



PERMAINAN BAHASA SINDIRAN DALAM PROGRAM STUND UP COMEDY BERTAJUK SOMASI PADA PODCAST YOUTUBE DEDDY CORBUZIER (KAJIAN PRAGMATIK)

Iswatul Latifah

IKIP Budi Utomo

iswatullatifah11@gmail.com

Kingkin Puput Kinanti

IKIP Budi Utomo

kingkinpuputkinanti@budiutomomalang.ac.id

Endang Setiyo Astuti

IKIP Budi Utomo

endangsetyowati@budiutomomalang.ac.id

Article History

Submitted

July 11, 2023

Accepted

December 31, 2023

Published

January 31, 2024

Abstract

This research aims to describe: (1) satirical language games in Somasi content on Deddy Corbuzier's YouTube channel, (2) the meaning of language styles in language games in Somasi content on Deddy Corbuzier's YouTube channel. The theories in this research are language games and satirical language styles. This type of research is descriptive qualitative. The data source for this research is Deddy Corbuzier's YouTube channel. The research data is in the form of quotations of words that can be formulated as satirical language games based on the speech in the Somasi content on Deddy Corbuzier's YouTube channel. Based on data analysis and discussion, the research results showed that speakers used 31 pieces of satirical language games. The satirical language games found were abbreviation, reduplication, antonymy, deviation from the maxim of politeness, and deviation from the maxim of cooperation. The dominant language game of satire in the subpoena content on Deddy Corbuzier's YouTube channel is satire. The satirical language game in the Somasi content on Deddy Corbuzier's YouTube channel is a medium for conveying anxiety and criticism, but it is conveyed in a humorous way by comedians as speakers on Deddy Corbuzier's YouTube channel so that the satire and anxiety are conveyed well but do not hurt the feelings of the person being satirized.

Keywords: language games; satirical language; YouTube; Deddy Corbuzier

PENDAHULUAN

Manusia selalu berkomunikasi dalam rangka menjalin hubungan satu sama lain. Salah satu cara untuk berkomunikasi adalah bahasa. Bahasa merupakan suatu wujud yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Bahasa memungkinkan manusia untuk saling berhubungan (berkomunikasi), saling belajar dari orang lain, dan saling memahami orang lain. Melalui bahasa, seseorang dapat mengungkapkan segala sesuatu yang ingin dikatakan sehingga lawan tuturnya akan memahami maksud ungkapan yang dikemukakan oleh penutur tersebut. Lawan tutur akan mengungkapkan apa yang ingin dikemukakannya juga melalui bahasa. Proses komunikasi yang efektif dan interaktif pada

dasarnya melibatkan dua pihak yaitu penutur dan lawan tutur. Penutur berupaya menyampaikan informasi kepada lawan tutur sedangkan lawan tutur menerima informasi tersebut. Oleh karena apa yang ada dalam pikiran penutur tersampaikan, maka komunikasi dapat dikatakan berhasil.

Menurut Chaer (2009:30) bahwa bahasa adalah alat verbal yang digunakan untuk berkomunikasi. Berbicara dilakukan dengan berpegang pada kaidah atau maksim pragmatis sehingga tidak terjadi kesalahpahaman antara penutur dan mitra tutur. Kadangkala, setiap ucapan manusia dilakukan dengan sengaja untuk melanggar atau menyimpang dari prinsip. Permainan bahasa memiliki fungsi yang dapat dikaitkan dengan wacana humor. Menurut Sudaryanto (dalam Saputry 2015: 4) bahwa 'fungsi' itu mengarah pada tujuan apa bahasa manusia digunakan. Dari sisi lain, Crystal (dalam Saputry 2015:4) menyatakan. "Fungsi *language*" dihubungkan dengan pertanyaan "mengapa kita menggunakan *language*?". Kedua hal tersebut menunjukkan bahwa fungsi permainan bahasa lebih terfokus pada penggunaannya. Manusia benar-benar bebas dalam berbahasa, bahkan sudah menjadi identitas diri bagi manusia untuk menggunakannya semauanya. Keraf (dalam Suyanto, 2015) mengungkapkan bahwa secara umum bahasa memiliki fungsi tertentu yang digunakan berdasarkan kebutuhan seseorang, yaitu sebagai alat ekspresi diri, mengadakan integrasi dan adaptasi sosial dalam situasi tertentu, melakukan kontrol sosial, dan berkomunikasi. Bahasa terdiri dari empat keterampilan yaitu membaca, menulis, menyimak dan berbicara. Berbicara digunakan dua kali lipat dari keterampilan membaca dan menulis (Kaur & Aziz, 2020). Oleh karena itu, bahasa dikatakan sebagai alat komunikasi secara pasti, meskipun masalah komunikasi tidak selalu dengan bahasa (baik lisan maupun tulisan), karena komunikasi tidak dapat dilakukan dengan bahasa isyarat. Sebagai akibat dari korelasi ketiga posisi bahasa tersebut, permainan bahasa akhirnya muncul. Bahasa dipertainkan oleh penutur atau penutur bermain dengan bahasa untuk tujuan tertentu.

Wibowo (2010) menjelaskan bahwa sistem permainan bahasa tidak dapat dipisahkan dari hakikat bahasa sebagaimana diyakini oleh filsafat bahasa awam bahwa makna kata adalah penggunaan kalimat, makna kalimat adalah penggunaannya dalam bahasa, dan makna bahasa adalah penggunaannya dalam kehidupan. Menggunakan kata atau kalimat yang sama dengan cara yang berbeda bukan berarti memiliki arti yang sama, tetapi hanya memiliki kesamaan yang mendasar. Oleh karena itu, kita sering menjumpai kata atau ungkapan dalam bahasa yang sama, tetapi digunakan dalam berbagai bidang kehidupan. Bahasa yang dapat diekspresikan dalam kehidupan sehari-hari sebagai hiburan dikenal dengan istilah humor. Robinson (dalam Yulianto 2010, hlm. 11-12) menyatakan dalam bukunya, *Humor and the Health*. Oleh karena itu, penelitian permainan bahasa pada konten youtube deddy corbuzier dipilih karena penggunaan bahasa yang dilanggar untuk tujuan tertentu. Pernyataan ini sependapat dengan Sobur (2014:217) bahwa dalam bahasa dalam kehidupan sehari-hari terdapat banyak nuansa halus dan nuansa yang dikembangkan selama beberapa generasi pengguna bahasa dalam upaya mengungkapkan pikiran.

