

# Hasil cek\_60150776\_Teknik Bahasa Humor

*by* Denik Wirawati Bahasa Humor Sadana Agung Dalam Stand Up  
Comedy Da

---

**Submission date:** 08-Nov-2021 12:38PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 1696341177

**File name:** teknik\_bahasa\_humor\_salman\_denik.pdf (536.97K)

**Word count:** 4723

**Character count:** 28993



## Bahasa Humor Sadana Agung dalam Stand Up Comedy dan Kaitannya dengan Bahan Ajar Teks Anekdote

Salman Wibisono<sup>1,\*</sup>, Denik Wirawati<sup>2</sup>

Universitas Ahmad Dahlan<sup>1,2</sup>

\*Corresponding author. Email: [salmanwbs10@gmail.com](mailto:salmanwbs10@gmail.com)

**Abstract.** Comedian Sadana Agung always appoints special themes and inserts moral messages into each of his jokes. In addition, Agung's humorous style of play has the potential to be used as a medium for learning anecdotal texts. In this regard, this study aims to describe Sadana Agung's humor language game technique and identify the relationship between Sadana Agung's humor language game and anecdotal text teaching materials for high school level. The object of this research is the Sadana Agung language game in the Compass TV Season 6 Stand Up Comedy Program. The Sadana Agung language game under study includes language game techniques and humor language functions that he uses in the Kompas TV Stand Up Comedy Season 6 program. The data collection method used in this study is the note-taking method. The research instrument is human interest (the researcher himself). The data analysis method used in this research is the equivalent method. The results of the analysis show that the humor language game techniques practiced by Agung Sadana include repetition, inversion, artificial metaphors, reciprocal interference, homonymy, and artificial substitution. As for the 45 data studied, the distribution was 17 repetitions, 18 artificial metaphors, 8 homonymy and 2 artificial substitutions. In addition, there was also a relationship between humor language playing techniques in Sadana Agung and Indonesian language learning at KD 3.5 regarding evaluating anecdotal texts from the aspect of implied meaning, and KD 4.5 constructing implied meanings in an anecdotal text both oral and written.

**Keywords.** Humor Language Techniques, Stand Up Comedy, Anecdotal Texts.

**Abstrak.** Komedian Sadana Agung selalu mengangkat tema-tema khusus dan menyisipkan pesan moral ke dalam setiap lawakannya. Selain itu, gaya permainan bahasa humor Agung juga berpotensi untuk dijadikan salah satu media pembelajaran teks anekdot. Terkait hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan teknik permainan bahasa humor Sadana Agung dan mengidentifikasi kaitan permainan bahasa humor Sadana Agung dalam acara Stand Up Comedy dengan bahan ajar teks anekdot untuk level SMA. Objek penelitian ini yaitu permainan bahasa Sadana Agung dalam Acara Stand Up Comedy Season 6 Kompas TV. Permainan bahasa Sadana Agung yang diteliti tersebut mencakup tentang teknik permainan bahasa dan fungsi bahasa humor yang digunakannya dalam acara Stand Up Comedy Season 6 Kompas TV. Metode pengumpulan data yang dipergunakan dalam penelitian ini yaitu metode simak catat. Instrumen penelitian ini adalah human interest (peneliti sendiri). Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode padan. Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan dalam penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut. Teknik permainan bahasa humor yang dipraktikkan Agung Sadana meliputi teknik repetisi, inversi, metafora artifisial, interferensi resiprokal, homonimi, dan substitusi artifisial. Adapun dari 45 data yang diteliti, 17 repetisi, 18 metafora artifisial, 8 homonimi dan 2 substitusi artifisial. Terdapat keterkaitan antara teknik permainan bahasa humor pada Sadana Agung dengan pembelajaran Bahasa Indonesia pada KD

3.5 mengenai mengevaluasi teks anekdot dari aspek makna tersirat, dan KD 4.5 mengontruksi makna tersirat dalam sebuah teks anekdot baik lisan maupun tulis.

**Keywords.** Teknik Bahasa Humor, Stand Up Comedy, Teks Anekdot.

## Pendahuluan

Kehidupan manusia belakangan ini tidak bisa dipisahkan dengan yang namanya hiburan, salah satunya adalah hiburan yang berisi humor. Humor menjadi suatu kebutuhan yang sangat penting karena humor dapat memenuhi kebutuhan rohani manusia. Selain itu, dalam suasana yang tegang pun, humor berfungsi untuk mencairkan suasana. Walaupun humor sangat dibutuhkan, banyak orang yang belum memahami tentang apa itu humor.

Manser (dalam Rahmanadji, 2007:215) menyebutkan bahwa kata humor berasal dari bahasa Latin “umor” yang artinya cairan. Asal usul tersebut merupakan upaya pertama kali untuk menjelaskan tentang sesuatu yang disebut humor. Namun, humor yang berarti cairan tidak ada hubungannya dengan pemahaman humor secara umum sekarang ini. Dengan demikian, humor merupakan sesuatu yang tercipta dalam bentuk verbal maupun nonverbal, baik secara sengaja atau tidak sengaja, yang dapat membuat orang senang, sedih, tersenyum, tertawa, bahkan menangis. Tujuan humor secara umum adalah untuk menghibur atau melepas ketegangan penikmatnya.

