

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Piranti paling utama dalam penyampaian maksud dan kehendak adalah dengan menggunakan bahasa. Bahasa sangat berperan penting dalam proses komunikasi. Menurut Saputry (2015: 3), bahasa merupakan sarana komunikasi yang digunakan manusia dengan sesama anggota masyarakat lain pemakai bahasa. Dengan adanya bahasa maksud yang diinginkan penutur dan lawan tutur akan tersampaikan meskipun dengan komunikasi personal maupun intra-personal dan serius ataupun tidak serius. Berkomunikasi dalam keadaan tidak serius biasanya diwujudkan dengan candaan atau humor belaka. Biasanya dalam candaan atau humor penutur memanfaatkan permainan bahasa.

Sesuai dengan sifat bahasa yang dinamis dalam mengikuti berbagai perkembangan budaya dan sosial masyarakat. Bahasa dan manusia memiliki kesinambungan, bahasa menjadi menjadi dinamis atau ikut berubah sesuai dengan kebutuhan manusia. Perubahan tersebut berupa munculnya istilah atau kata baru dan perubahan lainnya.

Permainan bahasa merupakan salah satu dampak dari perkembangan bahasa. Permainan bahasa merupakan sebuah variasi bahasa yang muncul akibat dari bervariasinya penutur bahasa sehingga menyebabkan berbagai bentuk, kebutuhan, dan sarana berbahasa yang dibutuhkan. Bahasa jika diolah akan menghasilkan banyak sekali karya yang tak terduga, antaranya video humor, plesetan, stiket, meme, dan masih banyak lagi. Banyak orang yang semakin meminati permainan bahasa. Crystal (dalam Santoso, 2012: 1) menyatakan bahwa bahasa banyak dimainkan setiap orang. Ada yang benar-benar terobsesi dengan permainan bahasa dan hanya sekedar mencari hiburan semata.

Permainan bahasa mampu membuat semua orang tidak bisa terhindar darinya. Menurut Wijana (2011:242), permainan bahasa adalah bentuk penggunaan bahasa yang tidak semestinya dan mengandung berbagai penyimpangan, seperti penyimpangan fonologis, gramatikal, kekacauan bentuk

dan makna, dan bermacam-macam pelanggaran yang bersifat pragmatis, yang dimaksudkan untuk mencapai bermacam-macam tujuan, seperti melucu, mengkritik, menasihati, melarang, dan berbagai tujuan lain yang acap kali tidak mudah diidentifikasi. Tidak hanya menciptakan kelucuan dengan memanfaatkan sebuah penyimpangan bahasa. Namun, dengan adanya sebuah penyimpangan bahasa itu terdapat sebuah tujuan.

Permainan bahasa pada umumnya memanfaatkan aspek kebahasaan untuk menciptakan sebuah kelucuan yang mampu membuat pembaca atau pendengar untuk lebih tertarik membaca atau mendengar. Aspek bahasa yang sering digunakan dalam penciptaannya permainan bahasa adalah dengan memanfaatkan aspek fonologis, morfologis, dan semantik. Pada aspek fonologi terdapat penyimpangan dalam tataran bunyi, seperti zeroisasi (pengurangan), anaptiksis (penambahan), dan substitusi (pergantian). Salah satu contoh bentuk permainan bahasa terlihat pada kalimat “Saya harap Anda tidak *herman*. Maksud saya *heran*”. Contoh tersebut merupakan sebuah permainan bahasa di variasi fonologi bentuk anaptiksis, bermula dari kata *heran* yang disimpangkan menjadi *herman*.

Permainan bahasa juga memanfaatkan aspek morfologi. Dalam tataran morfologi terdapat penyimpangan dalam tataran bentuk dan unsur pembentukan kata. Permainan bahasa lebih dominan memanfaatkan ortograf, akronim, singkatan dan kata ulang. Memasuki tataran yang lebih tinggi, yaitu semantik. Permainan bahasa tidak lepas pula dengan memanfaatkan penyimpangan makna. Memanfaatkan peran makna kata dan kalimat mampu memberikan nilai tambah dalam pembuatan video humor. Biasanya permainan bahasa lebih dominan memanfaatkan penyimpangan makna dalam peribahasa dan metonimi.

