor merupakan permainan kalimat yang sering digunakan. Permainan kalimat keambiguan adalah permainan makna. Tuturan yang diucapkan mengacu pada makna yang lain. Keambiguan memanfaatkan fitur humor ambiguitas. Menurut (Don L. F. Nilsen, 2000:15) Ambiguitas dalam humor adalah setiap bahasa yang dianggap menjadi ganda secara maknanya. Kelebihan yang dimaksud adalah setiap bahasa yang melebih-lebihkan. Pertentangan yang dimaksud adalah bahasa yang dijadikan pertentangan antar yang baik dan lebih baik atau yang baik dengan yang buruk. Dalam penelitian ini ditemukan bahwa Komika GD menggunakan permainan kalimat keambiguan seperti pada tuturan SCGD/S.4/M.2/D.0 berikut:

(24) tuturan : “Kuli kalau dikasih makan nasi kucing, aduk-aduk pasir malah jadi buang air”

Konteks : Komika GD menjelaskan ketidaksetujuannya terhadap kuli yang diberikan konsumsi nasi kucing

Pada tuturan (24) di atas ditemukan keambiguan karena pada awalnya Komika GD menjelaskan bahwa kemungkinan kuli diberi makan nasi kucing. Namun, ditegaskan dengan kalimat “aduk-aduk pasir malah buang air” kalimat penegasan tersebut adalah mengacu kepada pranggapan bahwa kucing jika buang air mengaduk

pasir. Hal ini dihubungkan dengan konteks profesi kuli yang mengaduk pasir. Sejalan dengan pendapat (Wijana, 2004:146) humor bertujuan untuk mengkelirukan asumsi sehingga mengingatkan secara pragmatik kalimat dapat dipergunakan untuk maksud yang tidak terbatas. Kalimat penegasan “aduk-aduk pasir malah jadi buang air” merupakan secara maksud sebagai bentuk kesadaran mengingatkan bahwa jika kuli diberi makan nasi kucing, kuli akan menjadi kucing. Keganjilan ini menyebabkan efek tertawa.

Permainan kalimat *Insult* merendahkan/ meremehkan adalah kalimat yang dibuat digunakan untuk menyerang perilaku, benda ataupun kebiasaan seseorang. Penyerangan ini bertujuan untuk membuka sebuah fakta yang kurang nyaman dari objek yang diserang. Kalimat merendahkan atau meremehkan digunakan pada penampilan komik GD seperti pada tuturan kode SCGD/S.1/M.3/D.35 berikut:

- (27) Tuturan : “Jangan bahas diabetes saya takut kayak alif kemarin gula darahnya doang yang naik, tapi nilainya, turun.”
Konteka : Komika GD menyerang Alif yang pada penampilan sebelumnya nilainya turun.

Pada tuturan (27) Komika GD menyerang Komika lain yang nilainya turun pada saat membahas tentang kondisi diabetes naik. Pada klausa “gula darahnya yang naik tapi nilainya turun” terdapat kata yang antonim yaitu naik dan turun. Dalam kalimat tersebut mengandung perlawanan bergradasi . Sejalan dengan pendapat (Wijana, 2004:212) perlawanan bergradasi adalah perlawanan yang memiliki kata yang berantonim. Perlawanan bergradasi dalam kalimat ini dimanfaatkan sebagai upaya untuk merendahkan dan menyerang.

Permainan kalimat Ironi merupakan salah satu dari fitur humor. Humor hadir sebagai mendorong seseorang berbicara tentang kondisinya. Menurut (Don L. F. Nilsen, 2000:15) Ironi yang dimaksud adalah setiap bahasa yang menyajikan hal yang perlu dijadikan sebuah fokus yang menyedihkan atau mengenaskan. Namun, kondisi mengenaskan dalam konteks humor menjadi sesuatu hal yang dimanfaatkan sebagai sumber kelucuan. Komika GD memanfaatkan ini terjadi pada tuturan kode SCGD/S.1/M.4/D.18 berikut:

- (29) Tuturan : “Di video saya tuh Saya bukannya nggak punya attitude, attitude itu masih punya ibu ga punya.”
Konteks : Komika GD menjelaskan tentang dirinya yang dituduh tidak punya attitude.