Permainan bahasa adalah bentuk penggunaan bahasa dalam bentuk ujaran yang mengandung berbagai penyimpangan fonologis, gramatikal, kerancuan hubungan bentuk dan makna serta berbagai

macam pelanggaran pragmatis yang dimaksudkan untuk mencapai berbagai tujuan (Wijana, 2004; Sukardi, dkk., 2018; Sukardi, dkk., 2019). Selain itu, humor adalah salah satu bentuk permainan (Wijana, 2004; Sukardi, dkk., 2018; Sukardi, dkk., 2019). Menurut Crystal (1998:1) Kita bermain dengan bahasa ketika kita memanipulasinya sebagai sumber kesenangan, baik untuk diri kita sendiri maupun untuk kepentingan orang lain. Maksud saya 'manipulasi' secara harfiah: kami mengambil beberapa fitur linguistik -seperti kata, frase, kalimat, bagian dari kata, sekelompok suara, rangkaian huruf- dan membuatnya melakukan hal-hal yang biasanya tidak dilakukan.

Bentuk permainan bahasa yang menjadi alat analisis berupa penyimpangan prinsip dengan fungsi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan menyelidiki penggunaan permainan bahasa pada konten youtube deddy corbuzier. Selain itu, dijelaskan pula fungsi permainan bahasa dan gaya permainan bahasa yang digunakan pada konten youtube deddy corbuzier. Penelitian ini menggunakan teori permainan bahasa. Permainan bahasa adalah istilah kunci dalam filsafat Wittgenstein. Banyak pembaca awam yang salahpahaman dan mengira bahwa permainan bahasa berarti permainan kata, dalam artian orang bermain trik kata, tetapi melakukan kesalahan (Birgani & Soqandi, 2020). Hal ini dapat dijelaskan oleh Wittgenstein (dalam Kaelan, 2004) bahwa permainan bahasa merupakan peristiwa yang tidak dapat diprediksi. Artinya penggunaan bahasa dalam proses permainan bahasa tidak dapat ditentukan oleh dasar dan hukum terutama yang berkaitan dengan bahasa, tidak dapat ditentukan berdasarkan hukum rasio, karena permainan bahasa itu seperti kehidupan. Misalnya seseorang yang menjelaskan suatu kejadian, meramalkan kejadian,

Menurut Wijana (Fatonah, dkk., 2017: 3) permainan bahasa adalah bentuk penggunaan bahasa yang tidak tepat dan mengandung berbagai penyimpangan, seperti penyimpangan fonologis, gramatikal, kerancuan bentuk dan makna, serta berbagai pelanggaran pragmatik, yang dimaksudkan untuk mencapai berbagai tujuan, seperti humor, mengkritik, menasihati, melarang, dan berbagai tujuan lain yang seringkali tidak mudah untuk diidentifikasi. Banyak bentuk permainan bahasa yang berkembang di setiap genre permainan bahasa. Peneliti mengkhususkan pada tiga teori bentuk permainan bahasa seperti yang diungkapkan oleh Wijana (dalam Putri, 2014) yaitu, singkatan atau singkatan, duplikasi, dan antonim.

Permainan bahasa merupakan salah satu bentuk kreativitas berbahasa, selama ini masih ada beberapa pihak yang lebih memperhatikan keberadaan dan perkembangan permainan bahasa. Permainan bahasa merupakan salah satu bentuk kreativitas berbahasa yang dapat memotivasi pembaca atau penulis lain untuk mengkreasikan bahasa agar lebih bermakna dan bernuansa. Fenomena ini menarik untuk ditelaah lebih jauh guna mengetahui seluk beluk permainan bahasa. Dalam dunia *Stand Up Comedy*, komikus harus menguasai teknik *Stand Up Comedy*. Muhammad (2017) mengemukakan 11 istilah *Stand Up Comedy* yaitu *rule of three, inner liner, act out, impersonation, roasting, riffing, comparison, simile, observasi, call back, dan heckler handling*. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang gaya bahasa satir di Channel *YouTube* khususnya yang bergenre komedi yang menurut penulis dapat dipelajari untuk menambah wawasan

tentang gaya bahasa satir dan memahami makna gaya bahasa satir dalam sebuah cara yang lebih menarik.

Permainan bahasa juga memiliki gaya, gaya bahasa merupakan ungkapan isi pikiran dan perasaan seseorang dalam bentuk tulisan dan lisan. Ada tiga jenis gaya bahasa yang diungkapkan oleh Keraf (1988), yaitu berdasarkan pilihan kata, berdasarkan nada, dan berdasarkan struktur kalimat. Dari ketiga jenis gaya bahasa di atas, peneliti hanya mengacu pada beberapa teori gaya bahasa, yaitu gaya bahasainformal, gaya percakapan, gaya antitesis, dan gaya repetisi. Permainan bahasa memiliki tujuan ganda, yaitu mendapatkan kesenangan sebagai fungsi bermain. Fungsi utama permainan bahasa dalam stand up comedy adalah humor. (Yunus, dalam Siti Mulyani, 2003) menyatakan bahwa fungsi utama humor terbagi menjaditiga, yaitu sebagai sarana hiburan, sarana mengkritik atau mencemooh, dan sarana menyampaikan atau menjelaskan sesuatu dengan cara yang menarik.

Berdasarkan fenomena yang terjadi di Indonesia, permainan bahasa banyak digunakan di televisi. Selain televisi, permainan bahasa muncul dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, permainan bahasa menarik untuk dikaji karena berkaitan dengan penyimpangan. Salah satu media permainan bahasa yang menarik untuk dikaji adalah *stand up comedy*. Daya tarik media *stand up comedy* menggunakan permainan bahasa yang berfungsi untuk mencapai humor, kritik, dan dll. Glick berpendapat tentang permainan bahasa dan humor. Glick (2007:293-294) Tujuan resmi pertunjukan ini adalah agar para komedian membuat penonton tertawa dan dengan demikian menghibur mereka. Mengingat tahap yang pada dasarnya kosong dan dengan demikian 'imajiner', terutama bahasayang digunakan untuk menghadirkan jenis-jenis pengetahuan yang merupakan kunci untuk memahami humor pertunjukan.

Dalam penelitian ini yang diteliti adalah konten youtube Deddy Corbuzier yang berjudul somasi. Dalam hal ini penulis tertarik untuk melakukan penelitian pada sebuah channel *YouTube* bernama Deddy Corbuzier dengan konten bernama somasi (*Stand On Mic Take It Easy*), channel ini memiliki lebih dari tujuhbelas juta subscriber. Hal ini tentu bisa berdampak pada penonton. Isi konten youtube tersebut membahas tentang keresahan dan isu yang sedang ramai dibicarakan di masyarakat oleh pembawa acara Deddy Corbuzier dan Rizky Firdaus atau yang lebih dikenal dengan panggilan Uus. Kedua pembawa acara dan bintang tamu di saluran *YouTube* Deddy Corbuzier ini menyajikan acara dengan komedi dan dalam mengungkapkan keprihatinan mereka sering menggunakan bahasa satir. Penggunaan bahasa satir yang mereka ungkapkan merupakan akibat dari kegelisahan terhadap isu-isu yang sedang hangat namun disampaikan dengan bahasa satire dan tentunya dengan komedi unik mereka yang membuat konten menjadi lebih menarik. Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti tertarik untuk menganalisis beberapa konten yang ada di channel *YouTube* Deddy Corbuzier karena *YouTube* memiliki potensi gaya bahasa satir yang disampaikan melalui tuturan para kreator konten bintang tamu di channel *YouTube* tersebut. Dengan adanya penelitian ini, penonton tidak hanya mendapatkan sisi humor dari konten tersebut, tetapi juga dapat memahami permainan bahasa dari segi bentuk dan makna permainan bahasa satir di channel *YouTube*.

