

PERMAINAN BAHASA DALAM ACARA KOMEDI “LAPOR PAK!”

DI TRANS7 PERSPEKTIF LUDWIG WITTGENSTEIN:

KAJIAN ANALISIS WACANA

OLEH:

RAHMAWATY

F011191059

S K R I P S I



diajukan untuk memenuhi salah satu syarat ujian guna memperoleh gelar sarjana Sastra pada Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin

DEPARTEMEN SASTRA INDONESIA

FAKULTAS ILMU BUDAYA

UNIVERSITAS HASANUDDIN

MAKASSAR

2024

SKRIPSI

**PERMAINAN BAHASA DALAM ACARA KOMEDI “LAPOR PAK!” DI
TRANS7 PERSPEKTIF LUDWIG WITTGENSTEIN:
KAJIAN ANALISIS WACANA**

Disusun dan Diajukan Oleh:

RAHMAWATY

Nomor Pokok: F011191059

Telah Dipertahankan di Depan Panitia Ujian Skripsi

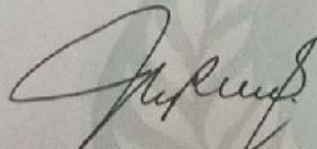
Pada 2 Oktober 2024

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Syarat

Menyetujui

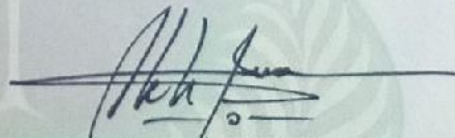
Komisi Pembimbing,

Pembimbing I,



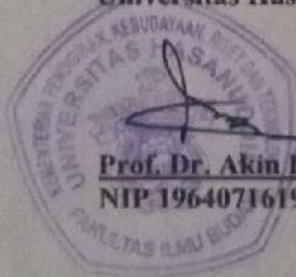
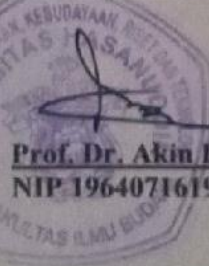
Prof. Dr. Hj. Nurhayati, M.Hum.
NIP 196010021986012001

Pembimbing II,



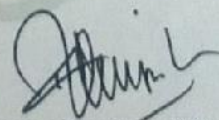
Dr. Ikhwan M. Said, M.Hum.
NIP 196412311992031032

**Dekan Fakultas Ilmu Budaya
Universitas Hasanuddin,**



Prof. Dr. Akin Duli, MA.
NIP 196407161991031010

**Ketua Departemen Sastra Indonesia
Fakultas Ilmu Budaya,**



Dr. Munira Hasjim, S.S., M.Hum.
NIP 19710510199832001

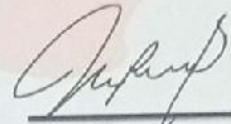
UNIVERSITAS HASANUDDIN
FAKULTAS ILMU BUDAYA

Pada hari ini 02 Oktober 2024 panitia Ujian Skripsi menerima dengan baik skripsi yang berjudul: **Permainan Bahasa dalam acara Komedi “Lapor Pak!” di Trans7 Perspektif Ludwig Wittgenstein: Kajian Analisis Wacana** yang diajukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat ujian akhir guna memperoleh gelar Sarjana Sastra di Departemen Sastra Indonesia Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin.

Makassar, 02 Oktober 2024

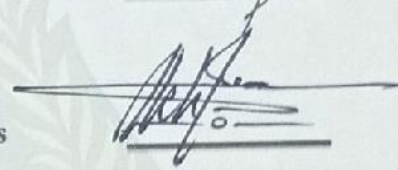
1. Prof. Dr. Hj, Nurhayati, M.Hum.

Ketua



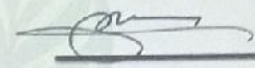
2. Dr. Ikhwan M. Said, M.Hum.

Sekretaris



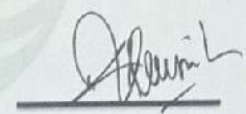
3. Prof. Dr. Lukman, M.S.

Penguji I



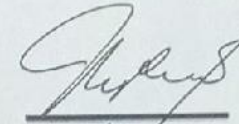
4. Dr. Munira Hasjim, S.S., M.Hum.

Penguji II



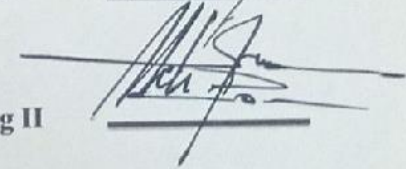
5. Prof. Dr. Hj, Nurhayati, M.Hum.

Pembimbing I



6. Dr. Ikhwan M. Said, M.Hum.

Pembimbing II





KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS HASANUDDIN
FAKULTAS ILMU BUDAYA

Jalan Perintis Kemerdekaan Km.10 Kampus Tamalanrea Makassar 90245
Telepon (0411) 587223-590159 Faximili (0411) 587223
Laman ilmubudaya.unhas.ac.id

LEMBAR PERSETUJUAN

Sesuai dengan surat Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin nomor: **436/UN4.9/KEP/2023** tanggal 10 September 2024 atas nama **Rahmawaty**, NIM **F011191059**, dengan ini menyatakan menyetujui hasil penelitian yang berjudul "Permainan Bahasa dalam Acara Komedi "Lapor Pak!" di Trans7 Perspektif Ludwig Wittgenstein: Kajian Analisis Wacana" untuk diteruskan kepada panitia Ujian Skripsi.

Makassar, 10 September 2024

Pembimbing I,

Prof. Dr. Hj. Nurhayati, M.Hum.
NIP 19601002 198601 2 001

Pembimbing II,

Dr. Ikhwan M. Said, M.Hum.
NIP 19641231 199203 1 032

Disetujui untuk diteruskan kepada
Panitia Ujian Skripsi
Departemen Sastra Indonesia Fakultas Ilmu Budaya
Universitas Hasanuddin

Dr. Hj. Munira Hasjim, S.S., M.Hum.
NIP 19710510 199803 2 001



PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rahmawaty
Nim : F011191059
Departemen : Sastra Indonesia
Judul : Permainan Bahasa dalam Acara Komedi "Lapor Pak!" di
Trans7 Perspektif Liudwig Wittgenstein: Kajian Analisis
Wacana

Menyatakan bahwa skripsi ini adalah hasil penelitian sendiri, jika di kemudian hari ternyata ditemukan plagiarisme, maka saya bersedia mendapat sanksi sesuai hukum yang berlaku dan saya bertanggung jawab secara pribadi dan tidak melibatkan pembimbing dan penguji.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan tanpa paksaan ataupun tekanan dari pihak lain.

Makassar, 02 Oktober 2024


Rahmawaty

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan yang Maha Esa karena dengan taufik dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul *Permainan Bahasa Dalam Acara Komedi “Lapor Pak!” di Trans7 Perspektif Ludwig Wittgenstein: Kajian Analisis Wacana*. Penulisan skripsi ini adalah upaya penulis memenuhi salah satu syarat ujian akhir guna memperoleh gelar Sarjana Sastra pada Departemen Sastra Indonesia, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Hasanuddin. Ada berbagai rintangan yang penulis hadapi dalam upaya perampungan tugas ini, tetapi dengan ketekunan dan kerja keras yang disertai doa, akhirnya penulisan skripsi ini dapat diselesaikan pada waktu yang direncanakan.