Pada tuturan (29) ditemukan irony dalam bentuk ironi tragis. Ironi tragis menurut (Berger, 2012:40) melibatkan karakter yang percaya pada kebalikan dari kebenaran situasi tertentu atau bertindak dengan cara yang mengarah pada kebalikan dari

keinginan penutur. Dalam tuturan (29) ironi tragis yaitu ketika Komika GD melakukan pembelaan terhadap tuduhan tidak punya attitude. Namun, ditegaskan bahwa sebenarnya yang tidak dipunya adalah ibu. Dalam kasus ini merupakan kebalikan dari keinginan Komika GD yaitu menyajikan ironis tentang seorang anak piatu.

Kalimat definisi adalah kalimat yang menjelaskan dan mendeskripsikan sesuatu ditujukan untuk mengkomunikasikan gagasan penutur kepada mitra tutur. Kalimat definisi dalam humor sebagai bentuk mengkomunikasikan materi lelucon kepada mitra tutur. Namun, dalam penerapannya kalimat definisi dimanfaatkan sebagai permainan kalimat. Permainan kalimat menggunakan kalimat definisi memiliki ciri sebuah deskripsi yang pada akhirnya ada patahan logika (logical fallacy) sehingga membangun kelucuan. Dalam penelitian ini ditemukan tuturan Komika GD pada tuturan SCGD/S6/M.2/D.21 berikut.

(17) Tuturan : “Kuli itu special, kuli itu ada di pepatah jawa Bang Witing Tresno jalaran Soko kulino. kuli, kan?”

Konteks : Komika GD menjelaskan tentang konsep kuli yang spesial di jawa

Pada tuturan (17) di atas ditemukan permainan bahasa dalam bentuk kalimat definisi. Komika GD mendefinisikan sebuah bahwa kuli itu spesial di jawa. Komika GD menjelaskan pepatah “witing tresno jalaran soko kulino, kuli kan?” Menurut (Berger, 2012:21) teknik kalimat definisi karena biasanya mengharapkan definisi menjadi serius. Komika GD mematahkan pemahaman awal mengenai profesi orang jawa yang menjadi kuli. Definisi dipatahkan dengan pepatah jawa yang mengandung kata “kuli”.

Permainan kalimat *overliteralness* (berlebihan dalam mengartikan) mengartikan suatu hal dengan tidak semestinya sehingga menimbulkan salah paham dan tampak bodoh. Berbeda dengan aspek definition yang merupakan mendefinisikan tapi diselipkan unsur pukulan (punchline). Namun, dalam *overliteralness* akan mengartikan hal yang sebenarnya sudah diketahui banyak orang. Sehingga dapat dikategorikan sebagai berlebihan dalam mengartikan. *Overliteralness* ditemukan dalam tuturan Komika GD kode SCGD/S.7/M.1/D.28 berikut:

(32) Tuturan : “faktanya kuli hari pertama tuh masih belum bisa bangun rumah gitu biasanya masih bangun kemistri”

Konteks : Komika GD menuturkan tentang bapaknya yang hari pertama tidak bisa langsung membangun rumah.

Pada tuturan (32) dapat digolongkan sebagai *overliteralness* (berlebihan dalam mengartikan) karena pada tuturan tersebut mendefinisikan hal yang tidak penting namun

didefinisikan sebagai hal yang harus diketahui pendengar. Menurut (Berger, 2012:49) overliteralness didasarkan pada ketidakmampuan beberapa karakter untuk memperhitungkan keadaan. Komika GD menjelaskan tentang karakter bapaknya yang kuli tidak bisa membangun rumah di hari pertama. Ditegaskan dengan kalimat “kuli hari pertama masih membangun kemistri”

Repartee (kalimat pembelaan) adalah permainan kalimat yang digunakan untuk membela atas sebuah stigma yang muncul. Dapat juga digunakan untuk mempertahankan bahwa apa yang dilakukan merupakan sebuah kebenaran yang kurang diperhatikan oleh khalayak. Pemanfaatan kalimat pembelaan juga terdapat pada tuturan Komika GD kode SCGD/S.5/M.0/D.43 berikut:

- (35) Tuturan : “bapak saya badannya atletis. Hai kalian pernah melihat kuli fitnes? gak pernah ya kan soalnya kerjaan bapak saya olahraga gitu.”
- Konteks : Komika GD mendapatkan tema olahraga membahas tentang kerjaan bapaknya seorang kuli yang kerjaannya sekaligus olahraga

Pada tuturan (36) terdapat pembelaan terhadap seseorang. Komika GD melakukan pembelaan terhadap bapaknya yang badannya atletis yang berbanding terbalik bahwa atletis itu harus fitnes. Sejalan dengan pendapat (Berger, 2012:46) yang menyebutkan Repartee adalah bentuk duel verbal di mana permainannya adalah untuk membantah penghinaan dengan penghinaan yang lebih baik. Bantahan dalam tuturan itu adalah mengunggulkan kuli yang memiliki badan atletis meskipun tidak melakukan fitnes.

