



**PERMAINAN BAHASA PADA KONTEN PDP (PODKAESANG DEPAN
PINTU) CHANNEL YOUTUBE KAESANG PANGAREP BY GK HEBAT:
KAJIAN SEMANTIK DAN IMPLEMENTASINYA
PADA PEMBELAJARAN MENULIS TEKS ANEKDOT FASE E**

SKRIPSI

Diajukan sebagai Syarat Meraih Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

oleh

Intan Rahayu Widyaning Tyas

34102000035

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG
SEMARANG**

2024

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi Berjudul :

PERMAINAN BAHASA PADA KONTEN PDP (PODKAESANG DEPAN PINTU) CHANNEL YOUTUBE KAESANG PANGAREP BY GK HEBAT: KAJIAN SEMANTIK DAN IMPLEMENTASINA PADA PEMBELAJARAN MENULIS TEKS ANEKDOT PASE E

Yang disusun oleh

Intan Rahayu Widyaning Tyas
34102000035

Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 3 Mei 2024 dan dinyatakan diterima sebagai kelengkapan persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Susunan Dewan Penguji

Ketua Penguji	: Dr. Oktarina Puspita Wardani, M.Pd NIK 211313019	
Anggota Penguji 1	: Dr. Aida Azizah, M.Pd. NIK 211313018	
Anggota Penguji 2	: Meilan Arsanti, M.P.d NIK 211315023	
Anggota Penguji 3	: Dr. Evi Chamalah, M.Pd. NIK211312004	

Semarang, 7 Juni 2024

Mengetahui,

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Muhammad Afandi, M.Pd., M.H

NIK 211313015

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Intan Rahayu Widyaning Tyas

NIM : 34102000035

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini benar-benar merupakan karya sendiri bukan plagiasi atau duplikasi dari karya ilmiah yang lain. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terbukti atau dibuktikan bahwa skripsi ini bukan merupakan karya asli saya sendiri, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh, serta sanksi lainnya dengan hukum yang berlaku

Semarang, 26 April 2024

Yang membuat pernyataan



Intan Rahayu Widyaning Tyas

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

"My freedom of speech stimulates your freedom to tell me I'm wrong"

(P.J. O'Rourke)

“Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan suatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri” QS. Ar-Ra'd; 11

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada orang tua tercinta Bapak Karyo Wibowo dan Ibu Mimin Darmini, serta almamater tercinta Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sultan Agung.



SARI

Tyas. 2024. *Permainan Bahasa pada Konten PDP (Podkaesang Depan Pintu) Channel Youtube Kaesang Pangarep by Gk Hebat: Kajian Semantik dan Implementasinya pada Pembelajaran Menulis Teks Anekdote Fase E*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Islam Sultan Agung. Pembimbing I, Dr. Evi Chamalah, S.Pd., M.Pd. Pembimbing II, Meilan Arsanti, M.Pd.

Kata kunci: permainan bahasa, kajian semantik, teks anekdot

Permainan bahasa merupakan penggunaan bahasa yang dapat ditemukan secara mudah dalam kehidupan sehari-hari, seperti di dalam sosial media, televisi, lagu, meme, film, dan percakapan sehari-hari. Permainan bahasa ini biasanya digunakan masyarakat untuk melucu, mengejek, atau mempengaruhi seseorang, tetapi dengan suasana jenaka atau humor. Salah satu konten Youtube yang banyak menggunakan permainan bahasa adalah konten PodKaesang Depan Pintu. Konten PodKaesang Depan Pintu merupakan acara podcast yang dikemas dengan kombinasi bincang-bincang ringan dan komedi dengan tema politik.

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi bentuk-bentuk permainan bahasa serta maknanya pada konten PodKaesang Depan Pintu serta implementasinya pada pembelajaran bahasa Indonesia fase E. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif karena penelitian yang dilakukan berbentuk kata, frasa, dan klausa. Prosedur yang digunakan menggunakan 3 langkah yaitu tahap deskripsi, tahap reduksi, dan tahap seleksi. Penelitian ini juga menggunakan teknik pengumpulan data simak bebas libat cakap (SBLC) dengan instrumen penelitiannya berbentuk kartu data. Data yang digunakan berupa kata, frasa, klausa, dan kalimat yang bersumber dari tuturan pemain dan bintang tamu.