Berbagai gaya atau permainan bahasa humor yang khusus dari para komedian selalu menarik untuk didiskusikan. Keanehan atau kelucuan yang dibawakan para komedian tersebut adalah keanehan yang terjadi dari hal-hal yang sebenarnya sederhana. Namun, terkadang kelucuan tersebut mengesankan kebodohan, kekonyolan dan ketidaktahuan. Yang lebih ironis, kelucuan tersebut datang dari tindakan atau sikap-sikap yang ditunjukkan oleh masyarakat dengan peradaban maju terhadap teknologi yang mereka gunakan sehari-hari. Permainan bahasa humor seperti ini banyak ditemui dalam bahasa humor komedian Sadana Agung dalam acara Stand Up Comedy Season 6 Kompas TV.

Keanehan-keanehan serta kelucuan yang dimunculkan Sadana Agung dalam setiap lawakannya seringkali mengandung kejutan dan keunikan karena orang yang mendengarnya tidak pernah memikirkan sebelumnya, seperti pada cuplikan data berikut.

Tiga hari yang lalu kunci motor saya hilang. Saya panik, saya cari kemana-mana ga ketemu, **sampe saya kerahkan tim SAR untuk mencari**. Seluruh warga turut membantu. **Kita perluas pencarian ke seluruh dusun**. Semua bawa kentongan sama obor sambil teriak tung-tung kunci. **Kunci saya ga nyaut**. Ya iyalahh...hehe. Tetep ga ketemu. Sampai akhirnya **saya dan tim memutuskan mencari pencarian di hari berikutnya**. Ya, ini udah kaya acara termehek-mehek. Keesokan harinya, kita cari lagi tapi kunci motor saya tetep ga ketemu. Sampai akhirnya saya pasrah saya duduk di depan motor saya. Saya tangankan diri saya. Motor saya hidup sendiri. **Ternyata kuncinya adalah sabar**.

Kejutan-kejutan dan permainan bahasa atau argumen-argumen seperti di atas tadi yang tidak pernah terpikirkan oleh masyarakat pada umumnya. Pendengar sudah terhanyut dengan keseriusan namun ditutup dengan sebuah kekonyolan yang sederhana. Hal-hal yang di luar kewajaran dan prediksi inilah yang kerap membawa efek yang menggelikan bagi para pendengarnya.



Sadana Agung memakai bahasanya yang sudah umum/familiar digunakan dalam kehidupan sehari-hari masyarakat. Agung juga tidak menggunakan bahasa yang sulit sehingga pesan melalui humor yang disampaikannya dapat diterima dengan baik oleh para audiens acara tersebut. Tema-tema yang diusungnya ataupun pesan moral yang ingin disampaikan Agung melalui lawakannya itulah yang membuat permainan bahasa Sadana Agung dapat dijadikan salah satu media pembelajaran di kelas X SMA, yaitu pembelajaran teks anekdot. Apalagi tema-tema atau latar belakang cerita-ceritanya mengandung kearifan lokal masyarakat pedesaan (dusun tempat ia berasal yaitu Deresan Salatiga). Cerita-cerita masyarakat pedesaan dengan segala ciri khasnya menarik untuk selalu diangkat dan ditanamkan kepada generasi muda bangsa ini. Hal tersebut yang mendasari penelitian ini dikaitkan dengan materi pembelajaran Teks Anekdot yang terdapat pada Silabus SMA/SMK/MA Kelas X kompetensi Dasar 3.5 Mengevaluasi teks anekdot dari aspek makna tersirat dan 4.5 Mengonstruksi makna tersirat dalam sebuah teks anekdot Kurikulum 2013 Revisi 2017.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan teknik permainan bahasa humor Sadana Agung dalam acara Stand Up Comedy Season 6 Kompas TV; untuk mendeskripsikan kaitan analisis permainan bahasa humor Sadana Agung dalam acara Stand Up Comedy Season 6 Kompas TV dengan bahan ajar teks anekdot tingkat SMA.

Teori humor jumlahnya sangat banyak, tidak satupun yang persis sama dengan yang lainnya, tidak satupun juga yang bisa mendeskripsikan humor secara menyeluruh, dan semua cenderung saling terpengaruh (Setiawan, 1990, dalam Rahmanadji, 2009: 216). Humor menurut KBBI merupakan sesuatu yang lucu, yang memiliki rasa. Sedangkan menurut Ensiklopedi Indonesia (dalam Ramanadji 2009: 216), humor identik dengan segala sesuatu yang lucu, yang membuat orang tertawa. Humor itu kualitas untuk menghimbau rasa geli atau lucu, karena keganjilannya atau ketidapantasannya yang menggelikan, paduan antara rasa kelucuan yang halus di dalam diri manusia dan kesadaran hidup yang iba dengan sikap simpatik (Setiawan, 1990, dalam Rahmanadji 2009: 216).

