

**PERMAINAN BAHASA KOMIKA RADITYA DIKA
DALAM VIDEO *STAND UP COMEDY***

Ade Prawidya ¹

¹Universitas Simalungun, Pematangsiantar

Email : adewidya@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bentuk permainan bahasa komika Raditya Dika dalam video *Stand up Comedy*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *content analysis* (analisis isi). Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini berupa tuturan Raditya Dika dalam video *Stand up Comedy* tahun 2017, 2019 dan 2020. Teknik penelitian yang digunakan adalah teknik dokumentasi yaitu dengan cara analisis dokumen untuk mengumpulkan data-data yang berhubungan dengan masalah yang akan diteliti. Hasil penelitian pada video *Stand up Comedy* tahun 2017, 2019 dan 2020 menunjukkan bahwa terdapat bentuk permainan bahasa ditujukan untuk menyindir dan bentuk permainan bahasa yang menggunakan pemanfaatan penyimpangan maksim kualitas yang termasuk dalam prinsip kerja sama serta penyimpangan maksim penerimaan yang termasuk dalam prinsip kesopanan.

Kata kunci: Permainan Bahasa, Komika, Humor, *Stand up Comedy*.

A. PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat penyampaian pemikiran dan perasaan seseorang. Bahasa di dalam masyarakat dipakai oleh penuturnya untuk berkomunikasi. Sebagai makhluk sosial, manusia tidak akan terlepas dari peristiwa komunikasi. Bahasa sangat penting bagi kehidupan manusia. Komunikasi yang dilakukan dalam masyarakat disampaikan dengan memiliki tujuan tertentu.

Permainan bahasa merupakan bahasa yang bernuansa humor. Humor merupakan bentuk permainan yang sifatnya lucu dan membuat geli pendengar yang melihatnya. Permainan bahasa ditujukan untuk mengkritik, melucu, menyindir dan melarang permainan bahasa menggunakan pemanfaatan yang menyimpang dari kaidah bahasa dan telah diatur dalam berkomunikasi terutama dalam kajian pragmatik yang menjadi tolok ukur untuk menentukan tingkat kesopanan tuturan seseorang. Dari segi linguistik, humor atau istilahnya permainan bahasa terdapat ketidaksejajaran dan pertentangan yang melanggar aturan pragmatik bahasa, baik dari penyimpangan prinsip kerja sama maupun prinsip kesopanan.

Prinsip tersebut terdapat beberapa maksim, Maksim merupakan sebuah prinsip yang harus ditaati dan dipahami oleh penutur dan pendengar dalam berkomunikasi supaya proses komunikasi dapat berjalan dengan baik. Di dalam melakukan prinsip kerja sama setiap penutur harus mematuhi empat maksim percakapan yaitu maksim kuantitas, maksim kualitas, maksim relevansi, dan maksim pelaksanaan. Percakapan juga dibangun dengan prinsip kesopanan setiap peserta percakapan wajib mematuhi sejumlah maksim diantaranya maksim kebijaksanaan, maksim kemurahan, maksim penerimaan, maksim kerendahan hati, maksim kecocokan, dan maksim kesimpatian. Untuk membangun prinsip-prinsip kerja sama dan sopan santun dalam proses komunikasi perlu adanya konteks tuturan sehingga tujuan komunikasi dapat dicapai.

Stand up Comedy merupakan komedi atau humor yang disampaikan oleh seorang pelawak atau komika kepada penonton secara monolog. *Stand up Comedy* memiliki fungsi utama sebagai humor. Dalam *Stand up Comedy* seorang komika sudah mempersiapkan materi sebagai bahan leluconnya untuk ditampilkan. Banyak komika yang tampil dalam

Stand up Comedy memiliki ciri bahasa tersendiri salah satunya yaitu Raditya Dika.

Raditya Dika merupakan salah satu komika senior terkenal, berbeda dengan komika lainnya kebebasan berbahasa, gaya lawakan yang cerdas dan materi-materi lawakannya yang kreatif digunakan Raditya Dika saat tampil dalam acara *Stand up Comedy*. Hal ini yang menjadi perhatian peneliti untuk menganalisis bentuk permainan bahasa apa yang digunakan oleh Raditya Dika dalam *Stand up Comedy*.