Hasil penelitian dan analisis dari bentuk dan makna permainan bahasa ditemukan terdapat 51 data permainan bahasa yaitu 6 data aspek fonologis, 44 data ketaksaan, dan 1 data hiponimi. Dan untuk makna permainan bahasa ditemukan sebanyak 51 data makna permainan bahasa yaitu 1 makna pernyataan, 17 data makna sindiran, 1 data makna larangan, 27 data makna humor, dan 5 data makna informasi. Hasil penelitian permainan bahasa pada konten PDP dapat diimplementasikan pada pembelajaran menulis teks anekdot. Pendidik dapat menggunakan hasil penelitian sebagai referensi bahan ajar atau modul ajar sesuai dengan kurikulum merdeka.

ABSTRACT

Tyas. 2024. *Language Games in PDP Content (Podkaesang Depan Pintu) Youtube Channel Kaesang Pangarep by GK Hebat: Semantic Study and Its Implementation in Learning to Write Anecdotal Texts Phase E*. Thesis. Indonesian Language and Literature Education Study Program. Faculty of Teacher Training and Education. Sultan Agung Islamic University. Supervisor I Dr. Evi Chamalah, S.Pd., M.Pd. Supervisor II Meilan Arsanti, M.Pd.

Keyword: *language games, semantic studies, anecdote text*

Language games are the use of language that can be found easily in everyday life, such as in social media, television, songs, memes, films and daily conversations. This language game is usually used by people to joke, mock, or influence someone, but with a humorous atmosphere. One of the YouTube content that uses a lot of language games is the PodKaesang Tepi Pintu content. The content of PodKaesang Tepi Pintu is a podcast show that is packaged with a combination of light talk and comedy with political themes.

This research aims to identify forms of language games and their meanings in PodKaesang Depan Pintu content and its implementation in Indonesian language learning phase E. The method used in this research is qualitative descriptive because the research carried out is in the form of words, phrases and clauses. The procedure used uses 3 steps, namely the description stage, reduction stage, and selection stage. This research also uses data collection techniques involving free listening (SBLC) with research instruments in the form of data cards. The data used is in the form of words, phrases, clauses and sentences sourced from the speech of players and guest stars.

The results of research and analysis of the form and meaning of language games found that there were 51 data on language games, namely 6 data on phonological aspects, 44 data on ambiguity, and 1 data on hyponymy. And for the meaning of language games, 51 data on the meaning of language games were found, namely 1 data on the meaning of a statement, 17 data on the meaning of satire, 1 data on the meaning of a prohibition, 27 data on the meaning of humor, and 5 data on the meaning of information. The results of language game research on PDP content can be implemented in learning to write anecdotal texts. Educators can use research results as references for teaching materials or teaching modules in accordance with the independent curriculum.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur kehadirat Allah *Swi.* yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahNya sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini tanpa suatu halangan apapun. Skripsi ini berjudul Permainan Bahasa pada Konten PDP (Podkaesang Depan Pintu) Channel Youtube Kaesang Pangarep By Gk Hebat: Kajian Semantik dan Implementasinya pada Pembelajaran Menulis Teks Anekdote Fase E. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar sarjana pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sultan Agung Semarang.

Penelitian ini dapat diselesaikan oleh peneliti dengan adanya bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Sehingga dalam kesempatan ini, peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Gunarto, S.H., M.H., Rektor Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
2. Dr. Muhamad Afandi, SH., M.Pd., M.H., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
3. Dr. Evi Chamalah, S.Pd., M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.
4. Dr. Evi Chamalah, S.Pd., M.Pd. dosen pembimbing I dan Meilan Arsanti, M.Pd. dosen pembimbing II yang telah membimbing, memberikan ilmu, dan dukungan beserta masukan kritik dan saran.
5. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan ilmu dan wawasan yang begitu luar biasa.
6. Seluruh civitas akademik Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan pengarahan dan pelayanan terbaik kepada mahasiswa selama masa perkuliahan.
7. Bapak Karyo Wibowo dan Ibu Mimin Darmi serta adik-adiku tercinta yang telah memberikan cinta dan kasih sayang yang begitu besar yang tidak pernah berhenti untuk memberikan saya dukungan, semangat, dan motivasi. Terima kasih selalu meyakinkan perempuan luar biasa ini untuk selalu mengejar apa

yang dicita-citakan. Semoga Allah senantiasa memberikanmu kesehatan, rezeki, dan umur yang panjang serta berkah. Aamiin.