Menurut Manser (dalam Rahmanadji, 2009: 216), teori humor dibagi dalam tiga kelompok sebagai berikut: a) teori superioritas dan meremehkan yaitu jika yang menertawakan berada pada posisi super atau pada posisi di atas dan merasa unggul, sedangkan objek yang ditertawai berada pada posisi degradasi, posisi di bawah yang lemah, tertindas, diremehkan, dan dihina; b) teori ketidaksesuaian ini adalah bisa dikatakan sebuah teori humor putus harapan, dan bisosiasi yaitu mengemukakan dua situasi atau kejadian yang mustahil terjadi sekaligus. Sesuatu hal yang lucu dan mengundang tawa jika terjadi perubahan dari situasi yang sebelumnya sangat diharapkan; c) teori humor kelegaan atau kebebasan ini kalimatnya bernada melepaskan diri dari suatu kekangan-kekangan seseorang dari permasalahan hidup, dan dapat dilampiaskan kepada individu, atau pun pemerintah. Melampiasnya pun lewat humor yang beraneka, seperti politik, ekonomi, sosial, hukum, seks dan sebagainya. Dan gaya lontaran humornya pun berupa gaya satire, yakni sebuah sindiran, umpatan, ataupun hinaan terhadap humor yang dituju.

Adapun teknik permainan bahasa humor adalah sebagai berikut:

a. Repetisi

Repetisi adalah penyebutan kembali suatu unit leksikal yang sama yang telah disebut sebelumnya. Perulangan dapat berupa kata, frasa, atau klausa. Di samping itu, terdapat juga perulangan sebagian dan perulangan seluruhnya. Dalam perulangan itu, kemungkinan yang diulang adalah nomina atau verba, atau kategori kata lainnya.

#### b. Inversi

Inversi adalah kalimat yang predikatnya mendahului subjeknya, yang mana kalimat inversi adalah kebalikan dari kalimat versi. Kalimat versi adalah suatu kalimat yang mempunyai pola urutan S-P-O-K. Sedangkan kalau kalimat inversi biasanya memiliki ciri-ciri predikatnya selalu mendahului subjek, kalimatnya harus didahului dengan kalimat kerja. Contoh kalimat versi Budi memakan ayam goreng di restoran. Sedangkan kalimat inversinya adalah Ayam goreng dimakannya di restoran.

#### c. Interferensi Resiprokal

Interferensi Resiprokal (Reciprocal Interference of Series) adalah proses penciptaan kejenakaan yang cakupannya paling luas. Proses ini secara situasional terbentuk dengan menjajarkan dua modus ucapan yang satu sama lain bertentangan seperti serius dengan bergurau, sifat heroik dan menakut, sifat terpelajar dan tak terpelajar, dan keaslian serta kepalsuan. Secara verbal, fenomena penciptaan kelucuan ini diwujudkan dengan penggunaan kata atau kalimat yang mengandung dua makna yang jauh berbeda, atau pemakaian kata atau frase yang memiliki makna yang berjauhan baik secara fonetis maupun secara ortografis (Nelson dalam Wijana, 2001: 227).

Pemanfaatan teknik interferensi resiprokal ini dapat digolongkan menjadi beberapa macam, yakni pemanfaatan metafora artifisial, substitusi artifisial, dan homonimi. Ketiganya akan diuraikan sebagai berikut.

##### 1) Metafora Artifisial

Metafora (figurative language) sebagai fenomena penyimpangan makna dan referen ternyata merupakan aspek yang potensial untuk dijadikan sumber kelucuan dan keanehan sebuah wacana humor. Wijana (2001: 229) menyatakan bahwa sehubungan dengan penciptaan metafora ini terdapat dua jenis metafora yang mungkin dimanfaatkan oleh para pencipta wacana rekreatif. Metafora-metafora itu adalah metafora natural dan metafora artifisial.

Yang dimaksud metafora natural adalah metafora yang terbentuk dalam pemakaian bahasa yang sebenarnya (contoh wedus gembel dan suap adalah bentuk metafora dari 'awan panas gunung merapi' dan 'menyogok'). Sedangkan metafora artifisial adalah metafora yang keberadaannya tidak dapat atau jarang ditemui dalam pemakaian bahasa (misalnya: 'lesung' dimetaforakan sebagai perahu), metafora artifisial ini banyak dijumpai di dalam wacana yang bersifat humor/rekreatif.

##### 2) Homonimi

Menurut Wijana (2001:227), wacana rekreatif secara jelas menunjukkan bahwa ambiguitas (ketaksaan) merupakan sumber yang amat penting untuk menciptakan kelucuan. Homonimi sebagai salah satu jenis ketaksaan leksikal dimanfaatkan dengan berbagai cara, contohnya adalah sebagai berikut.