Berdasarkan hal di atas, penulis tertarik untuk meneliti dengan judul Permainan Bahasa Komika Raditya Dika dalam Video *Stand up Comedy*.

B. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian adalah untuk menunjukkan serangkaian pertanyaan mengapa ingin melakukan riset dan apa yang ingin didapatkan. Agar hasil yang didapat lebih terarah dan mempunyai tujuan yang jelas, maka seperti yang telah dipaparkan pada rumusan masalah, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui jenis permainan Bahasa Komika Raditya Dika dalam Video Stand Up Comedy

C. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode analisis isi (*content analysis*). Analisis ini digunakan untuk memahami lebih mendalam terhadap informasi. Fraenkel dan Wallen (2007 : 483) menyatakan analisis ini adalah teknik yang dapat digunakan peneliti untuk mengkaji perilaku manusia secara tidak langsung melalui analisis terhadap komunikasi mereka seperti : buku teks, esay, Koran, novel, lagu, iklan dan semua jenis komunikasi yang bisa dianalisis

Analisis isi adalah sebuah alat penelitian yang difokuskan pada konten aktual dan fitur internal media. Hal ini digunakan untuk

menentukan keberadaan kata-kata tertentu, konsep, tema, frase, karakter atau kalimat dalam teks-teks atau serangkaian teks.

Dalam penelitian ini menggunakan teknik dokumentasi yaitu dengan cara simak dan catat. Teknik dokumentasi menurut Sugiyono (2017:329) Teknik dokumentasi merupakan sebuah metode pengumpulan data kualitatif dengan melihat dan menganalisis dokumen yang dibuat oleh subjek sendiri sejumlah besar fakta dan data tersimpan dalam bahan yang bentuknya dokumentasi.

Pengolahan data dalam penelitian ini menggunakan beberapa tahapan yaitu :

1. Tahap Penyimakan
2. Teknik Catat
3. Tahap Reduksi
4. Tahap seleksi
5. Tahap penyajian data
6. Tahap penarikan kesimpulan

D. HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Bentuk permainan bahasa dilakukan untuk mengkritik, melucu, melarang, menyindir. Bentuk permainan bahasa juga menggunakan pemanfaat penyimpangan prinsip kerja sama dan prinsip kesopanan yang terdapat beberapa maksim.

Tuturan 1

RD : Terus gue bilang ke dia/mana ada orang segoblok itu/dan sudah ada di ruangan ini orang-orang gobloknya.

Konteks : menjawab saran sang istri, Raditya Dika memberi tahu tidak ada orang bodoh yang akan membeli tiket mendengarkannya curhat dan Raditya Dika menyatakan penonton yang berada di ruangan melihat dia tampil merupakan orang bodoh karena curhatannya.

Bentuk permainan bahasa dari tuturan Raditya Dika ditujukan untuk melucu atau hiburan, yaitu “mana ada orang segoblok itu dan sudah ada di ruangan ini orang-orang gobloknya” kata goblok yang pakai Raditya Dika ditujukan supaya penonton yang mendengarnya terhibur dan memberi kesan lucu.

Bentuk Permainan bahasa di atas menggunakan pemanfaatan penyimpangan maksim penerimaan yang termasuk dalam prinsip kesopanan yaitu “mana ada orang segoblok itu” tuturan tersebut merupakan bentuk penyimpangan maksim penerimaan karena dengan memaksimalkan ketidakhormatan orang lain dan dapat menyinggung perasaan orang lain.

Tuturan 2

RD : Betapa bodoh dan tidak punya waktu ya kalian/malam minggu lagi/ada yang pacaran datang kesini ada ya

Konteks : Raditya mengatakan kepada penonton mereka hanya membuang-buang waktu menghadiri acaranya.

Bentuk Permainan bahasa di atas ditujukan untuk menyindir penonton karena Radit mengatakan “Betapa bodoh dan tidak punya waktu ya kalian malam minggu lagi” maksud Radit mengatakan hal tersebut untuk menyindir penonton karena menghadiri acaranya terutama bagi penonton yang pacaran menghadiri acara Radit.