Penulis menyadari adanya berbagai kekurangan yang terdapat dalam skripsi ini sebagai akibat keterbatasan pengetahuan dan pengalaman penulis. Sehubungan dengan hal tersebut, penulis selalu membuka diri untuk menerima koreksi atau kritik yang konstruktif dari berbagai pihak sebagai upaya penyempurnaan skripsi ini. Koreksi atau kritik tersebut tidak saja berguna untuk memperbaiki karya tulis ini tetapi juga berguna untuk perkembangan ilmu pengetahuan yang penulis geluti selama ini.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis telah mendapat bantuan, dorongan semangat, dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu, selayaknyalah pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan kepada:

- 1) Prof. Dr. Nurhayati, M.Hum. dan Dr. Ikhwan M. Said, M.Hum. masing-masing sebagai Konsultan I dan Konsultan II yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat dirampungkan.

- 2) Ketua dan Sekretaris Departemen Sastra Indonesia masing-masing Dr. Hj. Munira Hasjim, S.S., M.Hum. dan Rismayanti, S.S., M.Hum.;
- 3) Bapak dan Ibu dosen yang telah membimbing penulis menekuni berbagai mata kuliah dari awal hingga akhir studi di Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin;
- 4) karyawan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin yang telah melayani penulis dengan baik;
- 5) kedua orang tua tercinta dan segenap keluarga yang telah mengasuh, membimbing, dan berdoa demi tercapainya cita-cita penulis;
- 6) rekan-rekan mahasiswa dan pihak-piha lain yang tak sempat penulis sebutkan namanya satu per satu, yang telah memberikan bantuan yang tulus kepada penulis selama ini.

Semoga segala bantuan yang penulis terima dari berbagai pihak tersebut mendapat balasan dari Tuhan yang Maha Pengasih. Semoga pula karya ini dapat diterima sebagai sumbangan pikiran penulis untuk pembangunan bangsa, khususnya pada aspek pembinaan dan pengembangan bahasa Indonesia sebagai bahasa Nasional dan bahasa Negara Republik Indonesia yang kita cintai bersama, Amin.

Makassar, Januari 2024

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PENERIMAAN.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
ABSTRAK.....	xi
ABSTRACT	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian.....	8
1. Manfaat Teoretis.....	8
2. Manfaat Praktis.....	8

BAB II TINJAUAN PUSTAKA	10
A. Landasan Teori.....	10
1. Teori Permainan Bahasa (<i>Language Games</i>)	
Ludwig Wittgentein.....	10
a. Permainan Bahasa	10
b. Konsep Teori Permainan Bahasa	
Ludwig Wittgenstein.....	11
2. Analisis Wacana	14
a. Wacana.....	14
b. Analisis Wacana	16
c. Konteks Wacana	17
d. Syarat Wacana	20
3. Acara Komedi “Lapor Pak!”.....	24
B. Hasil Penelitian Relevan.....	26
C. Kerangka Berpikir	29
BAB III METODE PENELITIAN	31
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	31
B. Sumber dan Jenis Data.....	31
C. Waktu dan Lokasi Penelitian	32
D. Populasi dan Sampel.....	33
E. Metode dan Teknik Pengumpulan Data.....	33
F. Metode dan Teknik Analisis Data	34
G. Metode Penyajian Hasil Analisis Data	36

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	37
A. Bentuk-bentuk Permainan Bahasa dalam	
Acara Komedi “Lapor Pak!”	37
1. Mengejek/Ejekan	39
2. Menghina	44
3. Menyindir/Sindiran.....	49
4. Melucu	54
B. Pola Kohesi-Koherensi Permainan Bahasa dalam	
Acara Komedi “Lapor Pak!”	58
BAB V PENUTUP	72
A. Simpulan	72
B. Saran	73
DAFTAR PUSTAKA.....	75
LAMPIRAN	78

ABSTRAK

RAHMAWATY. *Permainan Bahasa dalam Acara Komedi “Lapor Pak!” di Trans7: Perspektif Ludwig Wittgenstein: Kajian Analisis Wacana* (dibimbing oleh Nurhayati dan Ikhwan M. Said).

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan bentuk-bentuk dan pola kohesi-koherensi permainan bahasa dalam acara komedi “Lapor Pak!” di Trans7 berdasarkan konteks lingual dan konteks epistemis yang melingkupinya. Adapun, pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini ialah pendekatan analisis wacana dengan menggunakan metode analisis konten dengan teknik simak, inferensi, dan analisis. Populasi pada penelitian ini sebanyak 466 episode acara komedi “Lapor Pak!” dan sampel sebanyak 165 data yang diperoleh dengan teknik penyampelan purposif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada empat macam bentuk permainan bahasa yang ditemukan dalam penelitian ini, yaitu mengejek, menghina, menyindir, dan melucu. Adapun, pola kohesi-koherensi dari keempat bentuk permainan bahasa tersebut ada lima pola, yaitu: (1) kohesif berdasarkan konteks lingual tetapi tidak koheren berdasarkan konteks epistemis; (2) koheren berdasarkan konteks lingual tetapi tidak koheren berdasarkan konteks epistemis; (3) tidak koheren berdasarkan konteks lingual tetapi koheren berdasarkan konteks epistemis; (4) tidak koheren berdasarkan konteks lingual dan konteks epistemis; (5) kohesif berdasarkan konteks lingual dan tidak koheren berdasarkan konteks epistemis yang satu tetapi koheren berdasarkan konteks epistemis yang lain.

Kata kunci: bahasa, konteks, permainan bahasa, acara komedi “Lapor Pak!”.

ABSTRACT

RAHMAWATY. *Language Games in the Comedy Show "Lapor Pak!" on Trans7*
Ludwig Wittgenstein's Perspective: Discourse Analysis Study (mentored by
Nurhayati and Ikhwan M. Said).

This research aims to describe the forms and patterns of cohesion-coherence of language games in the comedy show "Lapor Pak!" on Trans7 based on the lingual context and the epistemic context that surrounds it. The approach used in this research is discourse analysis approach using content analysis method with listening, inference, and analysis techniques. The population in this study was 466 episodes of the comedy show "Lapor Pak!" and the sample was 165 data obtained by purposive sampling technique.

The results show that there are four kinds of language games found in this study, namely mocking, insulting, satirizing, and joking. Meanwhile, there are five patterns of cohesion-coherence of the four forms of language games, namely: (1) cohesive based on lingual context but incoherent based on epistemic context; (2) coherent based on lingual context but incoherent based on epistemic context; (3) incoherent based on lingual context but coherent based on epistemic context; (4) incoherent based on lingual context and epistemic context; (5) cohesive based on lingual context and incoherent based on one epistemic context but coherent based on another epistemic context.

Keywords: language, context, language games, comedy show "Lapor Pak!".

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Bentuk-bentuk Permainan Bahasa	38
Tabel 2. Pola Kohesi-Koherensi Permainan Bahasa	61
Tabel 3. Hasil Klasifikasi Data Permainan Bahasa	82

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa sebagai alat komunikasi dalam kehidupan sehari-hari memegang peran penting demi keberlangsungan hidup manusia. Apabila terdapat kesalahan dalam penggunaan atau pemahaman terhadap bahasa dapat menghambat jalannya proses komunikasi. Demikian pula pada keberlangsungan kehidupan sehari-hari manusia sebagai makhluk sosial. Untuk itu pemahaman terhadap bahasa tidak cukup dengan mempelajari atau memahami strukturnya saja, melainkan lebih daripada itu dimana, kapan, dan dengan siapa bahasa tersebut digunakan menentukan bagaimana seharusnya bahasa tersebut digunakan. Dengan kata lain, konteks dalam berbahasa memegang peran penting demi tercapainya suatu tujuan komunikasi yang efektif dan efisien.