Selain memanfaatkan aspek kebahasaan, permainan bahasa juga tidak semata-mata diciptakan hanya untuk keperluan berhumor saja. Namun, permainan bahasa memiliki fungsi tersendiri dalam penciptaannya. Permainan bahasa memiliki fungsi komunikatif, kritik, kreatif, humor, eufimisme, dan estetis. Pada video humor yang ditampilkan di acara *Ini Talkshow* kebanyakan mengandung fungsi permainan bahasa berupa fungsi komunikatif, humor, dan kreatif karena di

dalamnya hanya mengandung sebuah pemberitahuan, lelucon dan suatu kekreatifan kreator dalam mengolah suatu bahasa.

Permainan bahasa diciptakan juga memiliki maksud atau makna tertentu. Tidak hanya sekadar menghibur. Namun dalam penciptaanya kreator memiliki maksud tersendiri. Menurut Safitri (2013:20), terdapat sembilan macam makna dalam permainan bahasa, yakni pernyataan, sindiran, perintah, larangan, peringatan, humor, saran, sebab-akibat, dan informasi.

Permainan bahasa memiliki tingkatan atau intensitas yang berbeda saat direspon dan dimainkan setiap orang. Tidak heran jika permainan bahasa ditemui dalam bermacam-macam tipe wacana. Mulai dari tipe wacana kompleks, seperti iklan, puisi, tajuk rencana, dan sebagainya sampai pada wacana sederhana seperti wacana humor, kartun, pojok, dan teka-teki. Humor adalah salah satu hasil dari kekreatifan proses permainan bahasa. Sebuah bahasa mampu dimanfaatkan untuk sebuah lelucon dengan memanfaatkan sebuah permainan bahasa.

Berhumor merupakan aktivitas kehidupan manusia yang sangat digemari. Keberadanya dapat membantu menghilangkan kejenuhan dan kepenatan di setiap aktivitas yang memerlukan konsentrasi lebih. Karena dengan berhumor mampu memberikan keceriaan, kesenangan, dan menjadi kanotak lebih rileks. Menurut Wijana (2004:2), humor adalah salah satu bentuk permainan. Komunikasi dalam berhumor yang berbentuk sebuah rangsangan yang cenderung secara spontan menimbulkan senyum dan tawa bagi para penikmatnya. Jadi, dengan berhumor mampu menghilangkan sedikit beban yang terdapat dalam pikiran si pendengar atau pembaca.

Humor bukan hanya semata-mata untuk hiburan diri, namun dengan berhumor akan menghilangkan beban pada setiap penikmat melalui tawaan sebab mendengar atau melihat tuturan atau tingkah lucu dan konyol. Berhumor juga dapat menjadi untuk wahana kririk sosial yang terjadi di dalam masyarakat. Humor tidak akan lepas dengan peran sebuah wacana dan bahasa. Wacana humor umumnya disampaikan dengan bentuk bahasa infotmal. Bertujuan agar pendengar atau pembaca dapat dengan mudah menerima apa yag disampaikan dan tidak mudah jenuh.

Melihat situasi masyarakat yang semakin memburuk, humor mulai menampakkan peranannya yang besar. Pencairan dan penyegar suasana yang mampu membuat redanya ketegangan yang timbul akibat kondisi kehidupan merupakan salah satu dari peran humor. Manusia mampu terbebas dari beban kesengsaraan, kebingungan, kecemasan, dan kekejaman.

Munculnya fenomena wacana humor dalam masyarakat. Menurut Wijana (2004:2), wacana humor termasuk wacana populer karena kehadiran humor dalam wacana memiliki fungsi untuk menghibur para pembaca atau pendengar. Melihat dari isinya bahwa wacana humor dalam banyak menceritakan tentang hal-hal yang berhubungan dengan kehidupan manusia sehari-hari. Seperti wacana humor yang disajikan pada video *Cocokologi* yang mayoritas menjadikan objek humornya adalah kehidupan para artis yang bertujuan untuk menghibur para penontonnya. Fungsi humor juga mampu menyampaikan kejengkelan, rasa senang, simpati, dan rasa marah. Berhumor juga dapat meredakan ketegangan yang ada dalam diri. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa humor merupakan sesuatu lelucon yang menyebabkan penikmatnya merasakan kesenangan dan kepuasan dengan tawaan atau senyuman.