Bentuk permainan bahasa di atas menggunakan pemanfaatan penyimpangan maksim penerimaan yang termasuk dalam prinsip kesopanan yaitu “betapa bodoh dan tidak punya waktu ya kalian” tuturan tersebut merupakan bentuk penyimpangan maksim penerimaan karena dengan memaksimalkan ketidakhormatan kepada orang lain yang dapat menyinggung perasaan orang lain.

Tuturan 3

RD : Gua baru ulang tahun yang ke 34/dua kali *sweet seventeen*/34 tahun anjir tua banget ya.

Konteks : Raditya Dika memberi tahu kepada penonton dia baru ulang tahun yang ke 34 dengan dua kali *sweet seventeen*

Bentuk permainan bahasa di atas ditujukan untuk melucu karena Radit mengatakan “baru ulang tahun yang ke 34 dan dua kali *sweet seventeen*” karena seseorang yang berulang tahun 34 bukan disebut *sweet seventeen*, *sweet seventeen* hanya ditujukan kepada yang berulang tahun dengan umur 17 tahun. Namun, Radit mengatakannya dengan maksud untuk menghibur supaya penonton tertawa.

Bentuk permainan bahasa di atas menggunakan pemanfaatan penyimpangan maksim kuantitas yang termasuk ke dalam prinsip kerja sama yaitu “dua kali *sweet seventeen*” tuturan tersebut termasuk penyimpangan maksim kualitas karena menyampaikan informasi secara berlebih-lebihan. Semua orang tahu bahwa *sweet seventeen* merupakan usia tujuh belas tahun para remaja yang telah dianggap menginjak masa kedewasaan.

Tuturan 4

RD : Semakin gue tua semakin gue nyadar gue mulai kek cewe/tau lah cowo-cowo yang udah tumbuh tua ya mereka perlahan-lahan tapi pasti mereka akan punya tetek/gue udah ada anjir/dan bentuknya kayak manyun.

Konteks : Semakin tua Radit semakin sadar terutama sebagai cowok yang tumbuh tua juga, mereka memiliki tetek berbentuk manyun

Bentuk permainan bahasa di atas ditujukan untuk melucu yaitu “cowok yang tumbuh tua perlahan tapi pasti akan punya tetek, bentuknya

kayak manyun” padahal tetek bentuknya tidak manyun yang memiliki arti kesal dan kecewa karena tidak ada tetek yang berbentuk manyun sebagai ungkapan kata sifat untuk mengekspresikan.

Bentuk permainan bahasa di atas menggunakan pemanfaatan penyimpangan maksim kualitas yang termasuk dalam prinsip kerja sama yaitu “cowo yang udah tumbuh tua perlahan-lahan tapi pasti mereka akan punya tetek gue udah ada anjir dan bentuknya kayak manyun” karena Radit menyampaikan informasi yang diberikan Radit sulit dibuktikan kebenarannya karena bentuk payudara terutama laki-laki tidak manyun yang merupakan kata sifat untuk mengekspresikan.

Tuturan 5

RD : Kek tajam tapi kebawah gitu/dan bisa di cubit tuh/ ini dulu gak ada ini, dulu gue laki-laki ni/kadang gue remes tuh susu keluar tuh.

Konteks : Radit menuturkan bentuk tetanya tajam kebawah dan bisa dicubit, dulu dia tidak memilikinya sekarang bisa diremes dan dapat mengeluarkan susu.

Bentuk permainan bahasa di atas tujuan untuk melucu, yaitu “kek tajam tapi ke bawah gitu, kadang gue remes tu keluar susu”. Kata tajam hanya untuk benda yang tajam dan bersifat melukai sedangkan tete tidak dapat melukai dan hanya tete perempuan yang dapat mengeluarkan susu. Namun radit mengatakan bahwa tetanya dapat mengeluarkan susu supaya penonton yang mendengarnya dapat terhibur.