Penggunaan bahasa ini disebut sebagai ‘permainan bahasa’ dalam teori seorang tokoh filsuf analitik abad ke-20, yakni bernama Ludwig Wittgenstein atau bisa juga disebut Wittgenstein. Disebut permainan bahasa karena bahasa diibaratkan seperti permainan yang di dalamnya terdapat aturan yang mengatur jalannya permainan tersebut yang tidak dapat digunakan pada permainan lain. Begitupun suatu permainan tidak dapat dijalankan dengan menggunakan aturan permainan lain. Setiap permainan memiliki aturannya masing-masing. Demikian pula dengan bahasa yang harus mengikuti konteks penggunaannya

dalam kehidupan yang beragam ini. Adapun, salah satu penggunaan bahasa yang menarik untuk diteliti ialah penggunaan bahasa pada acara komedi. Berbeda dengan penggunaan bahasa lainnya yang mengharuskan penggunaan bahasa sesuai konteksnya. Penggunaan bahasa dalam acara komedi justru menggunakan bahasa yang menyimpang dari konteks untuk membuat penonton tertawa. Dalam hubungannya dengan teori permainan bahasa Wittgenstein penggunaan bahasa pada suatu acara komedi merupakan permainan bahasa tersendiri (khas). Sebagaimana dijelaskan di atas bahwa setiap penggunaan bahasa (ragam bahasa) dalam kehidupan manusia merupakan permainan bahasa yang di dalamnya terdapat pula aturan main yang mengaturnya.

Salah satu penggunaan bahasa yang menarik untuk dikaji, khususnya permainan bahasanya ialah acara komedi “Lapor, Pak!”. Acara komedi ini cukup berbeda dengan kebanyakan acara komedi lainnya yang dimainkan secara berkelompok atau dialog. Acara komedi ini lebih banyak menggunakan humor verbal, yakni dengan mempermainkan bahasa. Permainan bahasa yang dimaksud ialah mengeksploitasi unsur (elemen) bahasa, seperti bunyi, suku kata, frasa, kalimat, dan wacana sebagai pembawa makna atau amanat (maksud) sedemikian rupa sehingga elemen itu secara gramatik, semantik, maupun pragmatis akan hadir tidak seperti semestinya.

Contoh penggunaan bahasa dalam acara komedi “Lapor, Pak!” dapat dilihat pada kedua contoh berikut ini.

Contoh (a)

Konteks Tuturan:

Para anggota polisi memeriksa proses otopsi jenazah di ruang otopsi.

Andre : Jadi, ini jenazahnya, Dok?

Dodi : Iya.

Andre : Sudah bisa diotopsi, ya?

Dodit : Iya.

Andre : Ini kalo bisa jenazahnya ini habis diotopsi *diotopet*.
(ketawa)

Dodit : Wah...

Hesti : Ini saya yang ini...(terpotong)

Andre : Iya dong kamu semua.

Hesti : Kok tumben saya yang ditugaskan? Biasanya kan...
(terpotong)

Andre : Aku tuh pengen mendidik kamu supaya menjadi polwan
yang serba bisa.

Hesti : Minta tolong yang berarti menerima saya...(terpotong)

Dodit : Ambil gambarnya dari sini! Pak *Koko Pandan*. (ketawa)

Andre : Komandan. Koko pandan...

Dodit : Ayo satu..dua..tiga.. (Bergaya untuk bumerang tetapi di
dekat mayat) (Ketawa)

Dodit : Ini contoh yang nggak baik.

Hesti : Ngapain?

Andre : Ini diduga memang jenazah ini pada saat dia kerja.

Hesti : Pada saat bekerja ya. (kembali mempertegas)

Hesti : Oke. Saya akan membantu dokternya untuk
menyelesaikan laporan hasil otopsi.

Berdasarkan kutipan percakapan contoh (a) di atas dapat dilihat pada beberapa penggunaan kata yang tidak sesuai konteks situasi yang ada, seperti pada saat diucapkan kata *diotopet* dalam tuturan Andre “Ini kalo bisa jenazahnya ini habis diotopsi, *diotopet*. (ketawa)”. Kata *diotopet* di sini penggunaannya tidak sesuai konteks karena dari video terlihat bahwa dokter sedang menjalankan proses otopsi bukan bermain otopet. Jadi, antara apa yang dituturkan dengan konteks situasi yang ada tidak berhubungan sama sekali. Kemudian, penggunaan kata *koko pandan* saat memanggil Andre yang berperan sebagai komandan seharusnya dipanggil *komandan* tetapi Dodit memplesetkan kata *komandan*

menjadi *koko pandan*. Kata *koko pandan* di sini bermakna nama merek makanan/minuman yang tentu tidak tepat penggunaanya pada nama orang sehingga muncullah gelak tawa dari penonton. Pada contoh ini terjadi ketidaksesuaian antara konteks situasi dan konteks epistemis. Kata *koko pandan* merupakan nama merek makanan yang tidak sesuai jika digunakan untuk memanggil seseorang. Selain itu, sudah sangat jelas dari pakaian yang digunakan si Komandan menunjukkan bahwa ia adalah seorang komandan. Jadi, penggunaan kata *koko pandan* di sini menunjukkan bahwa tuturan tersebut bermakna mengejek Komandan.

Penggunaan kata yang tidak tepat pada contoh di atas menyebabkan ketidakkoherenan dengan tuturan sebelumnya. Hal ini terjadi karena adanya plesetan kata pada kata *diotopsi* dan *komandan* menjadi *diotopet* dan *koko pandan* yang mengubah makna kata itu sendiri dan hubungannya dengan kata lain pada kalimat yang memuat kata tersebut, serta hubungannya dengan kalimat sebelumnya. Kata ‘*diotopsi*’ yang diplesetkan menjadi kata ‘*otopet*’ menunjukkan bentuk permainan bahasa berupa melucu dengan cara (aturan main) tidak koheren dengan konteks situasi yang ada meskipun di dalamnya terdapat kekohesifan. Sementara, frasa ‘*koko pandan*’ pada contoh di atas ialah bentuk permainan bahasa mengejek dengan cara (aturan main) tidak koheren berdasarkan konteks situasi dan konteks epistemis meskipun terdapat kekohesifan di dalamnya.

Contoh (b)

Konteks Tuturan:

Para calon polisi melakukan akademi kepolisian tes tertulis di ruang ujian

peserta akademi kepolisian.

Kiki : Ada tes bahasa Inggris juga, *guys*.

Andika : Mana?

Kiki : Ada tes bahasa Inggris.

Kiki : Bahasa Inggrisnya *panjang? Long*. Kalau *tangan panjang? Nyolong*.

Surya : Bahasa Inggrisnya *panjang? Long*. Bahasa Inggrisnya *nasi panjang? Longtong*.

Wendi : Bahasa Inggrisnya *panjang? Long*. Bahasa Inggrisnya *sayap panjang? Kalong*.

Kiki : Benar benar...