Penelitian ini mempertimbangkan penelitian yang telah ada untuk menghindari plagiasi. Penelitian terdahulu yang menjadi referensi pertama adalah “Penyimpangan Prinsip Kerjasama dalam *Stand Up Comedy* oleh Comicerempuan di Indonesia dari Tahun 2012-2014” yang ditulis oleh Dian Hanung Singgih Prasetyo dari mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Yogyakarta, skripsi tahun 2015. Hasil penelitian tersebut ditemukan wujud penyimpangan prinsip kerjasama yang diklasifikasikan dalam dua maksim yaitu tunggal dan ganda “Permainan Bahasa dalam Wacana Gombal” oleh Sony Christian Sudarsono, mahasiswa program studi Sastra Indonesia Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, skripsi tahun 2013 menjadi referensi kedua. Hasil penelitian tersebut ditemukan aspek-aspek kebahasaan yang dimanfaatkan dalam kreativitas wacana gombal karena bersifat tidak terduga. “Gaya Bahasa dalam Parodi *Stand Up Comedy* Indonesia (SUCI)” oleh Muhammad Idrus Assegaf, skripsi tahun 2013 Universitas Wijaya Putra Surabaya. Hasil penelitian tersebut berfokus pada jenis gaya bahasa dalam parodi stand up comedy Indonesia (SUCI).

Referensi penelitian yang kedua yakni Ulfareski tahun 2021 yang berjudul “Penggunaan Gaya Bahasa Sarkasme pada *Stand Up Comedy* Abdur di *YouTube*.” Hasil dari penelitian ini adalah terdapat 18 kutipan yang termasuk dalam bentuk- bentuk gaya bahasa sarkasme yang menjadi objek penelitian yang terdapat dalam Stand up comedy Abdur di Youtube. 18 kutipan yang termasuk ke dalam bentuk- bentuk gaya bahasa sarkasme tersebut antara lain: *Dog, Nepotisme, Terumbukarang, Anak setan, Bonggol, Preman, Bangsat, Bajingan, Cumi-cumi, Berhala, Simpanan Pejabat*. Referensi penelitian yang ketiga yakni Siska Armelia pada tahun 2022 yang berjudul “Majas Perbandingan dan Sindiran dalam Novel *Warisan* Karya Chairul Harun” Hasil dari penelitian ini adalah Majas sindiran dalam novel *Warisan* karya Chairul Harun ditemukan majas sindiran, antara lain satire, sarkasme, sinisme, innuendo, ironi, dan antifrasis. Majas sindiran dalam novel *Warisan* karya Chairul Harun yang dominan adalah majas sinisme.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti tertarik untuk menganalisis beberapa konten dalam kanal *YouTube* Deddy Corbuzier karena dalam *YouTube* ini terdapat potensi permainan bahasa sindiran yang disampaikan melalui tuturan pembuat konten bintang tamu yang ada dalam kanal *YouTube* tersebut. Dengan penelitian ini, penonton tidak sekedar mendapatkan sisi humor dalam konten saja, tetapi juga dapat memahami permainan bahasa dari segi bentuk dan makna permainan bahasa sindiran dalam kanal *YouTube* tersebut.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan metode yang umum digunakan dalam penelitian ilmu sosial dan humaniora. Penelitian kualitatif yang menitik beratkan pada analisis isi yaitu penelitian yang menekankan penilaian isi dengan tujuan untuk memahami nilai- nilai yang terkandung dalam objek penelitian dengan cara mendeskripsikannya secara lisan. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif

kualitatif. Menurut Moleong dalam (Afnan, D. 2019), mendefinisikan penelitian kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Penelitian bertujuan untuk memahami fenomena yang dialami subjek penelitian secara deskriptif.

METODE PENGUMPULAN DATA

Teknik pengumpulan data penelitian ini melalui tahapan simak catat. Tonton, tulis dan pahami permainan bahasa sindiran pada konten somasi di saluran *youtube* Deddy Corbuzier dengan mengidentifikasi dan mengklasifikasikan data yang berkaitan dengan permainan bahasa satire dengan memahami kata, frasa, klausa, atau kalimat yang dapat dirumuskan sebagai permainan bahasa satire dengan menggunakan format identifikasi dan klasifikasi data.

METODE ANALISIS DATA

Menurut Sugiono (2020, p. 129), analisa data adalah proses mencari dan menyusun data yang diperoleh dari wawancara, catatan lapangan, dan bahan lain sehingga dapat dipahami dan diinformasikan kepada orang lain.

Langkah-langkah dalam analisis data penelitian ini dapat dilihat sebagai berikut.

1. Identifikasi data berdasarkan pengelompokan permainan bahasa yaitu permainan bahasa sindiran, dan gaya bahasa sindiran.
2. Meneliti dan memasukkan tabel format data dan jumlah data berdasarkan permainan bahasa yaitu permainan bahasa sindiran.
3. Mendeskripsikan data berdasarkan kelompok permainan bahasa sindiran.
4. Memahami data yang telah dianalisis.
5. Menarik kesimpulan dan menulis laporan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut dipaparkan pembahasan berdasarkan cuplikan (*opening*) transkrip DC dalam konten somasi melalui saluran *youtube*.

Bentuk Permainan Bahasa

Pertama, kode tuturan DC/AB/03 menggunakan bentuk permainan bahasa yaitu abreviasi.

Konteks : DC memberikan pernyataan kepada uus yang tampil bersamanya bahwa dia sering menemukan artis saat terkena skandal atau masalah, solusinya pasti ngaku sakit jiwa.

DC : Dan setelah ketangkep ada kabar kalau dia katanya pasien rawat jalan ternyata, pasien rawat jalan PRJ. Kan banyak orang yang sungkem ke PRJ, tapi dengan gangguan jiwa, bukanya orang gila gaboleh di tangkep ya.