Bentuk permainan bahasa di atas menggunakan pemanfaatan penyimpangan maksim kualitas yang termasuk dalam prinsip kerja sama yaitu “kadang gue remes tuh susu keluar tuh” karena tidak logis dan sulit dibuktikan kebenarannya, payudara laki-laki tidak akan mengeluarkan susu.

Berdasarkan data teks tuturan Raditya Dika dalam video *Stand up Comedy* tahun 2017, 2019 dan 2020 terdapat empat bentuk permainan bahasa dengan menggunakan pemanfaatan penyimpangan maksim dari prinsip kerja sama maupun prinsip kesopanan. Dari hasil data tuturan yang telah diperoleh, bentuk permainan bahasa ditujukan untuk mengkritik dalam video *Stand up Comedy* tahun 2019 menggunakan pemanfaatan dua penyimpangan maksim kualitas, empat penyimpangan maksim kerendahan hati dan delapan penyimpangan maksim penerimaan, bentuk permainan bahasa untuk mengkritik tidak ditemukan dalam video *Stand up Comedy* tahun 2017 dan 2020.

Bentuk permainan bahasa ditujukan untuk melucu dalam video *Stand up Comedy* tahun 2017 terdapat dua penyimpangan maksim kualitas dan satu penyimpangan maksim relevansi, dalam video *Stand up Comedy* tahun 2019 terdapat tiga penyimpangan maksim penerimaan, satu penyimpangan maksim kuantitas, lima belas penyimpangan maksim kualitas, tiga penyimpangan maksim relevansi dan empat penyimpangan maksim pelaksanaan, dalam video *Stand up Comedy* tahun 2020 terdapat dua penyimpangan maksim relevansi.

Bentuk permainan bahasa ditujukan untuk melarang tidak ditemukan dalam video *Stand up Comedy* tahun 2017, 2019 dan 2020. Bentuk permainan bahasa ditujukan untuk menyindir dalam video *Stand up Comedy* tahun 2017 terdapat tiga penyimpangan maksim penerimaan, dalam video *Stand up Comedy* tahun 2019 terdapat dua puluh penyimpangan maksim penerimaan dan dua penyimpangan maksim relevansi, dalam video *Stand up Comedy* tahun 2020 terdapat empat penyimpangan maksim penerimaan, satu penyimpangan maksim pelaksanaan, dan satu penyimpangan maksim kualitas

Permainan bahasa Raditya Dika dalam video *Stand up Comedy* tahun 2017, 2019 dan 2020 lebih dominan dilakukan untuk menyindir karena berdasarkan data tuturan yang telah diperoleh lebih banyak

tuturan permainan bahasa untuk menyindir dengan menggunakan pemanfaatan penyimpangan maksim penerimaan, penyimpangan maksim relevansi, penyimpangan maksim pelaksanaan dan penyimpangan maksim kualitas.

E. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis yang telah dipaparkan sebelumnya, pada bagian ini akan disajikan simpulan dari penelitian. Adapun simpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Permainan bahasa merupakan bentuk penggunaan bahasa berupa tuturan dengan tujuan permainan bahasa dilakukan seperti untuk mengkritik, melucu, menyindir dan melarang. Tuturan Raditya Dika dalam video *Stand up Comedy* mulai tahun 2017, 2019 dan 2020 banyak ditujukan bentuk permainan bahasa untuk menyindir.
2. Permainan bahasa juga merupakan bentuk penggunaan bahasa yang menggunakan pemanfaatan penyimpangan atau pelanggaran yang bersifat pragmatik dengan kekacauan hubungan bentuk dan makna dengan maksud untuk bermacam-macam tujuan. Penyimpangan tersebut penyimpangan prinsip kerja sama dan penyimpangan prinsip kesopanan.
3. Penyimpangan prinsip kerja sama dalam video *Stand up Comedy* Raditya Dika mulai tahun 2017, 2019 dan 2020 terdapat satu penyimpangan maksim kuantitas, dua puluh penyimpangan maksim kualitas, enam penyimpangan maksim relevansi, dan lima penyimpangan maksim pelaksanaan.
4. Penyimpangan prinsip kesopanan kerja sama dalam video *Stand up Comedy* Raditya Dika mulai tahun 2017, 2019 dan 2020 terdapat tiga puluh delapan penyimpangan maksim penerimaan, empat penyimpangan maksim kerendahan hati. Raditya Dika lebih dominan

menggunakan pemanfaatan penyimpangan maksim penerimaan yang termasuk dalam prinsip kerja sama.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad, Jumal. 2018. *Desain Penelitian Isi Content Analysis*. Jurnal analisis isi. UIN. Syarif Hidayatullah.