Pada kutipan dialog di atas, bahasa yang digunakan para pemain/penutur dalam acara komedi “Lapor Pak!”, yakni pada konteks penutur yang bertanya menanyakan bahasa Inggris dari beberapa kata berbahasa Indonesia yang digabungkan seharusnya dijawab dengan terjemahannya dalam bahasa Inggris tetapi ternyata diberikan jawaban yang nyeleneh menjadi nama istilah-istilah dalam bahasa Indonesia, seperti nama makanan, nama hewan, sifat benda, dan lain-lain. Ini menunjukkan jawaban-jawaban tersebut digunakan dengan tidak sesuai dengan jawaban yang seharusnya atau dengan kata lain tidak sesuai (koheren) dengan konteks epistemis tetapi koheren dengan konteks epistemis yang lain. Meskipun jawaban bahasa Inggris dari yang ditanyakan di atas salah, lawan tutur dapat menerima jawaban tersebut karena adanya kesesuaian pengetahuan yang dimiliki lawan tutur mengenai apa dan bagaimana istilah ‘nyolong’ merupakan nama lain dari ‘tangan panjang’, lontong merupakan nasi yang dibungkus dengan daun pisang dengan bentuk yang panjang, dan ‘kalong’ merupakan hewan yang memiliki sayap yang panjang. Dengan demikian, contoh dua di atas menunjukkan bentuk permainan bahasa melucu dengan

cara (aturan main) tidak koheren dengan konteks epistemis satu tetapi koheren dengan konteks epistemis yang lain.

Demikian contoh bahwa bahasa dalam percakapan acara komedi “Lapor Pak!” penggunaannya tidak sesuai dengan konteks sebagai bahan lelucon, sehingga mengalami ketimpangan antara kohesi/koherensi antara konteks yang satu dengan konteks yang lainnya. Ketidakkoherenan yang ditunjukkan pada kedua contoh di atas menunjukkan bahwa untuk mengetahui makna atau permainan bahasa acara komedi “Lapor Pak!” tidak dapat dilihat hubungannya dari satu konteks saja, misalnya, hanya berdasarkan konteks lingual atau konteks situasi saja, melainkan harus mempertimbangkan konteks internal dan eksternalnya. Dengan mengetahui segala aspek konteks penggunaan bahasa acara komedi “Lapor Pak!” dapat pula diketahui aturan main yang mengatur penggunaan bahasanya (permainan bahasa). Adapun, jenis-jenis konteks penggunaan bahasa secara umum, yaitu konteks lingual, konteks situasional/fisik, konteks epistemis/latar belakang pengetahuan bersama, dan konteks sosial-budaya.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka masalah yang tercakup di dalamnya adalah sebagai berikut.

1. Terdapat konteks lingual yang menentukan permainan bahasa dalam acara komedi “Lapor Pak!”.
2. Terdapat konteks situasional yang menentukan permainan bahasa dalam

acara komedi “Lapor Pak!”.

3. Terdapat konteks epistemis yang menentukan permainan bahasa dalam acara komedi “Lapor Pak!”.
4. Terdapat konteks sosial-budaya yang menentukan permainan bahasa dalam acara komedi “Lapor Pak!”.

C. Batasan Masalah

Pembatasan masalah ini dilakukan karena keterbatasan waktu penelitian untuk meneliti kedua masalah di atas dan agar penelitian ini berjalan efektif dan terarah, maka dalam penelitian ini dibatasi pada masalah pertama dan ketiga, yakni masalah konteks lingual dan epistemis yang menentukan permainan bahasa dalam acara komedi “Lapor Pak!” .

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas maka kedua masalah pokok di atas dapat dijabarkan ke dalam dua rumusan masalah, yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimana bentuk-bentuk permainan bahasa dalam acara komedi “Lapor Pak!” berdasarkan konteks lingual dan epistemis?
2. Bagaimana pola kohesi-koherensi permainan bahasa dalam acara komedi “Lapor Pak!” berdasarkan konteks lingual dan epistemis?

E. Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan bentuk-bentuk permainan bahasa dalam acara komedi “Lapor Pak!” berdasarkan konteks lingual dan epistemis.
2. Mendeskripsikan pola kohesi-koherensi permainan bahasa dalam acara komedi “Lapor Pak!” berdasarkan konteks lingual dan epistemis.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Memahami hakikat bahasa sebagai bentuk permainan bahasa.
- b. Memahami permainan bahasa wacana komedi.
- c. Menambah khasanah pengetahuan mengenai fenomena-fenomena linguistik yang terjadi dalam wacana.
- d. Memberi sumbangsih pengetahuan dalam menganalisis suatu wacana percakapan yang masih tergolong sedikit diteliti.

2. Manfaat Praktis

- a. Dengan memahami permainan bahasa (*language game*) dapat membantu kita berkomunikasi di mana pun, kapan pun, dan dengan siapa pun secara efektif sehingga terhindar dari pertikaian, kesalahpahaman, dan ambiguitas.
- b. Memberikan kemampuan untuk beradaptasi dengan perbedaan yang dimiliki suatu individu/kelompok dengan latar belakang berbeda-beda.
- c. Meningkatkan performansi linguistik.

- d. Dapat menjadi khasanah pengetahuan dalam menciptakan lelucon-lelucon, baik dalam kehidupan sehari-hari maupun sebagai pelawak.
- e. Dengan memahami konsep permainan bahasa LW dapat meningkatkan kompetensi dalam sarana berdiskusi, debat, pidato, dan lain-lain yang lebih efektif.
- f. Dengan memahami konsep permainan bahasa LW dengan baik dapat membantu seorang juru bicara atau penerjemah dalam menyampaikan pesan dari bahasa sumber ke bahasa tujuan secara efektif.
- g. Bagi pengajar/pendidik dapat menyampaikan ilmu ke siswa/mahasiswanya dengan bahasa yang mudah dimengerti oleh siswa/mahasiswanya tersebut.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Teori *Language Games* (Permainan Bahasa) Ludwig Wittgenstein

a. Permainan Bahasa

Secara etimologi permainan bahasa berasal dari kata ‘permainan’. Kata ‘permainan’ dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain atau dipermainkan; perbuatan bermain; perbuatan yang dilakukan dengan tidak sungguh-sungguh (hanya untuk main-main). Kata ‘bahasa’ dalam KBBI adalah sistem lambang bunyi yang arbitrer, yang digunakan oleh anggota suatu masyarakat untuk bekerja sama, berinteraksi, dan mengidentifikasikan diri. Jadi, permainan bahasa secara etimologi adalah suatu permainan yang menjadikan bahasa sebagai alat/media untuk bermain. Secara terminologi, pengertian permainan bahasa menurut Wijana (2004) 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, menasehati, melarang, dan berbagai tujuan lain yang acap kali tidak mudah diidentifikasi. Adapun, menurut Ludwig Wittgenstein

permainan bahasa dipandang tidak hanya pada penggunaan bahasa yang menyimpang, melainkan lebih bersifat umum dan kompleks. Umum artinya permainan bahasa melingkupi semua penggunaan bahasa baik yang menyimpang ataupun tidak dalam kehidupan manusia karena setiap penggunaan bahasa dalam suatu konteks tertentu memiliki permainan bahasa masing-masing, sedangkan kompleks artinya permainan bahasa meliputi keberagaman penggunaan bahasa sebagaimana beragamnya konteks dalam kehidupan manusia yang dapat memengaruhi setiap penggunaan elemen bahasa di dalamnya.

b. Konsep Teori *Language Games* (Tata Permainan Bahasa) Ludwig Wittgenstein

Teori language games (tata permainan bahasa) merupakan teori yang digagas dalam karya filsafat bahasa LW yang kedua dalam buku “*Investigation Philosophical*”. Istilah *language game* (permainan bahasa) merupakan istilah untuk penggunaan bahasa dalam kehidupan manusia yang sangat beragam yang dianalogikan seperti permainan olahraga atau permainan anak-anak. Setiap permainan apapun itu tentu di dalamnya ada aturan main yang mengatur cara memainkan permainan tersebut, termasuk larangan atau pelanggaran di dalamnya yang apabila dilanggar akan mendapatkan sanksi atau bahkan menyebabkan kegagalan dari pemain tersebut untuk mencapai kemenangan. Demikian pula bahasa yang begitu kompleks penggunaannya dalam kehidupan ini memiliki aturan masing-masing (khas) yang harus dipatuhi dan tidak

dapat dicampuradukkan aturan penggunaannya dari bahasa satu ke bahasa yang lainnya agar tercapai komunikasi yang efektif dan efisien.