Tokoh "Ah... Tenane" kali ini merupakan seorang pemuda desa yang lugu, kakehan pola plus berstatus pengacara yang tinggal di Sragen sana. Bukan pengacara yang itu, melainkan pengacara yang merupakan kepanjangan dari pengangguran banyak pacarnya.

Dalam wacana di atas, pemanfaatan homonimi sering dikreasikan dari singkatan dan akronim yang maknanya secara konvensional sudah dikenal luas, namun kemudian disimpangkan kepanjangan. Wacana tersebut menyimpangkan makna singkatan dari pengacara yang secara konvensional memiliki arti kuasa hukum (advokat).



### 3) Substitusi Artifisial

Bahasa dan aktivitas berbahasa bersama kaidah yang mengaturnya biasanya terbentuk dari konvensi-konvensi yang berbentuk aturan berbahasa yang dilaksanakan secara konsisten oleh para pemakai bahasa sehingga membentuk suatu kebiasaan. Kebiasaan-kebiasaan inilah yang pada akhirnya membentuk asumsi-asumsi yang dipakai oleh para pemakai bahasa untuk memahami fenomena yang telah, sedang, dan akan terjadi di lingkungan sekitarnya.

Berpijak dari kebiasaan yang telah terpola itu ternyata dimanfaatkan oleh para pemakai bahasa untuk membentuk satuan kebahasaan yang terkesan aneh. Wujud kebahasaan yang diciptakan itu dibentuk dari hasil substitusi dengan salah satu unsur yang telah memiliki kolokasi yang tetap. Peluang menciptakan satuan kebahasaan yang aneh tersebut dapat dimanfaatkan pula oleh penulis wacana humor untuk mengkreasikan karyanya, contohnya adalah kutipan wacana berikut ini yang mensubstitusikan kata maniak (orang yang tergila-gila akan sesuatu atau orang yang sangat menyukai sesuatu) dengan maniak filin; serta kata stok, yang biasanya digunakan untuk istilah bahan pangan (stok barang, stok beras, gula, minyak, dan lain-lain) dengan stok pakaian dalam; kata sukses biasanya digunakan untuk sebuah keberhasilan pembangunan dan hal-hal yang berkaitan dengan kebaikan. Akan tetapi, dalam contoh kutipan wacana humor tersebut, kata “sukses” digunakan untuk menyebut keberhasilan di dalam mencuri mangga; kata “curhat” biasanya digunakan untuk mencurahkan hati/perasaan kepada seseorang, tetapi dalam wacana humor kata “curhat” dapat digunakan untuk mengganti istilah hajat kecil/kencing, seperti yang ada dalam contoh wacana berikut ini.

Pengalaman yang cukup konyol dan bikin malu ini belum lama dialami oleh sohib kita Jon koplo dan Tom Gembus yang kurang pengalaman dalam hal menontop bioskop. Dua bulan yang lalu tepatnya di bulan juli Jon Koplo dan Tom Gembus yang berasal dari desa terpencil ngelencer ke salah satu gedung bioskop yang cukup terkenal di Solo. Kedua sohib kita ini memang tergolong **maniak film**. Tetapi sebatas film-film televisi. Yah maklumlah! Namnya juga tinggal di bulak sente. Jadi di desanya sana belum ada gedung bioskopnya.

Kriek..! pintu toilet dibuka dan Jon Koplo pun masuk ke kamar mandi. Setelah “bercurhat” dan merasa lega, koplo pun bergegas setelah mbenake celana jeansnya.

Berdasarkan silabus dalam kurikulum 2013 ada beberapa teks pembelajaran yang harus diajarkan di kelas X salah satunya yaitu teks anekdot. Permainan bahasa dengan gaya humor oleh Sadana Agung dalam acara Stand Up Comedy Season 6 Kompas TV pada pembelajaran teks anekdot Kelas X SMA semester 1 yaitu pada pengembangan kompetensi dasar 3.5 mengevaluasi teks anekdot dari aspek makna tersirat, dan kompetensi dasar 4.5 mengontruksi makna tersirat dalam sebuah teks anekdot baik lisan maupun tulis. Hubungan pembelajaran teks anekdot dengan teknik permainan bahasa sebagai wacana humor yaitu: (1) siswa dilatih untuk menafsirkan ujaran atau tulisan yang maknanya tersirat, setelah mengamati ujaran-ujaran yang terdapat dalam video anekdot; (2) siswa dituntut memiliki pengetahuan yang luas agar mampu memahami konteks ujaran; (3) siswa diharapkan lebih kritis dalam memahami isi, makna ujaran yang diujarkan seseorang dalam video anekdot yang ditonton siswa; dan (2) siswa diharapkan dapat memilih tuturan yang sesuai dengan konteks, tuturan sehingga siswa tidak salah dalam memahami makna dan menafsirkan makna yang dimaksud mitra tutur.