Sarkas adalah permainan kalimat yang menggunakan sindiran sebagai media dalam mengungkapkan ketidaksetujuan. Sindiran dalam sarkas menggunakan kata kasar. Kata kasar yang dimaksud adalah kata yang benar apa adanya, namun diolah menjadi sebuah sindiran. Sarkasme dimanfaatkan dalam humor sebagai sarana membuat lucu dalam setiap ketidaksetujuan. Sarkasme ditemukan dalam penampilan Komika GD pada tuturan kode SCGD/S.2/M.0/D.55 berikut:

- (38) tuturan : “Sebenarnya Kompas Seneng banget gitu kalau saya diserang gitu. Padahal saya cinta Kompas menngapa Kompas gak cinta saya”
- Konteks : Komika GD menjelaskan tentang Kompas yang memberi tema membuatnya diserang

Pada tuturan (38) mengandung sarkas terhadap ketidaksetujuan Komika GD yang diberi tema yang selalu membuatnya diserang warganet. Hal ini termasuk sarkas dalam bentuk kekecewaan. Menurut (Faridhian. Anshari, 2018:184). Ciri utama gaya

bahasa sarkasme ialah selalu mengandung kepahitan dan celaan yang getir, menyakiti hati dan kurang enak didengar. Maka dari itu, tuturan (38) Komika GD menunjukkan mengandung kepahitan.

Satire adalah bentuk permainan kalimat dalam humor dengan memberikan sindiran yang lebih halus. Lebih halus yang dimaksudkan jika berbanding dengan sindiran dalam bentuk sarkasm. Satir mengutamakan pengolahan kata sehingga tidak murni menyindir dengan terang terangan. Penggunaan satire dalam penampilan Komika GD terdapat dalam tuturan kode SCGD/S4/M.0/D.19 berikut:

(41) Tuturan : “Menurut saya olahraga tuh cuman kebutuhan Orang Kaya, orang miskin Udah nggak butuh olahraga soalnya kesehariannya aja udah membakar kalori gitu lo.”

Konteks : Komika GD menjelaskan tentang ketimpangan olahraga antara orang miskin dan orang kaya.

Pada tuturan (41) ditemukan satire dalam menyindir orang yang lebih berkuasa. Perbandingan yang digunakan adalah perbandingan olahraga antara orang miskin dan orang kaya. Menurut (Berger, 2012:49) menyerang mereka yang kritis terhadap status quo, tetapi satire umumnya mengolok-olok mereka yang berkuasa. Komika GD memposisikan diri sebagai orang miskin, maka sindiran dilakukan untuk orang kaya yang berkuasa.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian ini, bahasa humor hadir dikarenakan adanya permainan bahasa. Permainan bahasa yang digunakan pada penampilan Komika Gilang Durhaka pada standup comedy Indonesia *Season 9* Kompas TV dapat disimpulkan sebagai berikut : (1) Permainan bahasa yang digunakan adalah permainan bunyi, kata dan kalimat. Permainan bahasa yang ditemukan paling dominan adalah permainan kalimat. Permainan kalimat ditemukan 74 data. (2) Permainan bunyi adalah permainan bahasa yang jarang digunakan dalam *stand up comedy*. Terbukti bahwa permainan bunyi hanya ditemukan 4 data. Dalam penampilan Komika Gilang Durhaka tidak ditemukan penambahan fonem sebagai sarana pembangun kelucuan. (3) Permainan kata memiliki kecenderungan digunakan hanya untuk menjembatani permainan kalimat, sehingga permainan kata umumnya berada dalam suatu permainan kalimat (4) Permainan kalimat yang sering digunakan dalam *stand up comedy* adalah ambiguitas, *insult* (merendahkan), dan kalimat definisi. (5) *Stand up comedy* jika dilihat dari sudut pandang kebahasaan memuat unsur permainan fonologi, morfologi, semantik pragmatik dan permainan majas.