Penggunaan bahasa (ragam bahasa) ilmiah tidak boleh dicampuradukkan dengan penggunaan ragam sastra atau santai, sebab ragam sastra dan ragam santai mempunyai aturan sendiri. Kekacauan akan timbul apabila kita menerapkan aturan permainan bahasa yang satu ke dalam bentuk permainan lainnya. Oleh karena itu, tidak dapat ditentukan suatu aturan permainan bahasa yang bersifat umum yang berlaku dalam berbagai konteks kehidupan manusia. Setiap penggunaan bahasa merupakan permainan bahasa yang aturan mainnya ditentukan oleh konteks penggunaannya dalam kehidupan. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa bahasa adalah cerminan kehidupan itu sendiri. Artinya, keberagaman konteks dalam kehidupan sehari-hari berhubungan timbal balik dengan bahasa yang digunakan karena penggunaan bahasa mengikuti konteks yang ada.

Permainan bahasa yang dimaksud dalam teori LW bukanlah berbagai macam bahasa, seperti bahasa sastra, bahasa kedokteran, bahasa filsafat, dan sebagainya, melainkan keanekaragaman bahasa yang dijumpai dalam kehidupan sehari-hari—dalam berbagai komunitas, seperti bahasa para remaja, bahasa para balita, bahasa komunitas waria, dan sebagainya. Selain itu, contoh keanekaragaman permainan bahasa secara terperinci yang dimaksud LW dapat dilihat pada praktek penggunaan bahasa, seperti memberikan perintah dan

menaatinnya, menggambarkan penampilan suatu objek dari sebuah deskripsi (gambar), melaporkan peristiwa, berspekulasi tentang sebuah acara (*event*), membentuk dan menguji hipotesis, menyajikan hasil eksperimen dalam bentuk tabel dan diagram, mengarang cerita dan membacakannya, berakting, bernyanyi, menebak teka—teki, membuat lelucon dan menceritakannya kembali ke orang lain, memecahkan soal dalam aritmatika praktis, menerjemahkan bahasa dari satu bahasa ke bahasa yang lain, bertanya, berterima kasih, mengutuk, menyapa, dan berdoa. Adapun, salah satu permainan bahasa dari contoh di atas yang berkaitan dengan penelitian ini, ialah permainan bahasa membuat lelucon pada acara komedi “Lapor, Pak!”.

Selanjutnya, konsep teori permainan bahasa Wittgenstein pada dasarnya menitikberatkan penentuan makna suatu bahasa berdasarkan penggunaannya dalam suatu konteks. Sebagaimana dikatakan dalam buku Chaer (2015:127) mengenai tesis utama dari teori permainan bahasa bahwa makna sebuah kata itu adalah tergantung pada penggunaannya dalam kalimat, makna kalimat itu adalah tergantung pada penggunaannya dalam bahasa, dan makna bahasa itu adalah tergantung pada penggunaannya dalam kehidupan. Hal ini sejalan dengan hubungan sintaktis suatu kata dalam kalimat, hubungan kalimat satu dengan kalimat lainnya dalam suatu teks dan hubungan suatu teks dengan konteks dalam suatu wacana. Dengan kata lain, suatu bahasa tidak cukup dimaknai secara struktural atau tekstual saja, melainkan

hubungannya dengan di luar bahasa itu sendiri (konteks/kontekstual) juga jauh lebih penting. Dengan demikian, untuk mengetahui suatu permainan bahasa ragam tertentu dalam kehidupan sehari-hari diperlukan kajian bidang ilmu kebahasaan yang mengkaji masalah penggunaan bahasa di atas, yakni analisis wacana.

2. Analisis Wacana

a. Wacana

Wacana adalah tataran tertinggi dalam satuan kebahasaan/linguistik yang mencakupi semua elemen/tataran di bawahnya, yakni dimulai dari bunyi, kata, frasa, kalimat, paragraf, dan terakhir wacana. Wacana sendiri berdasarkan asal katanya berasal dari bahasa Sansekerta, yaitu *wac*, *wak*, atau *vak*, yang artinya ‘berkata’ atau ‘berucap’. Kata *wac* yang tergolong kata kerja mendapat imbuhan berupa akhiran *-ana* sehingga menjadi wacana. Jadi, wacana dapat berarti ‘tuturan’ atau ‘perkataan’ (Shalima, 2014: 32). Sementara dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Kelima, wacana diartikan sebagai (1) komunikasi verbal; percakapan; (2) keseluruhan tutur yang merupakan suatu kesatuan; (3) satuan bahasa terlengkap yang direalisasikan dalam bentuk karangan atau laporan utuh, seperti novel, buku, artikel, pidato, atau khutbah; (4) kemampuan atau prosedur berpikir secara sistematis; kemampuan atau proses memberikan pertimbangan berdasarkan akal sehat; (5) pertukaran ide secara verbal.

Adapun, pengertian dari beberapa ahli mengenai wacana, yaitu sebagai berikut.

- 1) Menurut Tarigan (1984:26) mengemukakan bahwa wacana adalah satuan bahasa yang terlengkap dan tertinggi atau terbesar di atas kalimat atau klausa dengan koherensi dan kohesi tinggi yang berkesinambungan yang mempunyai awal dan akhir yang nyata disampaikan secara lisan atau tertulis.
- 2) Menurut Kridalaksana (1984:231) mengatakan bahwa wacana (*discourse*) adalah satuan bahasa terlengkap, dalam hirarki gramatikal merupakan satuan gramatikal tertinggi atau terbesar. Wacana ini direalisasikan dalam bentuk karangan yang utuh (novel, buku, seri ensiklopedia, dsb.), paragraf, kalimat, atau kata yang membawa amanat yang lengkap.
- 3) Menurut Stubbs (1993:10) dalam Tarigan (1984:25) menyatakan bahwa Wacana adalah organisasi bahasa di atas kalimat atau di atas klausa; dengan perkataan lain unit-unit linguistik yang lebih besar daripada kalimat atau klausa, seperti pertukaran-pertukaran percakapan atau teks-teks tertulis.
- 4) Menurut Anton M. Moeliono (1988/1993:334) wacana adalah rentetan kalimat yang berkaitan yang menghubungkan proposisi yang satu dengan proposisi yang lain yang membentuk kesatuan.
- 5) Menurut Badudu (2000) dalam Eriyanto (2008:2) Wacana adalah (1) rentetan kalimat yang berkaitan, yang menghubungkan

proposisi yang satu dengan proposisi yang lainnya, membentuk satu kesatuan, sehingga terbentuklah makna yang serasi di antara kalimat-kalimat itu; (2) kesatuan bahasa yang terlengkap dan tertinggi atau terbesar di atas kalimat atau klausa dengan koherensi dan kohesi yang tinggi yang berkesinambungan, yang mampu mempunyai awal dan akhir yang nyata, disampaikan secara lisan atau tertulis.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa wacana merupakan satuan bahasa yang tertinggi atau terbesar yang memiliki serentetan proposisi yang berkesinambungan dan memiliki kohesi dan koherensi tinggi. Wacana dapat berupa kata, frasa, klausa, kalimat, paragraf, karangan lengkap, percakapan, dan sebagainya dalam bentuk lisan dan tulis.

b. Analisis Wacana

Analisis wacana adalah studi tentang struktur pesan dalam suatu komunikasi atau telaah mengenai aneka fungsi (pragmatik) bahasa. Melalui analisis wacana, kita tidak hanya mengetahui isi teks yang terdapat pada suatu wacana, tetapi juga mengetahui pesan yang ingin disampaikan, mengapa harus disampaikan, dan bagaimana pesan-pesan itu tersusun, dan dipahami. Analisis wacana akan memungkinkan untuk memperlihatkan motivasi yang tersembunyi di belakang sebuah teks atau di belakang pilihan metode penelitian tertentu untuk menafsirkan teks.