Pemahaman mengenai permainan bahasa dalam acara Stand Up Comedy Season 6 Kompas TV dapat dilakukan dengan metode simak (pengamat atau observasi) dan catat. Metode ini

digunakan untuk mengetahui teknik permainan bahasa humor Sadana Agung dalam acara Stand Up Comedy Season 6 Kompas TV, dan untuk mengetahui kaitan antara teknik permainan bahasa humor Sadana Agung dalam acara Stand Up Comedy Season 6 Kompas TV dengan bahan ajar teks anekdot kelas X SMA.

### Metode Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Jenis penelitian deskriptif dalam penelitian ini, dilakukan dengan mendeskripsikan tentang permainan bahasa humor Sadana Agung dalam acara Stand Up Comedy Season 6 Kompas TV melalui proses perumusan masalah, pengumpulan data, menganalisis data, dan membuat kesimpulan hasil penelitian. Subjek penelitian ini berupa acara Stand Up Comedy Season 6 Kompas TV. Acara Stand Up Comedy Season 6 Kompas TV merupakan acara audisi stand up comedy di Indonesia yang menampilkan beberapa komika terkenal seperti Indra Jegel, Ardit Erwanda dan Sadana Agung. Dalam kanal Youtube Kompas TV, terdapat banyak video para peserta audisi yang diunggah, tetapi yang digunakan sebagai data dalam penelitian ini adalah Sadana Agung sebagai peserta audisi Stand Up Comedy Season 6 Kompas TV. Sedangkan objek penelitian ini yaitu permainan bahasa Sadana Agung dalam Acara Stand Up Comedy Season 6 Kompas TV. Permainan bahasa Sadana Agung yang diteliti tersebut mencakup tentang teknik permainan bahasa dan fungsi bahasa humor yang digunakannya dalam acara Stand Up Comedy Season 6 Kompas TV.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode simak dan catat. Dalam penelitian ini metode simak digunakan untuk menyimak penggunaan bahasa Sadana Agung dalam video Stand Up Comedy Season 6 Kompas TV. Metode catat adalah mencatat wacana humor Sadana Agung dalam Stand Up Comedy Season 6 Kompas TV. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik simak, baca, dan catat. Data yang dikumpulkan melalui metode simak, yaitu menyimak video Sadana Agung dalam acara Stand Up Comedy Season 6 Kompas TV kemudian ditranskripsikan dalam bentuk tulisan. Selanjutnya data transkrip dibaca secara cermat dan hasilnya dipindahkan atau dicatat dalam kartu data. Selanjutnya data tersebut diklasifikasikan menurut teknik permainan bahasa humor dan fungsi bahasa humor, yang kemudian dibuat tabel sesuai pertanyaan penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah human instrument, yaitu peneliti sebagai alat untuk mengumpulkan data. Dalam hal ini peneliti harus memiliki kemampuan dalam memahami teori berdasarkan kriteria teori permainan bahasa humor.

Kegunaan human interest atau peneliti sendiri yaitu untuk pengumpulan data, menganalisis data, dan membuat kesimpulan sesuai fokus penelitian yang telah ditetapkan. Kriteria yang digunakan dalam penelitian ini berupa fungsi permainan bahasa humor. Dengan menggunakan human interest, peneliti menganalisis data (tuturan) yang termasuk dalam fungsi permainan bahasa humor. Selain itu, peneliti menggunakan alat bantu berupa kartu data dan alat tulis. Instrumen penelitian ini terdiri dari perangkat lunak dan perangkat keras. Perangkat lunak dalam penelitian ini adalah kriteria-kriteria yang digunakan untuk menetapkan bahwa dalam permainan bahasa humor Sadana Agung dalam acara Stand Up Comedy Season 6 Kompas TV merupakan data penelitian. Sedangkan perangkat keras yang digunakan dalam penelitian ini adalah laptop, lembar data atau kartu data, smartphone, dan alat tulis. Kartu data memiliki kegunaan untuk peneliti dalam mencatat data-data yang diperoleh dari transkrip data pada acara Stand Up Comedy Season 6 Kompas TV. Sedangkan data diuji keabsahannya dengan validitas semantis-kontekstual, yaitu mengklasifikasi, memaknai, dan mengkaji data dengan mempertimbangkan konteks kalimat secara struktural. Reliabilitas data dilakukan dengan cara pembacaan dan pengkajian berulang oleh peneliti guna memperoleh kejelasan yang memadai.



Langkah-langkah dalam menganalisis data dalam penelitian ini yaitu: (1) mengunduh tayangan Sadana Agung dalam acara Stand Up Comedy Season 6 Kompas TV. Melalui aplikasi youtube, (2) mentranskripkan data yang telah diunduh ke dalam bentuk tulisan, (3) mengidentifikasi permainan bahasa humor Sadana Agung dari sumber data dengan menggunakan indikator yang dibuat, (4) menganalisis permainan bahasa humor, (5) menganalisis fungsi permainan bahasa humor, (6) menarik simpulan akhir berdasarkan indikator yang ada, dan (7) mendeskripsikan permainan bahasa humor pada bahan ajar teks anekdot Kelas X SMA.

### Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pembahasan digunakan untuk menjelaskan hasil penelitian permainan bahasa humor Sadana Agung dalam acara Stand Up Comedy Season 6 Kompas TV dengan bahan ajar teks anekdot Kelas X SMA. Adapun pembahasannya sebagai berikut.

Teknik permainan bahasa humor pada Sadana Agung yang terdapat dalam acara Stand Up Comedy Season 6 Kompas TV sebagai berikut.

#### a. Repetisi

Dari acara Stand Up Comedy Season 6 Kompas TV, teknik permainan bahasa humor Sadana Agung dikategorikan ke dalam Repetisi. Repetisi atau pengulangan kata terletak pada kata “cantik-cantik”, jika dilihat dari konteks sebelumnya di video Youtube. Sadana agung telah menggombali salah satu juri audisi acara Stand Up Comedy Season 6 Kompas TV.

“Bukan gimana ya, saya tu jarang ngeliat yang **cantik-cantik**”.

Teknik permainan bahasa humor: Repetisi

Konteks:

Sadana menggombali salah satu juri wanita di audisi acara *Stand Up Comedy Season 6 Kompas TV*. Setelah ia menggombali wanita salah satu juri tersebut, lalu dia mengatakan bahwa dirinya jarang melihat wanita cantik.

Dari data repetisi ‘Bukan gimana ya, saya tu jarang ngeliat yang cantik-cantik’. Dari pernyataan Sadana Agung secara umum artinya Sadana adalah orang yang tinggal di dusun yang jarang sekali melihat wanita cantik-cantik seperti juri Kartika yang saat itu menjadi juri di *acara Stand Up Comedy Season 6 Kompas TV*.

#### a. Metafora Artifisial

**Ini** baru pertama kalinya saya melihat mba Kartika putri secara langsung. Oh ternyata cantik banget loh ya, rambutnya indah, **wajahnya begitu bercahaya, kalo di dusun saya ni udah di krubungi laron.**

Teknik permainan bahasa humor: Metafora artifisial

Konteks:



Sadana menggombali salah satu juri wanita yang ada di audisi yaitu mba kartika. Sadana mengatakan ke Kartika kalau ia ada di dusunnya dia bisa di krubungi laron karena kecantikannya.

(SUC/1/S2)

1 Dari acara Stand Up Comedy Season 6 Kompas TV, teknik permainan bahasa humor Sadana Agung tersebut dikategorikan ke dalam metafora artifisial. Pada data tersebut metafora artifisial terletak pada kalimat wajahnya begitu bercahaya, *kalo di dusun saya ni udah di krubungi laron*. Jika dilihat dari konteks video Youtube sebelumnya Sadana Agung menggombali salah satu juri wanita yang ada di audisi yaitu juri Kartika. Sadana mengatakan kepada juri Kartika, kalau di dusunnya juri Kartika akan dikerubungi laron karena kecantikannya.

#### b. Substitusi Artifisial

Keesokan harinya kita cari lagi tapi kunci motor saya tetep ga ketemu, sampai akhirnya saya pasrah saya duduk di depan motor saya, saya tenangkan diri saya. Motor saya hidup sendiri **ternyata kuncinya itu sabar ya.**

Permainan bahasa humor: Substitusi artifisial

Konteks:

Sadana menceritakan kepada penonton bahwa dirinya kehilangan kunci motor, saat dirinya menaca-cari kuncinya, kunci tersebut tidak ketemu hingga akhirnya sadana pasrah dan sabar, saat sadana pasrah dan sabar di depan motor tiba-tiba motornya hidup ternyata kunci motor adalah sabar.

(SUC/10/S2)

1 Dari acara Stand Up Comedy Season 6 Kompas TV, teknik permainan bahasa humor Sadana Agung dikategorikan ke substitusi artifisial. Pada data tersebut kalimat metafora artifisial terletak pada data *ternyata kuncinya itu sabar ya*. Jika dilihat dari konteks video Youtube sebelumnya, Sadana menceritakan kepada penonton bahwa dirinya kehilangan kunci motor, saat dirinya menaca-cari kuncinya, kunci tersebut tidak ketemu hingga akhirnya sadana pasrah dan sabar, saat sadana pasrah dan sabar di depan motor tiba-tiba motornya hidup ternyata kunci motor adalah sabar.

Data di atas merupakan substitusi artifisial karena di kalimat ternyata kuncinya itu sabarnya. Pernyataan sabar seharusnya ditujukan kepada manusia bukan benda mati.