Analisis yang menunjukkan bentuk permainan bahasa yaitu abreviasi (singkatan) adalah keseluruhan wacana, tetapi ada kunci yaitu pada dan setelah ketangkep ada kabar kalau dia katanya pasien rawat jalan ternyata, *pasien rawat jalan PRJ*. Kan banyak orang yang sungkem ke **PRJ**, tapi dengan gangguan jiwa, bukanya orang gila gaboleh di tangkep ya., pada kata PRJ tersebut mengandung bentuk pemendekan kata atau bisa disebut dengan abreviasi muncul di karenakan untuk membantu proses berkomunikasi dengan manusia satu dengan manusia lainnya. Pemendekan kata yang terbentuk melalui proses pemotongan satu atau beberapa bagian kata atau kombinasi kata menjadi sebuah bentuk kata yang baru. Abreviasi dapat dibentuk tanpa adanya hubungan yang baku, sebab tidak ada kaidah-kaidah yang mengatur tentang pembentukan abreviasi. Namun, bintang tamu DC juga membuat kata singkatan baru pada kata RPJ yang biasanya sering orang menyebut dengan pasien RSJ. Hal tersebut termasuk keberhasilan permainan bahasa karena secara frontal memebentuk pemedeaka kata yang b dapat melanggar fungsi abreviasi yaitu membantu proses berkomunikasi dengan manusia satu dengan manusia lainnya.

Kedua, kode tuturan DC/AB/04 menggunakan bentuk permainan bahasa yaitu abreviasi.

Konteks : DC berusaha untuk memberi tahu kepada uus bahwa semua manusia itu harus mendapat keadilan.

DC : Mau Dia **PSK** Mau Dia Pemain Only Fans, Supir Taxi, Kalau Dia Salah Ya Tetep Salah. Karna kalau dia PSK dia pasti bukan di cat calling, tapi supir taxi nya yang di cat calling, capek kali bang.

Analisis yang menunjukkan bentuk permainan bahasa yaitu abreviasi (singkatan) adalah keseluruhan wacana, tetapi ada kunci yaitu Mau Dia **PSK** Mau Dia Pemain Only Fans, Supir Taxi, Kalau Dia Salah Ya Tetep Salah. Karna *kalau dia PSK dia pasti bukan di cat calling, tapi supir taxi nya yang di cat calling, capek kali bang.*, pada kata tersebut mengandung bentuk pemendekan kata PSK atau bisa disebut dengan abreviasi muncul di karenakan untuk membantu proses berkomunikasi dengan manusia satu dengan manusia lainnya. Pemendekan kata yang terbentuk melalui proses pemotongan satu atau beberapa bagian kata atau kombinasi kata menjadi sebuah bentuk kata yang baru. Abreviasi dapat dibentuk tanpa adanya hubungan yang baku, sebab tidak ada kaidah-kaidah yang mengatur tentang pembentukan abreviasi. Namun, bintang tamu DC juga melanggar melanggar fungsi abreviasi yaitu membantu proses berkomunikasi dengan manusia satu dengan manusia lainnya, dalam hal memaksimalkan rasa tidak hormat pada orang lain. Hal tersebut termasuk keberhasilan permainan bahasa.

Ketiga, kode tuturan DC/RD/06 menggunakan bentuk permainan bahasa yaitu reduplikasi

Konteks : DC berusaha memberi pernyataan dengan menyindir bahwa zaman sekarang sudah

banyak polisi nangkap polisi.

DC : Gua gak mau tepuk tangan tadi karna merasa bersalah, **Gara-gara** kemaren kita bahas tentang wanita berkebya merah, endingnya segala sesuatu yang kita bahasa di tangkap polisi, ya walaupun sekarang banyak Polisi Di Tangkep Polisi.

Analisis yang menunjukkan bentuk permainan bahasa yaitu reduplikasi (pengulangan) adalah keseluruhan wacana, tetapi ada kunci yaitu Gua gak mau tepuk tangan tadi karna merasa bersalah, **Gara-gara** kemaren kita bahas tentang wanita berkebya merah, endingnya segala sesuatu yang kita bahasa di tangkap polisi, ya walaupun sekarang banyak Polisi Di Tangkep Polisi, pada kata **Gara-gara** tersebut mengandung bentuk reduplikasi morfologis berupa bentuk dasar pengulangan akar dengan menggunakan pengulangan utuh (pengulangan seluruh) artinya bentuk dasar itu diulang tanpa melakukan perubahan bentuk fisik dari kata itu. Hubungan antara kasus kebaya merah dengan banyak nya polisis di tangkap polisi itu beda jauh, tetapi menimbulkan humor. Hal tersebut termasuk keberhasilan permainan bahasa.

Keempat, kode tuturan DC/RD/12 menggunakan bentuk permainan bahasa yaitu reduplikasi.

Konteks : Berusaha untuk menegur DC karna giliran dia untuk maju.

DC : Heh lu jangan **cengar-cengir** aja lu, giliran lu nih, wah giliran yang lain tertawa kau diem aja kek pemerintah

Analisis yang menunjukkan bentuk permainan bahasa yaitu reduplikasi (pengulangan) adalah keseluruhan wacana, tetapi ada kunci yaitu Heh lu jangan **cengar-cengir** aja lu, giliran lu nih, wah giliran yang lain tertawa kau diem aja kek pemerintah, pada kata **cengar-cengir** tersebut mengandung bentuk reduplikasi morfologis berupa bentuk dasar pengulangan akar dengan menggunakan pengulangan dengan perubahan bunyi artinya bentuk dasar itu diulang tetapi disertai dengan perubahan bunyi, yang disertai dengan perubahan unsur pertamanya. Hubungan antara cengar-cengir dengan diam nya pemerintah itu beda jauh, tetapi menimbulkan humor. Hal tersebut termasuk keberhasilan permainan bahasa.

Kelima, kode tuturan DC/AN/13 menggunakan bentuk permainan bahasa yaitu antonimi.

Konteks : Keluh kesah bintang tamu pada DC saat tampil di acara tv.

DC : Susah bikin gimmick di **hitam putih** susah banget, diundang anak yang belum makan 3 hari, yang ada keluar duit terus kek pacaran yakan.

Analisis yang menunjukkan bentuk permainan bahasa yaitu antonimi (lawan kata) adalah keseluruhan wacana, tetapi ada kunci yaitu *Susah bikin gimmick di **hitam putih** susah banget,*

diundang anak yang belum makan 3 hari, yang ada keluar duit terus kek pacaran yakan, pada kata tersebut mengandung bentuk antonim berupa bentuk antonim biner artinya merupakan perlawanan makna antara dua buah kata saja, tidak lebih. Dan dalam antonim biner lebih bersifat multakatau tidak bisa dibantah keberadaannya. Hubungan antara membuat gimmick di tv hitam putih dengan diundangnya anak yang belum makan 3 hari itu beda jauh, tetapi menimbulkan humor. Hal tersebut termasuk keberhasilan permainan bahasa.

Keenam, kode tuturan DC/AN/14 menggunakan bentuk permainan bahasa yaitu antonimi.