Objek kajian atau penelitian analisis wacana pada umumnya berpusat pada bahasa yang digunakan sehari-hari, baik yang berupa teks maupun lisan. Jadi, objek kajian atau penelitian analisis wacana adalah unit bahasa di atas kalimat atau ujaran yang memiliki kesatuan dan konteks yang eksis di kehidupan sehari-hari, misalnya naskah pidato, rekaman percakapan yang telah dinaskahkan, percakapan langsung, catatan rapat, dan sebagainya, dan pembahasan wacana pada dasarnya merupakan pembahasan terhadap hubungan antar konteks-konteks yang terdapat dalam teks. Pembahasan itu bertujuan menjelaskan hubungan antar kalimat atau antar ujaran (*utterances*) yang membentuk wacana.

c. Konteks Wacana

Menurut Rusminto, (2015:47) bahwa kajian terhadap analisis wacana tidak dapat dilepaskan dari aspek konteks karena kajian terhadap analisis wacana adalah analisis terhadap bahasa dalam penggunaannya. Begitupun dengan yang dikatakan oleh Sperber dan Wilson (dalam Rusminto, 2015:47) bahwa kajian terhadap penggunaan bahasa harus menggunakan konteks yang seutuh-utuhnya. Lebih lanjut dikatakan oleh Rusminto (2015:47) bahwa untuk memperoleh relevansi secara maksimal, kegiatan berbahasa harus melibatkan dampak kontekstual yang melatarinya. Semakin besar dampak kontekstual sebuah percakapan, semakin besar pula relevansinya. Adapun pengertian konteks menurut pendapat para ahli di antaranya:

- 1) Menurut Halliday dan Hasan (1992:14), konteks diartikan sebagai sesuatu yang menyertai atau bersama teks.
- 2) Menurut Sumarlam, (2006:14) konteks adalah aspek—aspek internal teks dan segala sesuatu yang secara eksternal melingkupi sebuah teks.
- 3) Menurut Saragih (2006) berpendapat bahwa konteks merupakan wacana terbentuknya teks. Tidak ada teks tanpa konteks, konteks mengacu pada segala sesuatu yang mendampingi teks.
- 4) Menurut Kridalaksana (1984) menyebutkan bahwa konteks merupakan ciri-ciri alam di luar bahasa lingkungan/situasi tuturan berlangsung yang menumbuhkan makna pada ujaran; lingkungan nonlinguistik dari wacana.

Berdasarkan beberapa pengertian konteks di atas dapat disimpulkan bahwa konteks adalah ruang dan waktu yang meliputi lingkungan fisik dan sosial tertentu dalam memahami suatu teks. Termasuk kejadian-kejadian nirkala (nonverbal) lainnya atau keseluruhan lingkungan teks itu.

Selanjutnya, mengenai jenis-jenis konteks menurut Imam Syafi'e (1990:126) dalam suatu percakapan terdiri atas empat macam, yaitu konteks linguistik, konteks epistemis, konteks fisik, konteks sosial. Adapun, pada penelitian ini memfokuskan penganalisisan wacana acara komedi “Lapor Pak!” terhadap konteks lingual dan konteks latar belakang pengetahuan bersama (epistemis).

1) Konteks Lingual (Koteks)

Konteks lingual atau konteks internal wacana ialah konteks yang berkaitan dengan unsur-unsur kebahasaan secara struktural. Konteks lingual atau biasa juga disebut koteks merupakan teks yang bersifat sejajar, koordinatif, dan memiliki hubungan dengan teks lain. Teks lain tersebut dapat berada sebelum atau sesudah teks utama. Koteks menunjukkan bahwa suatu wacana memiliki struktur saling berkaitan. Akibatnya, wacana menjadi utuh dan lengkap. Dengan kata lain, koteks dapat dilihat pada perangkat kohesi suatu wacana. Selain itu, koteks dapat pula berupa unsur-unsur dalam sebuah wacana. Wujud koteks bermacam-macam, misalnya kata, frasa, klausa, kalimat, paragraf, atau wacana.

2) Konteks Epistemis (Latar Belakang Pengetahuan Bersama)

Menurut Surastina (2018:97) konteks epistemis ialah apa yang mungkin bisa diketahui oleh antara si pembicara dan mitra tutur dan bagaimana pengetahuan membimbing/menunjukkan penggunaan bahasa dan interpretasi tuturannya. Dengan adanya pengetahuan yang sama antara si pembicara dan mitra tutur mengenai apa yang dibicarakan, maka pesan atau maksud dapat tersampaikan dengan baik dan dapat mendapat balasan yang sesuai pula.

Pemahaman tentang konteks lingual penting untuk diketahui karena dengan itu seseorang dapat memahami dasar suatu tuturan dalam komunikasi. Tanpa mengetahui stuktur bahasa dan wujud

pemakaian kalimat tertentu, seseorang tidak dapat berkomunikasi dengan baik. Namun, pengetahuan tentang struktur bahasa dan wujud pemakaian kalimat saja, masih dapat membuat seseorang tidak dapat berkomunikasi dengan baik. Kemampuan tersebut harus dilengkapi dengan pemahaman tentang konteks non—linguistik komunikasi, yakni salah satunya adalah konteks latar belakang pengetahuan bersama (epistemis) terjadinya komunikasi tersebut. Oleh karena itu, konteks dalam suatu analisis wacana memegang peranan penting dalam memberikan bantuan untuk menafsirkan suatu wacana. Dengan kata lain, dalam berbahasa konteks adalah segalanya.

d. Syarat Wacana

Wacana adalah rangkaian kalimat terlengkap atau tertinggi yang mengandung unsur kohesi dan koherensi sehingga membentuk informasi yang utuh. Kohesi adalah kepaduan struktur sedangkan koherensi merupakan kepaduan makna. Seperti juga halnya bahasa, maka wacana pun mempunyai bentuk (*form*) dan makna (*meaning*). Kepaduan makna dan kerapian bentuk merupakan faktor penting untuk menentukan tingkat keterbacaan dan keterpahaman wacana. Jika dikaitkan dengan aspek bentuk dan makna, dapat dikatakan bahwa kohesi mengacu kepada aspek bentuk, dan koherensi kepada aspek makna wacana. Selanjutnya dapat pula dikatakan bahwa kohesi mengacu kepada aspek formal bahasa, sedangkan koherensi mengacu kepada aspek ujaran (*speech*).