Dan Mas Komed ini sebenarnya udah ga lucu, orangnya jail banget. pernah suatu hari **dia iseng ngebakar rumah warga ya, katanya buat seru-seruan ngisi waktu luang gitu, seru asik.**

Permainan bahasa humor: Substitusi artifisial

Konteks:

Sadana menceritakan kepada penonton bahwa dirinya memiliki teman bernama mas Komet, dia bercerita bahwa mas Komet pernah bakar rumah warga hanya untuk seru-seruan

(SUC/15/S2)



Dari acara Stand Up Comedy Season 6 Kompas TV, teknik permainan bahasa humor Sadana Agung dikategorikan ke dalam metafora artifisial. Pada data tersebut kalimat metafora artifisial terletak pada data *dia iseng ngebakar rumah warga ya, katanya buat seru-seruan ngisi waktu luang gitu, seru asik*. Jika dilihat dari konteks video Youtube sebelumnya, Sadana menceritakan kepada penonton bahwa dirinya memiliki teman bernama mas Komet, dia bercerita bahwa mas Komet pernah membakar rumah warga hanya untuk kebutuhan seru-seruan.

Data di atas merupakan substitusi artifisial karena di kalimat *dia iseng ngebakar rumah warga ya, katanya buat seru-seruan ngisi waktu luang gitu, seru asik*. Saat mencari keseruan seharusnya mas Komet membakar ikan atau membakar sampah saja, apabila mas Komet membakar rumah, itu adalah tindakan kriminal.

#### Kaitan Permainan Bahasa Humor Sadana Agung dalam Acara Stand Up Comedy Season 6 Kompas TV dengan Bahan Ajar Teks Anekdote Kelas X SMA

Berdasarkan judul penelitian Permainan Bahasa Humor Sadana Agung dalam acara Stand Up Comedy Season 6 Kompas TV, penelitian ini dapat dikaitkan dengan bahan ajar teks anekdot kelas X SMA dengan menyesuaikan silabus kurikulum 2013. Silabus merupakan bagian terpenting dan menjadi acuan dalam mengembangkan dan membuat RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) di kelas. Dalam silabus kurikulum 2013, pembelajaran teks anekdot terdapat pada kompetensi dasar 3.5 mengevaluasi teks anekdot dari aspek makna tersirat dengan indikator pertamanya yaitu mendata pokok-pokok isi anekdot dalam acara Stand Up Comedy Season 6 Kompas TV. Selanjutnya IPK (Indikator Pencapaian Kompetensi) yang kedua yaitu mendata pokok-pokok isi anekdot yang mengandung Teknik Permainan Bahasa Humor dan makna Permainan Bahasa Humor dalam acara Stand Up Comedy Season 6 Kompas TV.

IPK (indikator pencapaian kompetensi) yang ketiga yaitu mengidentifikasi penyebab kelucuan anekdot pada acara Stand Up Comedy Season 6 Kompas TV. Untuk kompetensi dasar 4.5 mengonstruksi makna tersirat dalam sebuah teks anekdot baik lisan maupun tulis dengan indikator pencapaian kompetensi (IPK) pertama yaitu membandingkan anekdot dengan Humor. Indikator pencapaian kompetensi (IPK) keduanya yaitu menganalisis kritik yang disampaikan dalam teks anekdot. Selanjutnya indikator pencapaian kompetensi (IPK) ketiganya yaitu menyimpulkan makna tersirat pada teks anekdot. Kompetensi dasar (KD) yang telah dipaparkan diatas dapat dilaksanakan atau diterapkan dalam proses pembelajaran yang dilakukan selama dua kali tatap muka atau pertemuan (4x45 menit).

Tujuan pembelajaran yang dapat di KD (kompetensi dasar) 3.5 yaitu siswa mampu mendata pokok-pokok isi anekdot dalam lawakan Sadana Agung, siswa mampu mendata pokok-pokok isi teks anekdot yang mengandung teknik permainan bahasa humor dan makna permainan bahasa humor pada lawakan Sadana Agung, siswa mampu mengidentifikasi penyebab kelucuan anekdot pada lawakan Sadana Agung. Untuk tujuan pembelajaran yang dapat diperoleh dari KD (kompetensi dasar) 4.5 yaitu siswa mampu membandingkan anekdot dengan humor, siswa mampu menganalisis kritik yang disampaikan dalam teks anekdot, dan siswa mampu menyimpulkan makna tersirat dari teks anekdot.

Penerapan pelaksanaan proses pembelajaran yang disesuaikan dengan KD (kompetensi dasar) 3.5 dan KD (kompetensi dasar) 4.5 menggunakan pendekatan *Scientific Learning* (pembelajaran saintifik). Untuk metode yang digunakan dalam proses pembelajaran yaitu diskusi, Active Learning. Capaian dalam proses pembelajaran di kelas disajikan dalam bentuk RPP (rencana pelaksanaan pembelajaran) yang dijadikan acuan atau landasan dalam proses pembelajaran yang

berisikan materi pembelajaran, sumber belajar, langkah-langkah pembelajaran dan alat evaluasi atau penilaian. Bentuk pembelajaran teknik permainan bahasa humor dala RPP (rencana pelaksanaan pembelajaran) akan disajikan secara lengkap pada lampiran 5.