Konteks : Adalah salah satu cara bintang tamu untuk bercanda dengan DC.

DC : Eh **papa mama** lu nih, lu kira gue berani, gue yang pegang sini nih lu gak takut, gak taku ya, orang gue megang ketek yaaaa.

Analisis yang menunjukkan bentuk permainan bahasa yaitu antonimi (lawan kata) adalah keseluruhan wacana, tetapi ada kunci yaitu *Eh **papa mama** lu nih, lu kira gue berani, gue yang pegang sini nih lu gak takut, gak taku ya, orang gue megang ketek yaaaa*, pada kata **papa mama** tersebut mengandung bentuk antonim berupa bentuk antonim tak bergradasi artinya merupakan perlawanan tak bertingkat atau tak berjenjang. Hubungan antara takut dengan pap mama dengan tangan yang megang ketek itu beda jauh, tetapi menimbulkan humor. Hal tersebut termasuk keberhasilan permainan bahasa.

Ketujuh, kode tuturan DC/PS/20 menggunakan penyimpangan maksim penerimaan yang termasuk dalam prinsip kesopanan.

Konteks : Pernyataan bintang tamu kepada DC bahwa terkadang popularitas artis lebih mendukung dari pada skill.

DC : “Terus juga benar, jangan patokan popularitas artis untuk memilih artis sebagai politikus. Kenapa, *yah apasih buat artis ya acting pura-pura itu basic*”.

Analisis yang menunjukkan penggunaan penyimpangan maksim penerimaan adalah keseluruhan wacana, tetapi ada kunci yaitu pada “Terus juga benar, jangan patokan popularitas artis untuk memilih artis sebagai politikus. kenapa, *yah apasih buat artis ya acting pura-pura itu basic*” mengandung kalimat yang menyatakan ketidakterimaan. Bintang tamu DC dengan menyatakan tidak terima terhadap pernyataan artis sebagai politikus. Namun, bintang tamu DC juga melanggar penyimpangan maksim penerimaan dalam hal memaksimalkan rasa tidak hormat pada orang lain. Hal tersebut termasuk keberhasilan permainan bahasa karena melanggar prinsip yang bersifat pragmatis.

Kedelapan, kode tuturan DC/PS/21 menggunakan penyimpangan maksim penerimaan yang

termasuk dalam prinsip kesopanan.

Konteks : Berusaha menjelaskan kontra tentang popularitas artis dengan jabatan sebagai politikus.

DC : “Gue tu sebenarnya *under estimate* dengan artis yang jadi politikus. Oke ada artis yang berpolitik nya bagus banget oke. Cuma *ada juga beberapa artis yang nyalonin dan kepilih hanya karena popularitas gak kelihatan skill nya, gak tau juga kerjaan nya apa*. Jadi saran gua jangan asal milih”.

Analisis yang menunjukkan penggunaan penyimpangan maksim penerimaan adalah keseluruhan wacana, tetapi ada kunci yaitu pada ““Gue tu sebenarnya *under estimate* dengan artis yang jadi politikus. Oke ada artis yang berpolitik nya bagus banget oke. Cuma *ada juga beberapa artis yang nyalonin dan kepilih hanya karena popularitas gak kelihatan skill nya, gak tau juga kerjaan nya apa ngapain coba*. Jadi saran gua jangan asal milih” mengandung kalimat yang menyatakan ketidakterimaan. Bintang tamu DC dengan menyatakan tidak terima terhadap pernyataan artis sebagai politikus. Namun, bintang tamu DC juga melanggar penyimpangan maksim penerimaan dalam hal memaksimalkan rasa tidak hormat pada orang lain. Hal tersebut termasuk keberhasilan permainan bahasa karena melanggar prinsip yang bersifat pragmatis.

Kesembilan, kode tuturan DC/PK/25 memanfaatkan penyimpangan maksim relevansi yang termasuk penyimpangan prinsip kerjasama.

Konteks : Bintang tamu memberikan pernyataan dengan kesan komedy kepada DC bahwa oknum para pejabat yang melakukan korupsi sudah tidak perlu diajarkan lagi cara untuk melakukan korupsi.

DC : “Gila Komeng lu ajarin ngelawak itu kayak ngajarin pejabat korupsi”.

Analisis kode tuturan DC/PK/25 yaitu menggunakan penyimpangan maksim relevansi. Bukti penggunaan tersebut terdapat pada keseluruhan wacana, tetapi terdapat kunci yaitu “*Gila Komeng lu ajarin ngelawak itu kayak ngajarin pejabat korupsi*”. Hubungan antara mengajari ngelawak dengan mengajari korupsi itu beda jauh, tetapi menimbulkan humor. Hal tersebut termasuk keberhasilan permainan bahasa.

Kesepuluh, kode tuturan DC/PK/24 dianalisis bahwa menggunakan penyimpangan maksim kuantitas yang termasuk dalam penyimpangan prinsip kerjasama.

Konteks : Bintang tamu memberikan pernyataan kepada DC bahwa tidak ada ketentuan yang melarang seorang Tionghoa untuk menjadi Presiden selama status warga negara nya Indonesia.

DC : “Ini om Deddy sebenar nya kalo gua renungkan sosok nya dia itu dengan popularitas yang sekarang kalau mau jadi politisi menurut gua bakal sukses pintar, terkenal, gagah, keren, bisalah.

Menteri, RI dua bisa Deddy Corbuzier, *kalau Presiden susah, kan Cina*”.

Analisis yang menunjukkan penggunaan penyimpangan maksim kuantitas adalah keseluruhan wacana, tetapi ada kunci yaitu “Ini om Deddy sebenarnya kalo gua renungkan sosoknya dia itu dengan popularitas yang sekarang kalau mau jadi politisi menurut gua bakal sukses pintar, terkenal, gagah, keren, bisalah. Menteri, RI dua bisa Deddy Corbuzier, *kalau Presiden susah, kan Cina*”. Hal tersebut menunjukkan kata yang berlebihan dan memberikan informasi yang tidak dibutuhkan dalam arti tidak ada kalimat tersebut masih ada artinya. Namun, hal tersebut menjadi salah satu keberhasilan permainan bahasa bintang tamu DC.

Kesebelas, kode tuturan DC/PK/28 dianalisis bahwa menggunakan penyimpangan maksim kuantitas yang termasuk dalam penyimpangan prinsip kerjasama.

Konteks : Pernyataan bintang tamu DC tentang kepolisian yang lamban dalam mengusut sebuah masalah

DC : Inikan kek dalam suatu desa kedatangan godzila om laporlah kita ke ultramen, pas dateng bang ultramen, ultramen nya ngantuk, disini emang sering ilang dek sehari bisa lima, udah ilang keinjak godzila pula.