Menurut Tarigan, (1984:92) kohesi berkaitan erat dengan aspek formal bahasa yang melukiskan bagaimana caranya proposisi saling berhubungan satu sama lain untuk membentuk suatu teks; sedangkan aspek ujaran (*speech*) yang menggambarkan bagaimana caranya proposisi-proposisi yang tersirat atau yang terselubung disimpulkan untuk menafsirkan tindak ilokusi dalam pembentukan suatu wacana merupakan acuan daripada koherensi.

1) **Sarana Kohesi**

Gutwinsky (dalam Tarigan, 1984:21) mengutarakan bahwa kohesi dalam hubungan antar kalimat di dalam sebuah wacana, baik dalam skala gramatikal, maupun skala leksikal tertentu. Adapun, menurut Halliday dan Hasan (1976) menggabungkan kohesi gramatikal dan kohesi leksikal dengan mengelompokkannya ke dalam lima kategori, yaitu:

- a) Pronomina (kata ganti); kata ganti diri, kata ganti penunjuk, kata ganti empunya, kata ganti penanya, kata ganti penghubung, kata ganti tak tentu.
- b) Substitusi (pergantian); proses atau hasil penggantian unsur bahasa oleh unsur lain dalam satuan yang lebih besar untuk memperoleh unsur-unsur pembeda atau untuk menjelaskan suatu struktur tertentu. (Kridalaksana, 1984:185)
- c) Elipsis; peniadaan kata atau satuan lain yang wujud asalnya dapat diramalkan dari konteks bahasa atau konteks luar bahasa.

- d) Konjungsi; kata yang dipergunakan untuk menggabungkan kata dengan kata, frasa dengan frasa, klausa dengan klausa, kalimat dengan kalimat, atau paragraf dengan paragraf (Kridalaksana, 1984 : 105)
- e) Leksikal; Kohesi leksikal diperoleh dengan cara memilih kosakata yang serasi. Ada beberapa cara untuk mencapai aspek leksikal kohesi ini, antara lain pengulangan kata yang sama, sinonim, antonim, hiponim, kolokasi, ekuivalensi.

2) **Sarana Koherensi**

Menurut Kridalaksana (1984) sarana keutuhan wacana dari segi makna (koherensi) terdiri atas:

- a) Hubungan sebab-akibat; hubungan ini disebut juga dengan hubungan kausalitas yang dimana salah satu bagian menjelaskan faktor-faktor pemicu suatu kejadian, sementara bagian lain menjelaskan akibat dari faktor-faktor pemicu tersebut.
- b) Hubungan alasan-sebab; salah satu bagian menjelaskan alasan terjadinya sesuatu dan bagian lainnya menjelaskan sebab munculnya alasan tersebut.
- c) Hubungan sarana-hasil; salah satu bagian menjelaskan faktor-faktor suatu kejadian, sedangkan bagian lain menjelaskan hasil yang sudah dicapai berdasarkan faktor-faktor tersebut.

- d) Hubungan sarana-tujuan; salah satu bagian wacana menjelaskan usaha yang harus dilakukan untuk mencapai suatu tujuan. Hubungan koherensi ini berbeda dengan hubungan sarana-hasil. Dalam hubungan sarana-hasil, suatu sarana mengakibatkan tujuan dapat tercapai. Sementara itu, dalam hubungan sarana-tujuan, suatu tujuan belum tentu tercapai.
- e) Hubungan latar-kesimpulan; salah satu bagian wacana menjelaskan bukti-bukti yang mendasari suatu kesimpulan.
- f) Hubungan kelonggaran-hasil; salah satu bagian wacana menjelaskan suatu kegagalan. Kegagalan tersebut dapat berupa kegagalan dalam suatu usaha. Kemudian, pada bagian lainnya menjelaskan hasil dari kegagalan tersebut.
- g) Hubungan syarat-hasil; salah satu bagian wacana menjelaskan sesuatu yang harus dilakukan agar memperoleh hasil tertentu. Kemudian, bagian lainnya menjelaskan hasil jika memenuhi syarat yang telah dijelaskan sebelumnya.
- h) Hubungan perbandingan; salah satu bagian wacana menyatakan perbandingan. Dengan demikian, ada dua aspek yang diperbandingkan.
- i) Hubungan parafrastis; salah satu bagian wacana menjelaskan isi bagian lain. Penjelasan tersebut dilakukan dengan cara berbeda.
- j) Hubungan amplikatif; salah satu bagian wacana memperkuat bahkan memperjelas bagian lain.

- k) Hubungan aditif temporal; menjelaskan sesuatu yang terjadi secara terus menerus dan yang berlangsung secara beruntun.
- l) Hubungan aditif non temporal; salah satu bagian tidak menunjukkan adanya relasi waktu dengan bagian lain.
- m) Hubungan identifikasi; salah satu bagian wacana menjelaskan identifikasi bagian lain.
- n) Hubungan generik-spesifik; salah satu bagian wacana menjelaskan sesuatu bersifat umum tentang sesuatu. Sementara itu, bagian lain menjelaskan sesuatu bersifat lebih khusus dari sesuatu tersebut.
- o) Hubungan ibarat; salah satu bagian wacana berisi pernyataan berupa perumpamaan. Perumpamaan tersebut memperumpamakan penjelasan dalam bagian lain.

3. Acara Komedi “Lapor Pak!”

Acara komedi “Lapor Pak!” adalah program acara komedi yang tayang di kanal televisi Trans7 yang mulai tayang sejak 22 Februari 2021 dengan mengusung konsep unik, yakni berlatar belakang kantor polisi dalam studio Trans 7. Menurut Apriliani, (2022) belum genap setahun penayangan, tetapi “Lapor Pak!” telah sukses dengan memenangkan penghargaan di *Indonesian Television Award 2021*, kategori Program *Prime Time Non Drama* Terpopuler.

Komedi ini berjenis komedi varietas yang dikemas melalui sketsa dan gelar wicara berlatar belakang kantor polisi dengan sejumlah pemain dengan perannya masing-masing sebagai petugas kepolisian serta lengkap dengan tahanan dan *cleaning service*-nya. Menurut Forl Desniar (dalam Andriani, 2022) produser “Lapor Pak”, program acara ini memadukan antara situasi komedi dan *tv-play*. Artinya, para pemain akan memerankan karakter tetap di tiap segmennya tetapi tidak berbasis skenario yang seklek.

Menurut Andriani (2022) acara “Lapor Pak!” ini menarik karena mampu menghadirkan gelak tawa para pemirsa dengan mengkomedikan berbagai kasus atau pun isu, baik berkaitan dengan bintang tamu yang diundang, maupun dari hal-hal yang sedang diperbincangkan masyarakat.

Adapun, daftar pemain “Lapor Pak!” Trans7, yaitu (1) Andre Taulany sebagai komandan; (2) Andhika Pratama sebagai penyidik kepolisian; (3) Wendy Cagur sebagai penyidik kepolisian; (4) Kiky Saputri sebagai polwan; (5) Ayu Ting Ting sebagai petugas kebersihan; (6) Gilang Gombloh sebagai tahanan; (7) Surya Insomnia sebagai penyidik kepolisian; (8) Hesti Purwadinata sebagai polwan; (9) bintang tamu yang diundang sebagai pelapor.