Humor dapat disajikan dalam berbagai media, diantaranya dengan video dan *stand up comedy*. Wacana pada yang disajikan dalam bentuk video tidak semua lucu, bergantung pada jenis videonya. Video yang mengandung kehumoran adalah video humor yang dalamnya terkandung banyak unsur humor karena bahasa yang terdapat dalam video ini mengalami berbagai penyimpangan sehingga menciptakan sebuah kelucuan. Wacana tersaji dalam video banyak yang memakai bahasa humor, bahkan sebagian besar mengandung unsur humor dengan menggunakan bahasa yang konyol, aneh, lucu, dan unik bergantung kreativitas kreator sehingga banyak disukai.

Tidak sedikit pula media yang digunakan untuk memamerkan hasil kreativitas kreator dalam bentuk lelucon. Kreator dengan kreatifnya bisa mengaplikasikan sebuah humor dalam bentuk stiker, sablon baju, spanduk. Bahkan tidak hanya pada media cetak, video juga bisa menjadi sasarannya. Saat ini bentuk

permainan bahasabanyak ditampilkan di layar kaca, seperti halnya dengan acara *Ini Talkshow* yang ditayangkan di Net TV.

Ini Talkshow adalah program talk show yang dikemas dengan suasana santai. Membahas isu-isu hangat yang ada di masyarakat dengan cara sederhana. Pada program ini dikemas seperti suasana rumah dengan karakter-karakter yang ada di rumah tersebut. Program ini setiap harinya mendatangkan bintang tamu sederatan artis. Banyak kejutan yang disajikan untuk bintang tamu, salah satunya adalah video Cocokologi yang dikemas secara lucu dan aneh.

Video Cocokologi adalah sebuah video yang ditampilkan pada satu segmen acara *Ini Talkshow*. Video ini lebih banyak mengangkat topik tentang kehidupan publik figure. Topik-topik yang terdapat dalam video pun juga terlihat aneh dan tidak masuk akal. Berbeda sekali dengan kehidupan realita tokoh yang diangkat. Namun dengan kekreatifan kreator dalam memanfaatkan permainan bahasa, video yang disajikan menjadi komunikatif.

Adanya permainan bahasa dapat memunculkan kelucuan pada video humor Cocokologi. Dalam penciptaan berbagai selera humor pada karya-karyanya dengan kreatif kreator memanfaatkan aspek kebahasaan. Salah satu contoh pada bidang fonologi yang terdapat dalam video Cocokologi adalah “untuk menuju tempat tersebut bisa menggunakan transportasi *gocek*”. Pada kata *gocek* mengalami substitusi bunyi, yaitu suatu perubahan bunyi dari /c/ ke /j/, dari *gocek* menjadi *gojek*. Selain bidang fonologi, juga memiliki contoh dalam bidang morfologi. Seperti “mengalami gangguan *GSM*” di sini terdapat sebuah singkatan namun kepanjangannya tidak sama dengan aslinya. *GSM* yang dimaksud dalam video tersebut adalah *Galau Setiap Malam*. Kemudian ada juga dalam bidang semantik, seperti “kau dan aku tercipta oleh *waktu*”. *Waktu* dalam cuplikan video tersebut diartikan dengan *jam*, padahal jika diartikan dengan makna yang sebenarnya adalah sebuah pertemuan atau dengan seiring berjalannya waktu. Secara umumnya proses kekreativitasan itu adalah membuat suatu karya baru yang memanfaatkan permainan bahasa kemudian dikembangkan lebih luas lagi dengan menggunakan imajinasi.

Video yang disajikan tidak hanya memanfaatkan permainan bahasa saja melainkan juga memanfaatkan gambar yang bersangkutan dengan tokoh yang menjadi topik pembahasan. Dengan adanya sebuah gambar mampu memberi rangsangan untuk tawa bagi penonton. Tidak hanya memberi rangsangan tawa saja melainkan juga memberikan manfaat untuk setiap deskripsi pada bahasa.

Berdasarkan uraian pada bagian terdahulu, bahasa yang digunakan dalam video humor sangat menarik untuk diteliti. Pada aspek kebahasaan terkandung permainan bahasa, terdapat pula fungsi-fungsi dari sebuah permainan bahasa dan makna yang terkandung dalam video humor dan terdapat sebuah proses pemanfaatan bahasa dalam video humor memberi ketertarikan tersendiri bagi peneliti untuk meneliti lebih mendalam lagi.