Arrafat, Gusti. 2018. *Membongkar Isi Pesan Dan Media Dengan Content Analysis*. Jurnal Ilmu Dakwah : Vol 17, No. 33

Chadis. 2018. *Interferensi Bahasa Indonesia pada papan Reklame jalan Raya Depok: Analisis Deskriptif*. Universitas Indraprasta PGRI Jakarta.

Devianty, Rina. 2017. *Bahasa Sebagai Cermin Kebudayaan*. Jurnal Tarbiyah. UINSU : Vol. 24, No. 2

Istiningtyas, L. 2014. *Humor Dalam Kajian Psikologi Islam*. Jurnal Ilmu Agama. Raden Fatah : Vol.15. No.1

Kuswoyo. 2018. *Pendekatan Pragmatik Dalam Pembelajaran Bahasa*. Jurnal Studi Agama. STAINU Madiun.

Krissandi, Apri. 2018. *Kritik Sosial Stand Up Comedy Dalam Tinjauan Pragmatik*. Jurnal Pendidikan Bahasa dan sastra : Vol. 7, No 2

Lailatul, Nur Fajri. 2019. *Wacana Humor Dalam Kumpulan Cerita Marmut Merah Jambu Karya Raditya Dika*. Universitas Jember.

Lilaifi, Zuni. 2019. *Permainan Bahasa Komika Ridwan Remin Dalam Acara Grand Final Stand Up Comedy Indonesia (SUCI) 7*. Jurnal Bahasa, Sastra Indonesia dan Pembelajarannya : Vol. 3, No. 2.

Mitang Peng, Marius. 2020. *Wacana Humor Kritik Sosial Dalam Stand Up Comedy Indonesia Season 4 Di Kompas TV: Tinjauan Pragmatik*. Vol 14. No. 1

Najiyah, Fikri. 2019. *Peristiwa tutur berdasarkan aspek speaking dalam tayangan katakan putus*. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia : Vol. 1. No.4

Nurul dkk. 2017. *Permainan Bahasa Wacana Humor Akun Meme Comic. Indonesia Di Instagram Serta Implikasinya*. Jurnal Bahasa, Sastra dan Pembelajarannya. Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. FKIP Universitas Lampung

Papana, Ramon. Jakarta: PT.Elex Media Komputindo. 2017. *Buku Besar Stand Up Comedy.ac.id*.

Rahardjo, M. 2017. *Content Analysis Sebagai Metode Tafsir Teks*. UIN. Malang.

Rahmandjie, Didiek. 2007. *Sejarah Teori dan Fungsi Humor*. Jurnal Seni dan Desain Fakultas Sastra: Vol 35, No 2.

Rahmat, Saeful Pupu. 2009. *Penelitian Kualitatif*. Jurnal Equilibrium. Vol. 5, No.9.

Rohmadi. Muhammad. 2014. *Kajian Pragmatik Percakapan Guru dan Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jurnal Paedagogia : Vol.17, No. 1

Syanti, Mina. 2017. *Kemerdekaan Gaya Bahasa Raditya Dika Dalam Stand Up Comedy*. Jurnal Education Development: Vol. 4. No. 3.

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R D*. Bandung: Alfabeta. Venus, A.

Wijana, I. D. 2004. *Kartun: Studi tentang Permainan Bahasa*. Jogjakarta: Ombak Publishing.

Wijaya. Herman. 2019. *Prinsip Kesopanan dalam tindak tutur kajian pragmatik*. Jurnal Bahasa. Universitas Hamzanwadi

Yule, George. 2014. *Pragmatik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.