B. Hasil Penelitian Relevan

Penelitian terdahulu yang juga mengangkat masalah permainan bahasa perspektif Ludwig Wittgenstein, yaitu ada empat. Pertama, artikel jurnal oleh Lilis Hartini (2019) yang berjudul “Tata Permainan Bahasa Wittgenstein dalam

Teks Konstitusi”. Pada penelitian ini permainan bahasa diaplikasikan dalam bahasa hukum, yaitu teks konstitusi yang identik dengan bahasa hukum. Penelitian ini berfokus pada penggunaan istilah-istilah hukum dalam konteks yang berbeda tetapi mempunyai kemiripan keluarga dan aturan main (*rule of games*) istilah-istilah hukum tersebut diberlakukan dalam teks konstitusi khususnya pada pasal mengenai hak dan kewajiban. Dalam hubungannya dengan penelitian ini, persamaan keduanya ialah sama-sama mengkaji masalah permainan bahasa perspektif Ludwig Wittgenstein. Hanya saja perbedaannya terletak pada tataran linguitik yang dikaji. Penelitian Lilis Hartini di atas mengkaji permainan bahasa hanya dari aspek kata, sedangkan penelitian ini lebih luas dari itu, yakni pada tataran wacana. Aspek kata yang dikaji dalam penelitian di atas pun ialah kata atau istilah hukum. Pada penelitian ini tidak mengkhususkan kajian penggunaan kata atau istilah tertentu, melainkan penggunaan bahasa komedi yang menggunakan bahasa sehari-hari. Selain itu, penelitian ini juga tidak mengkaji aspek kemiripan keluarga yang juga merupakan bagian dari teori *language games*. Adapun, pendekatan yang digunakan dalam penelitian Lilis Hartini ini adalah filsafat analitik, sedangkan penelitian ini menggunakan pendekatan analisis wacana.

Kedua, studi kasus dalam artikel jurnal oleh Riza Alifianti Putri yang berjudul “Penggunaan Permainan Bahasa dalam Pidato Pemilihan Presiden 2019: Studi Kasus Pidato Jokowi (2020)”. Penelitian ini mengkaji penggunaan bahasa pidato Jokowi pada tahun 2019 dengan teori permainan bahasa Ludwig Wittgenstein. Permainan bahasa dalam penelitian ini dipandang sebagai sarana

retorika yang memberikan pengaruh terhadap audiensnya. Hasil dari penelitian ini dijelaskan bahwa permainan bahasa juga digunakan dalam konteks politik, dalam hal ini adalah pidato milik Jokowi dalam konteks pemilihan presiden tahun 2019. Dalam perannya sebagai komunikasi politik, bahasa memiliki andil yang besar dalam kesuksesan menyampaikan ide dan tujuan pengujaran bahasa tersebut (Putri, 2020). Dari sini dapat dilihat bahwa kesamaan penelitian di atas dengan penelitian kali ini terletak pada aspek kajiannya, yakni permainan bahasa. Namun, hal yang berbeda di sini ialah objek kajiannya, yakni penelitian di atas mengkaji aspek bahasa dalam konteks politik (bahasa politik), sedangkan penelitian kali ini mengkaji aspek bahasa dalam konteks komedi (bahasa komedi) yang semata hanya bersifat menghibur bukan memengaruhi audiens.

Ketiga, artikel jurnal oleh Ririn N. Gani, Fatimah AR Umar, dan Salam (2022) yang berjudul “Permainan Bahasa Komedi Arafah dalam Video *Stand Up Comedy Academy 2*”. Hasil dari penelitian ini ialah menemukan bentuk, gaya dan fungsi permainan bahasa komika Arafah. Bentuk permainan bahasa yang ditemukan, yaitu bentuk abreviasi, reduplikasi, dan antonimi. Adapun, gaya permainan bahasa yang ditemukan, yaitu gaya tak resmi, percakapan, antitesis, dan repetisi. Kemudian, fungsi permainan bahasa yang ditemukan, yaitu fungsi hiburan, mengkritik atau mengejek, dan menyampaikan sesuatu secara menarik. Adapun, perbedaannya dengan penelitian kali ini, meskipun sama-sama mengkaji aspek permainan bahasa dari perspektif teori permainan bahasa Ludwig Wittgenstein pada konteks komedi, ialah jenis objek kajiannya yang berbeda. Objek pada penelitian Gani, dkk ialah acara komedi yang

dibawakan oleh satu orang atau monolog, sedangkan acara komedi yang menjadi objek penelitian ini dibawakan oleh beberapa orang dan disampaikan melalui percakapan atau dialog.

Keempat, artikel jurnal oleh Mohammad Fajar Setiawan dan Radea Yuli A. Hambali (2023) yang berjudul “Analisis Permainan Bahasa dalam Ungkapan “Wacana Penundaan Pemilu Tahun 2024”: Perspektif Ludwig Wittgenstein”. Hasil dari penelitian ini menjabarkan bahwasanya terdapat kesesuaian antara bahasa dengan konteks penggunaan bahasa dalam ungkapan “Wacana Penundaan Pemilu 2024”. Wacana tersebut dikatakan sesuai konteks karena dari konteks politik wacana tersebut diungkapkan oleh politisi yang berwenang pada masa persiapan pemilu 2024 mendatang. Kemudian dari konteks keadaan Indonesia saat itu yang masih dalam keadaan pandemi Covid-19 yang membuat pemilu 2024 sepertinya belum bisa dilaksanakan. Persamaan penelitian Setiawan & Radea di atas dengan penelitian kali ini ialah sama-sama mengkaji aspek wacana dan permainan bahasa perspektif Ludwig Wittgenstein. Hanya saja berbeda dalam objek materialnya, yakni pada penelitian kali ini mengkaji wacana percakapan dalam konteks komedi, sedangkan penelitian Setiawan & Radea mengkaji wacana pada bentuk ungkapan saja dalam konteks politik.

Berdasarkan keempat penelitian di atas, dapat ditarik simpulan, yaitu pertama, meskipun kajian mengenai permainan bahasa dalam perspektif Ludwig Wittgenstein telah diaplikasikan pada konteks hukum, politik, dan komedi, objek penelitian yang digunakan belum ada yang berbentuk percakapan/dialog, melainkan masih berbentuk teks tertulis, pidato/ceramah,

dan ungkapan secara monolog. Kedua, keempat penelitian di atas belum ada yang menggunakan pendekatan analisis wacana pada teks dialog sehingga penelitian ini merupakan terobosan baru dalam pengkajian analisis wacana yang belum banyak dilakukan. Penelitian kali ini mengkaji aspek permainan bahasa perspektif Ludwig Wittgenstein dengan pendekatan analisis wacana pada bahasa humor (komedi) yang berbentuk percakapan/dialog.

C. Kerangka Pikir

Permainan bahasa pada wacana percakapan acara komedi “Lapor, Pak!” dikaji berdasarkan perspektif teori permainan bahasa LW, yakni permainan bahasa dalam artian penggunaan bahasa dalam suatu konteks tertentu. Sehubungan dengan masalah penggunaan bahasa, maka penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan bidang ilmu kebahasaan analisis wacana.

Permainan bahasa dalam acara komedi “Lapor, Pak!” dianalisis melalui konteks lingual dan konteks epistemis. Melalui kedua konteks yang dihubungkan tersebut dapat ditemukan bentuk-bentuk permainan bahasa. Dari hasil analisis kedua konteks ini pula dapat diketahui pola kohesi-koherensi permainan bahasa acara komedi “Lapor, Pak!”.

Hasil dari penelitian ini kemudian dapat menunjukkan bentuk dan pola permainan bahasa wacana percakapan acara komedi “Lapor, Pak!” secara tersendiri (khas). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar bagan berikut ini.