Analisis kode tuturan DC/PK/28 yaitu menggunakan penyimpangan maksim relevansi. Bukti penggunaan tersebut terdapat pada keseluruhan wacana, tetapi terdapat kunci yaitu *Inikan kek dalam suatu desa kedatangan godzila om laporlah kita ke ultramen, pas dateng bang ultramen, ultramen nya ngantuk, disini emang sering ilang dek sehari bisa lima, udah ilang keinjak godzila pula*. Hubungan antara kedatangan godzila dengan lapor ke ultramen itu beda jauh, tetapi menimbulkan humor. Hal tersebut termasuk keberhasilan permainan bahasa.

Keduabelas, kode tuturan DC/PK/29 dianalisis bahwa menggunakan penyimpangan maksim kuantitas yang termasuk dalam penyimpangan prinsip kerjasama.

Konteks : Bintang tamu DC yang berusaha menjelaskan tentang keadaanya saat bermain stand up komedi di podcast nya

DC : Udah cukup di tepi jurang belum, cukup ya, karna begitu di suruh stand up somasi kek jangan lupa ya main tepi jurang ok.

Analisis yang menunjukkan penggunaan penyimpangan maksim kuantitas adalah keseluruhan wacana, tetapi ada kunci yaitu *Udah cukup di tepi jurang belum, cukup ya, karna begitu di suruh stand up somasi kek jangan lupa ya main tepi jurang ok*. Hal tersebut menunjukkan kata yang berlebihan dan memberikan informasi yang tidak dibutuhkan dalam arti tidak ada kalimat

tersebut masih ada artinya. Namun, hal tersebut menjadi salah satu keberhasilan permainan bahasa bintang tamu DC.

Ketigabelas, kode tuturan DC/PK/30 dianalisis bahwa menggunakan penyimpangan maksimum kuantitas yang termasuk dalam penyimpangan prinsip kerjasama.

Konteks : Pernyataan bintang tamu DC tentang adanya sebuah kasus ganja yang hilang di bawa oleh tikus.

DC : Nah jadi di kepolisian ada barang bukti ganja 200kg hilang, dan polisi menyalahkan siapa, tikus, nah bedanya kalau tikus di indonesia makan sabun, kalau tikus di india makan ganja.

Analisis yang menunjukkan penggunaan penyimpangan maksimum kualitas adalah keseluruhan wacana, tetapi ada kunci yaitu *Nah jadi di kepolisian ada barang bukti ganja 200kg hilang, dan polisi menyalahkan siapa, tikus, nah bedanya kalau tikus di indonesia makan sabun, kalau tikus di india makan ganja*. Hal yang membuat lucu adalah imajinasi bintang tamu DC yang memperagakan bagaimana seekor tikus mencuri ganja sebesar 200kg. Namun, hal tersebut menjadi salah satu keberhasilan permainan bahasa bintang tamu DC

Konteks : Bintang tamu DC berusaha menjelaskan tentang podcast dalam *youtube* yaitu somasi agak tidak becus, karena bisa membawa komedian ke dampak negatif seperti titerjerumus ke masalah hukum dan sebagainya.

DC : Senang banget akhirnya bisa *Stand Up* di somasi ya, ini acara *Stand Up* yang sebenarnya lumayan berengsek sebetulnya.

Analisis yang menunjukkan penggunaan penyimpangan maksimum kualitas adalah keseluruhan wacana, tetapi ada kunci yaitu *Senang banget akhirnya bisa Stand Up di somasi ya, ini acara Stand Up yang sebenarnya lumayan berengsek sebetulnya*. Hal yang membuat lucu adalah ketika bintang tamu DC mengungkapkan tentang kanal *youtube* milik Deddy Corbuzier yang lumayan berengsek walaupun hal tersebut belum tentu benar, hal tersebut tentu melanggar maksimum kualitas namun, hal tersebut pula yang membuat keberhasilan permainan bahasa bintang tamu DC.

Konteks : Bintang tamu DC menjelaskan bahwa Orang yang di maksud di sini adalah orang-orang yang mempunyai kebiasaan jahat dengan memotong bagian tertentu dari video sehingga penonton salah dalam memahami isi video tersebut.

DC : Buat yang belum kenal perkenalkan nama saya Nopek saya dari Madiun dan saya ini PKI Pemuda Kocak Indonesia. Tolong di pasang *timer* om ya karena berbahaya tadi, karena netizen sekarang bangsat-bangsat dipotong bagian yang PKI doang kan mati

Analisis yang menunjukkan penggunaan penyimpangan maksim kualitas adalah keseluruhan wacana, tetapi ada kunci yaitu *Buat yang belum kenal perkenalkan nama saya Nopek saya dari Madiun dan saya ini PKI Pemuda Kocak Indonesia. Tolong di pasang timer om ya karena berbahaya tadi, karena netizen sekarang bangsat-bangsat dipotong bagian yang PKI doang kan mati.* Hal yang membuat lucu adalah ketika bintang tamu DC mengungkapkan tentang *Tolong di pasang timer om ya karena berbahaya tadi, karena netizen sekarang bangsat-bangsat dipotong bagian yang PKI doang kan mati,* walaupun hal tersebut belum tentu benar, hal tersebut tentu melanggar maksim kualitas namun, hal tersebut pula yang membuat keberhasilan permainan bahasa bintang tamu DC

Fungsi Permainan Bahasa

Fungsi permainan bahasa dibahas berdasarkan fungsi permainan bahasa yaitu dipaparkan sebagai berikut.

Konteks : Pernyataan bintang tamu kepada DC bahwa terkadang popularitas artis lebih mendukung dari pada skill.

DC : “Terus juga benar, jangan patokan popularitas artis untuk memilih artis sebagai politikus. kenapa, karena *buat artis ya acting pura-pura itu basic*”.

Tuturan kode DC/PS/20 menunjukkan penggunaan fungsi permainan bahasa humor dan kritik sosial. Stand up comedy pada dasarnya adalah humor tetapi pada kata *buat artis ya acting pura-pura itu basic* adalah kritik sosial agar masyarakat yang masih memilih politisi berdasarkan popularitas mereka sebagai artis bisa dipikir dua kali karena untuk ikut serta dalam pemerintahan harus benar-benar orang yang ahli dalam bidangnya seseorang.

Sama halnya dengan tuturan selanjutnya yang menggunakan fungsi humor.

Konteks : Bintang tamu memberikan pernyataan dengan kesan komedi kepada DC bahwa oknum para pejabat yang melakukan korupsi sudah tidak perlu diajarkan lagi cara untuk melakukan korupsi.

DC : “Gila Komeng lu ajarin ngelawak itu kayak ngajarin pejabat korupsi”.