Berdasarkan kesimpulan tersebut maka dapat dipertimbangkan menjadi saran kepada Bagi gur u*Stand up comedy* dapat digunakan sebagai sarana belajar bahasa. Misalnya belajar tentang membuat permainan bahasa dalam teks anekdot atau teks sastra. Misalnya hasil temuan penelitian ini digunakan untuk acuan dalam membaca simbol bahasa humor dalam teks anekdot. saran kedua bagi Komika/ komedian bagi Komika dapat digunakan untuk sarana menambah pembendaharaan teknik yang melibatkan bahasa. Pembuatan materi yang mengedepankan unsur -unsur permainan bahasa diharapkan membuat sebuah pertunjukan yang cerdas dan membahagiakan.

Bagi masyarakat/ penonton comedy penelitian ini sebagai pertimbangan yang mengubah sudut pandang bahwa komedi lahir akan spontanitas dan komedian tidak memerlukan pengetahuan yang luas tentang bahasa. Jika penonton comedy memiliki pandangan sedemikian rupa. Maka, cenderung menghargai komedi sebagai hal yang tidak murah dan tidak mudah tersinggung oleh komedi.

DAFTAR RUJUKAN

- Agustina, A. C. (2010). *Sosiolinguistik: Perkenalan Awal*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Alfianika, N. (2016). Bahasa Betawi Dan Gaya Bahasa Repetisi Dalam Ceramah Ustadz Yusuf Mansur. *Jurnal Gramatika*, 110-122.
- Attardo, S. (1994). *Linguistic Theories of humor*. Berlin: Mouton de Gruyter.
- Berger, A. A. (2012). *Anatomy Of Humor*. United States of America: Transaciton Publishers.
- Chaer, A. (2007). *Linguistik Umum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Crystal, D. (1998). *Language Play*. Chicago: Chicago University Press.
- Darjowidjojo, S. (2003). *Psikolinguistik Pengantar Pemahaman Bahasa Manusia*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Don L. F. Nilsen, A. P. (2000). *The Language of Humor*. London: Cambridge University Press.
- Faridhian Anshari, A. H. (2018). Bahasa Sarkasme dalam Berita Olahraga - Studi Kasus Bolatory.com . *Prosiding Konferensi Nasional Komunikasi, Vol. 02,*, 184-196.
- Harlow, H. F. (1969). The Anatomy Humor. *Impact of Society*, 223-231.
- Levinson, S. C. (1993). *Pragmatic*. Cambridge: Cambridge University.
- Lilaifi, Z. (2019). Permainan Bahasa Komika Ridwan Remin Dalam Acara Grand Final *Stand up comedy Indonesia* . *Asindo : Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pembelajarannya vol-3* , 271-282.

- Papana, R. (2016). *Buku Besar Standup Comedy*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Rahmanadji, D. (2007). Sejarah, Teori, Jenis, Dan Fungsi Humor. *Jurnal Bahasa Dan Seni*, 35, Nomor2, 215-221.
- Raskin, V. (1985). *Semantic Mechanisms of Humor*. Holland: D. Reidel Publishing Company.
- Riyono, A. (2009). Jokes As A Humor Discourse: Pragmatic Study. *Jurnal Sosial Budaya Vol.2*, 1-7.
- Rohmadi, M. (2010). Strategi Penciptaan Humor dengan pemanfaatan aspek kebahasaan. *Humaniora*, 285-298.
- Sarangi, S. (2007). Anatomi interpretasi: Datang ke istilah dengan paradoks analisis dalam wacana profesional. *Teks & Bicara* 27-5/6, 567-584.
- Setiawan, A. (2010). *Humor Itu Serius*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Stylan, J. (2005). *The Dark Comedy*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Trismanto. (2018). Ambiguitas Dalam Bahasa Indonesia. *Bangun Rekaprima Poliness Vol 4* , 42-48.
- wijana, I. d. (2003). *kartun: Studi tentang permainan bahasa*. yogyakarta: ombak.
- Wijana, I. D. (2004). *Kartun: Studi Tentang Permainan Bahasa*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Wijana, I. D. (2016). *Stand up comedy: Language Play and Its Functions* . *Phenomena*, 99.