Setelah merancang, membuat serta mengembangkan RPP (rencana pelaksanaan pembelajaran) langkah selanjutnya yang dilakukan yaitu membuat sebuah produk bahan ajar. Pembuatan bahan ajar diharapkan dapat membantu guru dalam proses pembelajaran, dan bahan ajar diharapkan dapat membantu serta mempermudah siswa dalam memahami materi. Bahan ajar yang dibuat berisikan KD (kompetensi dasar), materi, tugas, serta beberapa soal serta latihan sebagai alat evaluasi pengetahuan siswa.

Bahan ajar materi teks anekdot pada KD (kompetensi dasar) 3.5 dan 4.5 diharapkan dapat menjadi wahana penyebarluasan ilmu pengetahuan dan meningkatkan kemampuan dan keahlian dalam berpikir kritis dan kreatif para siswa. Jadi, penelitian ini berfokus pada teknik permainan bahasa humor dan makna permainan bahasa humor serta kaitanya dengan bahan ajar teks anekdot. Selain menghasilkan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), penelitian ini juga menghasilkan sebuah bahan ajar.

Salah satu hubungan dari analisis dengan pembelajaran teks anekdot adalah dengan memasukkan video dan naskah humor tersebut dalam pembelajaran. Selain memasukkan naskah atau video dalam pembelajaran teks anekdot, video tersebut bisa diaplikasikan dalam bentuk evaluasi pembelajaran teks anekdot. Siswa diputarkan video lawakan Sadana Agung kemudian siswa diberikan penjelasan unsur-unsur anekdot yang terdapat dalam video tersebut. Dari sini terlihat bahwa bahasa humor akan sangat membantu pemahaman siswa dalam proses pembelajaran dan praktik berbahasa (Rahmi & Adek, 2019)

## Simpulan

Penelitian ini menjelaskan permainan bahasa humor pada Sadana Agung dalam acara Stand Up Comedy Season 6 Kompas TV. Teknik permainan bahasa humor yang terdapat dalam acara Stand Up Comedy Season 6 Kompas TV meliputi teknik permainan bahasa humor yaitu repetisi, inversi, metafora artifisial, interferensi resiprokal, homonimi, dan substitusi artifisial. Adapun dari 45 data yang diteliti, 17 repetisi, 18 metafora artifisial, 8 homonimi dan 2 substitusi artifisial.

Terdapat keterkaitan antara teknik permainan bahasa humor pada Sadana Agung dalam acara Stand Up Comedy Season 6 Kompas TV dengan pembelajaran bahasa Indonesia kelas X SMA pada KD (kompetensi dasar) 3.5 mengevaluasi teks anekdot dari aspek makna tersirat, dan KD (kompetensi dasar) 4.5 mengontruksi makna tersirat dalam sebuah teks anekdot baik lisan maupun tulis.

## Referensi

- Asyura, M., Effendy, C., & Martono. (2014). Humor dan pesan moral teks anekdot pada buku ajar bahasa Indonesia kelas x SMA kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 3(4).
- Fadilah, E. R. 2015. "Humor dalam Wacana Stand Up Comedy Indonesia Season 4 di Kompas TV" (Suatu Kajian Pragmatik). *Skripsi*. Yogyakarta: UNS.



- Gunawan, A. 2016. "Kajian Pramatik dalam Wacana Humor Koala Kumal karya Raditya Dika dan Kaitannya dengan Pembelajaran Teks Anekdote di SMA" (Suatu Kajian Pragmatik). *Skripsi*. Yogyakarta: UAD.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). *Buku Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Mulyana, 2005. *Kajian wacana: Teori, metode, dan aplikasi prinsip-prinsip analisis wacana* Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Nasution. 2008. *Kurikulum dan pengajaran*. Jakarta: Bumi Askara.
- Rahmanadji, D. (2007). Sejarah, teori, jenis, dan fungsi humor. *Jurnal bahasa dan seni*, 35(2), 213-221.
- Rahmi, A., & Adek, M. (2019, April). Joke and Its Relation to Students Grammar Mastery in EFL Learning. In *3rd Asian Education Symposium (AES 2018)*. Atlantis Press.
- Wijana, I. D. P. (2001). Wacana "Sungguh-Sungguh Terjadi" sebagai salah satu bentuk wacana rekreatif dalam linguistik Indonesia, *Jurnal Ilmiah MLI* 19(2). Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Youtube. (2016). "Stand Up Comedy Season 6 Kompas TV Komika Sadana Agung" <https://youtu.be/VSo-LxywI3g> diunduh tanggal 17 Agustus 2020

# Hasil cek\_60150776\_Teknik Bahasa Humor

---

## ORIGINALITY REPORT

---

**22%**

SIMILARITY INDEX

**17%**

INTERNET SOURCES

**0%**

PUBLICATIONS

**5%**

STUDENT PAPERS

---

## PRIMARY SOURCES

---

**1**

**www.scilit.net**

Internet Source

**14%**

---

**2**

**Submitted to Universitas Islam Majapahit**

Student Paper

**5%**

---

**3**

**123dok.com**

Internet Source

**2%**

---

Exclude quotes Off

Exclude matches < 2%

Exclude bibliography Off