Analisis tuturan kode DC/PK/25 didapat penggunaan fungsi permainan bahasa humor dan kreatif. Selain humor, fungsi yang digunakan yaitu kreatif ditunjukkan pada kata *kayak ngajarin pejabat korupsi* karena penggambaran ngelawak seperti mengajari pejabat korupsi adalah hal yang jarang.

Konteks : Bintang tamu memberikan pernyataan kepada DC bahwa tidak ada ketentuan yang

melarang seorang Tionghoa untuk menjadi Presiden selama status warga negaranya Indonesia.

DC : “Ini om Deddy sebenarnya kalo gua renungkan sosoknya dia itu dengan popularitas yang sekarang kalau mau jadi politisi menurut gua bakal sukses pintar, terkenal, gagah, keren, bisalah. Menteri, RI dua bisa Deddy Corbuzier, *kalau Presiden susah, kan Cina*”.

Tuturan kode DC/PK/24 dianalisis sebagai pemanfaatan fungsi permainan bahasa humor. Pada dasarnya humor adalah bentuk permainan bahasa. Oleh karena itu, wacana tersebut menunjukkan fungsi humor pada keseluruhan wacana dengan kunci *kalau Presiden susah, kan Cina*.

Gaya Bahasa dalam Permainan Bahasa

Gaya bahasa dalam permainan bahasa dibahas berdasarkan hasil penelitian permainan bahasa yaitu dipaparkan sebagai berikut.

Konteks : Pernyataan bintang tamu kepada DC bahwa terkadang popularitas artis lebih mendukung dari pada skill.

DC : “Terus juga benar, jangan patokan popularitas artis untuk memilih artis sebagai politikus. kenapa, karena *buat artis ya acting pura-pura itu basic*”.

Tuturan kode DC/PS/20 menunjukkan penggunaan gaya bahasa ironi yang termasuk dalam gaya bahasa kiasan. Analisis tersebut menunjukkan bahwa bintang tamu DC menyindir masyarakat yang masih memilih politisi berdasarkan popularitas dengan keseluruhan wacana, tetapi terdapat kata kunci yaitu *yah buat artis ya acting pura-pura itu basic*.

Konteks : Berusaha menjelaskan kontra tentang popularitas artis dengan jabatan sebagai politikus.

DC : “Gue tu sebenarnya *under estimate* dengan artis yang jadi politikus. Oke ada artis yang berpolitik nya bagus banget oke. Cuma *ada juga beberapa artis yang nyalonin dan kepilih hanya karena popularitas gak kelihatan skill nya, gak tau juga kerjaan nya apa*. Jadi saran gua jangan asal milih”.

Analisis kode DC/PS/21 menunjukkan penggunaan gaya bahasa sinisme yang termasuk dalam gaya bahasa kiasan. Analisis tersebut menunjukkan bahwa bintang tamu DC menyindir para artis yang mencalonkan dirimenjadi politisi tetapi tidak di sertai dengan kemampuan yang mumpuni untuk bekerja di pemerintahan dengan keseluruhan wacana, tetapi terdapat kata kunci yaitu *ada juga beberapa artis yang nyalonin dan kepilih hanya karena popularitas gak kelihatan skill nya, gak tau juga kerjaan nya apa*.

Konteks : Bintang tamu memberikan pernyataan dengan kesan komedi kepada DC bahwa oknum para pejabat yang melakukan korupsi sudah tidak perlu diajarkan lagi cara untuk melakukan korupsi.

DC : “Gila Komeng lu ajarin ngelawak itu kayak ngajarin pejabat korupsi”.

Analisis kode DC/PK/25 menunjukkan penggunaan gaya bahasa satire yang termasuk dalam gaya bahasa kiasan. Analisis tersebut menunjukkan bahwa bintang tamu DC menyindir para oknum pejabat yang melakukan korupsi dengan keseluruhan wacana, tetapi terdapat kata kunci yaitu *kayak ngajarin pejabat korupsi*.

Konteks : Bintang tamu memberikan pernyataan kepada DC bahwa tidak ada ketentuan yang melarang seorang Tionghoa untuk menjadi Presiden selama status warga negara nya Indonesia.

DC : “Ini om Deddy sebenarnya kalo gua renungkan sosok nya dia itu dengan popularitas yang sekarang kalau mau jadi politisi menurut gua bakal sukses pintar, terkenal, gagah, keren, bisalah. Menteri, RI dua bisa Deddy Corbuzier, *kalau Presiden susah, kan Cina*”.

Analisis kode DC/PK/24 menunjukkan penggunaan gaya bahasa satire yang termasuk dalam gaya bahasa kiasan. Analisis tersebut menunjukkan bahwa bintang tamu DC menyindir orang-orang yang mempermasalah kan etnis untuk menjadi seorang Presiden dengan keseluruhan wacana, tetapi terdapat kata kunci yaitu *kalau Presiden susah, kan Cina*.

Konteks : Bintang tamu DC berusaha menjelaskan tentang podcast dalam *youtube* yaitu somasi agak tidak becus, karena bisa membawa komedian ke dampak negatif seperti terjerumus ke masalah hukum dan sebagainya.

DC : Senang banget akhirnya bisa *Stand Up* di somasi ya, ini acara *Stand Up* yang sebenarnya lumayan berengsek sebetul nya

Tuturan tersebut menunjukkan adanya gaya bahasa sarkasme. Sesuai dengan definisi dari gaya bahasa sarkasme yaitu sindiran kasar pada seseorang yang memiliki makna kepahitan dan celaan untuk memperlihatkan rasa marah atau kritikan. Sarkasme juga mengandung ejekan didalamnya. Sarkasme terlihat pada kata “Berengsek” yang dalam KBBI berarti kacau sekali, tidak beres, dan tidak becus. Analisis tersebut menunjukkan bahwa bintang tamu DC memberikan sindiran untuk acara Somasi dalam kanal Youtube Deddy Corbuzier. Acara Somasi menurut penutur agak tidak becus, karena bisa membawa komedian ke dampak negative seperti terjerumus ke masalah hukum dan sebagainya yang diistilahkan dengan kata jurang-jurang.

Konteks : Bintang tamu DC menjelaskan bahwa Orang yang di maksud di sini adalah orang-orang yang mempunyai kebiasaan jahat dengan memotong bagian tertentu dari video sehingga penonton salah dalam memahami isi video tersebut.