Video yang disajikan dengan bahasa yang menggelitik dan menarik, tetapi tetap komunikatif memberikan sumber ketertarikan dan keunikan tersendiri. Penelitian tentang permainan bahasa pada video Cocokologi menarik untuk dilakukan sebab pada penelitian terdahulu belum pernah ada yang penelitian secara khusus. Penelitian terhadap video Cocokologi dalam acara *Ini Talkshow* sangat menarik diteliti berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan. Penelitian ini berjudul **“Permainan Bahasa dalam Video Humor Cocokologi pada Acara *Ini Talkshow*”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan data-data yang telah diperoleh terlihat beberapa unsur kebahasaan yang dimanfaatkan dalam pembentukan video humor Cocokologi, maka pada penelitian ini dapat dirumuskan masalah-masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana pemanfaatan aspek kebahasaan dalam bentuk permainan bahasa dalam video humor Cocokologi?
2. Bagaimana fungsi dari permainan bahasa yang terdapat dalam video humor Cocokologi?
3. Bagaimana makna bahasa yang terkandung dalam video humor Cocokologi?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka dapat dilihat tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan pemanfaatan aspek kebahasaan dalam bentuk permainan bahasa pada video humor Cocokologi.
2. Mendeskripsikan fungsi dari permainan bahasa yang terdapat dalam video humor Cocokologi.
3. Mendeskripsikan makna bahasa yang terkandung dalam video humor Cocokologi.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberi manfaat secara teoretis dan praktis.

1.4.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan ilmu linguistik khususnya mengenai permainan bahasa dalam video humor Cocokolog.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Peneliti Lanjutan

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan sebuah gambaran tentang sebuah perkembangan potensi bahasa Indonesia, yakni permainan bahasa. Penelitian ini juga dapat dijadikan salah satu rujukan penelitian berikutnya yang sejenis. Selain itu juga untuk memperkaya referensi, khususnya bidang permainan bahasa.

2. Bagi Ahli Bahasa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan bahan perbandingan kajian dan digunakan sebagai praktik penelitian di bidang linguistik.

1.5 Asumsi Penelitian

Ada beberapa asumsi yang telah menjadi tolak ukur penulis dalam melakukan penelitian ini. Asumsi dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Wacana yang disajikan dalam bentuk video humor Cocokologi ini jika dikaji dalam permainan bahasa merupakan salah satu jenis wacana humor yang segar dan mengandung banyak penyimpangan bahasa untuk menciptakan sebuah kelucun.
2. Aspek-aspek kebahasaan yang dimanfaatkan sebagai bentuk permainan bahasa dalam video Cocokolog ini terdapat tiga bentuk permainan bahasa, yaitu fonologi, morfologi, dan semantik.
3. Fungsi permainan bahasa yang terdapat dalam wacana humor terdapat lima fungsi, yaitu fungsi humor, fungsi kreatif, fungsi komunikatif, fungsi eufimisme, dan fungsi estetis. Dalam video ini yang banyak digunakan untuk menghasilkan humor adalah fungsi kreatif.
4. Makna yang terkandung dalam wacana humor terdapat tujuh makna, yaitu pernyataan, perintah, peringatan, larangan, sebab-akibat, saran, dan informasi. Dalam video humor ini lebih banyak mengandung makna humor.

1.6 Definisi Operasional

Batasan-batasan istilah yang terkait dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Video adalah rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan lewat pesawat televisi.
2. Humor adalah suatu hiburan yang memiliki ciri khas tertentu yang menghasilkan rangsangan yang cenderung secara spontan menimbulkan tawa dan senyum
3. Cocokologi adalah sebuah video humor yang disajikan dengan topik kehidupan publik figure.
4. *Ini Talkshow* adalah acara televisi yang di dalamnya terdapat wawancara dengan mengangkat kehidupan publik figure.
5. Permainan bahasa adalah penggunaan kreasi makna yang digunakan dalam menciptakan kelucuan dan kesenangan yang di dalamnya mengandung penyimpangan bahasa dan memiliki bersifat kreatif.

6. Fungsi permainan bahasa adalah manfaat yang terkandung dalam sebuah permainan bahasa.
7. Makna adalah maksud dari pembicara atau penulis yang ditujukan kepada pendengar atau pembaca.