DC : Buat yang belum kenal perkenalkan nama saya Nopek saya dari Madiun dan saya ini PKI Pemuda Kocak Indonesia. Tolong di pasang timer om ya karena berbahaya tadi, karena netizen sekarang bangsat-bangsot dipotong bagian yang PKI doang kan mati

Tuturan tersebut menunjukkan adanya gaya bahasa sarkasme. Sesuai dengan definisi dari gaya bahasa sarkasme yaitu sindiran kasar pada seseorang yang memiliki makna kepahitan dan celaan untuk memperlihatkan rasa marah atau kritikan. Sarkasme juga mengandungejekan di dalamnya. Sarkasme pada data di atas terlihat pada kata “Bangsat-bangsot” yang dalam KBBI Bangsat adalah kepinding dan orang yang bertabiat jahat. Analisis tersebut menunjukkan bahwa bintang tamu DC memberikan sindiran dengan menggunakan kata kasar bangsat atau orang bertabiat jahat. Orang yang di maksud di sini adalah orang-orang yang mempunyai kebiasaan jahat memotong bagian tertentu dari video sehingga penonton salah dalam memahami isi video tersebut.

SIMPULAN

Permainan bahasa merupakan bentuk penggunaan bahasa dapat berupa tuturan yang mengandung abreviasi (singkatan), duplikasi (pengulangan), antonimi (lawan kata), penyimpangan atau pelanggaran yang bersifat pragmatis dengan kecacauan hubungan bentuk dan makna yang dimaksudkan untuk mencapai bermacam-macam tujuan. Pembicara atau pencipta permainan bahasa dalam *stand up comedy* disebut komika atau *comic*. Abreviasi, duplikasi, antonimi, Pelanggaran atau penyimpangan prinsip yang bersifat pragmatis menjadi bentuk permainan bahasa dalam konten somasi *youtube* Deddy Corbuzier. Penyimpangan dalam konten somasi tersebut tersebut yaitu penyimpangan prinsip kerjasama dan penyimpangan prinsip kesopanan. Penyimpangan prinsip kerjasama terdiri atas maksimum kuantitas, kualitas, relevansi, dan pelaksanaan. Penyimpangan prinsip kesopanan meliputi penyimpangan maksimum kebijaksanaan, penerimaan, kemurahan, kerendahan hati, kecocokan, dan kesimpatian. Gaya bahasa sindiran pada konten Somasi *YouTube* Deddy Corbuzier ditemukan gaya bahasa sindiran, antarlain, gaya bahasa ironi, gaya bahasa sinisme, gaya bahasa sarkasme, gaya bahasa satire, dan gaya bahasa ironi

Berdasarkan pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan bahasa yang digunakan didominasi dengan penyimpangan prinsip kesopanan, Sementara itu, fungsi gaya bahasa sindiran yang paling dominan ditemukan yakni memperkuat efek terhadap kritikan dan keresahan yang diungkapkan.

DAFTAR RUJUKAN

- Afidah, L dan Ribut W. (2014). How It Starts and Ends: A Study of Indonesian Stand-Up Comedy. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 14(2): 171-189
- Alam, Syamsul. (2016). *Stand Up Comedy Indonesia sebagai Kritik Sosial (Analisis Wacana Stand Up Comedy Indonesia Season 4 di Kompas TV)*. Skripsi. Makassar: UIN Allaudin
- Ariyani, D. (2010). *Pelanggaran Prinsip Kesantunan dan Implikatur dalam Acara Opera Van Java di Trans 7: Sebuah Kajian Pragmatik*. Skripsi. Surakarta: Universitas Sebelas Maret
- Assegaf, M. I. (2013). *Gaya Bahasa dalam Parodi Stand Comedy Indonesia (SUCI)*. Skripsi. Surabaya: Universitas Wijaya Putra
- Chaer, A. (2009). *Psikolinguistik: Kajian Teoritik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Crystal, David. (1998). *Language Play*. Chicago: The University of Chicago Press
- Glick, Douglas J. Some Performative Technique of Stand-up Comedy: An Exercise in The Textuality of Temporalization. *Language & Communication*, 27(3): 291-306
- Bahaudin, M. S., & Wasisto, J. (2019). "Peran Perpustakaan Desa dalam Pemberdayaan Masyarakat" (Studi Kualitatif Perpustakaan "Pelita" Desa Muntang). *Jurnal Ilmu Perpustakaan*.
- Damayanti, R. (2018). "Diksi dan Gaya Bahasa dalam Media Sosial Instagram." *Jurnal Widyaloka IKIP Widya Darma*, 261-278
- Elmita, W., Ermanto, E., & Ratna, E. (2013). "Tindak Tutur Direktif Guru dalam Proses Belajar Mengajar di TK Nusa Indah Banuaran Padang." *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(2), 139 - 147.
- Keraf, G. (2004). *Diksi dan Gaya bahasa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Kuczaj, S. A. (1983). *Crib Speech and Language Play*. Spinger-Verlag New York
- Keraf, Gorys. 2010. *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Mintz, L. E. (1985). Standup Comedy as Social and Cultural Mediation. *American Quarterly*, 37(1): 71-80
- Prasetyo, D. H. S. (2015). *Penyimpangan Prinsip Kerjasama dalam Stand Up Comedy oleh Comic Perempuan di Indonesia Dari Tahun 2012 –Juni 2014*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Rinaldi, Rio, Romi Isnanda, & Ineng Naini. (2021). "Satir Lokalitas Minangkabau dalam Prosa Humor Berbahasa Minangkabau Karya Heru Joni Putra." *Jurnal Kata: Penelitian tentang Ilmu Bahasa dan Sastra*.
- Rutter, J. (2000). The Stand-up Introduction Sequence: Comparing Comedy Comperes. *Journal of Pragmatics*, 32(4): 463-483
- Saputry, D. (2015). Permainan Bahasa pada Plat Nomor Kendaraan Bermotor (Suatu Kajian Sosiolinguistik). *Jurnal Kreasi*, XV(1): 1-14
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Anggota Ikatan Penerbit Indonesia.
- Sukardi, M. I., Sumarlam, S., & Marmanto, S. (2018). Penyimpangan Makna Dengan Homonimi Dalam Wacana Meme (Kajian Semantik). *LiNGUA: Jurnal Ilmu Bahasa dan Sastra*, 13(1), 23-34.
- Sukardi, M. I., Sumarlam, S., & Marmanto, S. (2019). Upaya Membangun Humor dalam Wacana Meme melalui Permainan Bunyi (Kajian Semantik). *Hasta Wiyata*, 2(1), 42-57.
- Tarigan, H. G. (2013). *Pengajaran Gaya Bahasa*. Bandung: Angkasa.
- Ulfareski. (2021) "Penggunaan Gaya Bahasa Sarkasme pada Stand Up.
- Wijana, I. D. (2004). *Kartun: Studi tentang Permainan Bahasa*. Yogyakarta: Ombak Publishing

- Wijana, I. D. P dan Rohmadi, M. (2009). Analisis Wacana Pragmatik: Kajian Teori dan Analisis. Surakarta: Yuma Pustaka
- Wijana, I. D. (2016). Stand Up Comedy: Language Play and Its Functions (Systemic Functional Linguistic Approach). Journal of Faculty of Cultural Sciences, Gadjah Mada University, 16(2): 99-105.
- .