8. Keluarga dan kerabat yang selalu mendoakan, memberi dukungan, dan motivasi.
9. Teman-teman seperjuangan Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia angkatan 2020 yang selalu memberikan dukungan dan menjadi sosok keluarga yang hebat di kelas.
10. Sahabat-sahabat saya Riska, Nita, Anis, Ani, Rina, Faza, Fita, dan masih banyak lagi sahabat dekat yang senantiasa memberikan warna-warni kisah berjuang di masa perkuliahan ini.
11. Serta semua pihak yang telah mendukung dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu. Teriring doa, semoga segala kebaikan dari semua pihak yang telah mendukung dan membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dibalas dengan beribu-ribu kebaikan serta dilipatgandakan pahalanya oleh Allah *Swf.*

Semarang, 26 April 2024

Penulis

Intan Rahayu Widyaning Tyas

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	i
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	ii
SARI	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I LATAR BELAKANG.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Batasan Masalah.....	7
1.4 Rumusan Masalah	7
1.5 Tujuan Penelitian.....	8
1.6 Manfaat Penelitian.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS	10
2.1 Kajian Pustaka.....	10
2.2 Landasan Teoretis	22
2.2.1 Permainan Bahasa	23
2.2.2 Makna.....	29
2.2.3 Konten PodKaesang Depan Pintu (PDP)	33
2.2.4 Pembelajaran Menulis Teks Anekdote	34

2.3	Kerangka Berpikir	37
BAB III METODE PENELITIAN		39
3.1	Desain Penelitian	39
3.2	Prosedur Penelitian	40
3.3	Data dan Sumber Data Penelitian	41
3.3.1	Data Penelitian	41
3.3.2	Sumber Data Penelitian	41
3.4	Waktu dan Tempat Penelitian	42
3.5	Variabel Penelitian	42
3.6	Instrumen Penelitian	42
3.7	Teknik Pengumpulan Data Penelitian	43
3.8	Uji Keabsahan Data	44
3.9	Teknik Analisis Data	44
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		46
4.1	Hasil Penelitian	46
4.1.1	Bentuk Permainan Bahasa	47
4.1.2	Makna Permainan Bahasa	47
4.2	Pembahasan	48
4.2.1	Bentuk Permainan Bahasa pada Konten PodKaesang Depan Pintu	48
4.2.1.1	Aspek Fonologis	48
4.2.1.2	Ketaksaan	51
4.2.1.3	Hiponimi	72
4.2.2	Makna Permainan Bahasa pada Konten PodKaesang Depan Pintu	72
4.2.2.1	Makna Pernyataan	73
4.2.2.2	Makna Sindiran	73

4.2.2.3 Makna Larangan.....	80
4.2.2.4 Makna Humor	81
4.2.2.5 Makna Informasi	91
4.2.3 Implementasi Pembelajaran Menulis Teks Anekdote Fase E.....	93
BAB V PENUTUP	96
5.1 Kesimpulan.....	96
5.2 Saran.....	97
DAFTAR PUSTAKA.....	98
LAMPIRAN.....	105



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Segitiga Makna.....	30
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir.....	38
Gambar 3.1 Tangkapan Layar Akun Youtube PDP.....	41



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Instrumen Penelitian Bentuk Permainan Bahasa	43
Tabel 3.2 Instrumen Penelitian Makna Permainan Bahasa	43
Tabel 4.1 Data Bentuk Permainan Bahasa	47
Tabel 4.2 Data Makna Permainan Bahasa.....	47



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kartu Data Bentuk Permainan Bahasa	105
Lampiran 2 Makna Permainan Bahasa	131
Lampiran 3 Modul Ajar.....	160



BAB I

LATAR BELAKANG

1.1 Latar Belakang

Permainan bahasa merupakan penggunaan bahasa yang dapat ditemukan secara mudah dalam kehidupan sehari-hari, seperti di dalam sosial media, televisi, lagu, meme, film, dan percakapan sehari-hari. Permainan bahasa ini biasanya digunakan masyarakat untuk melucu, mengejek, atau mempengaruhi seseorang tetapi dengan suasana jenaka atau lucu. Hal ini digunakan masyarakat untuk menyampaikan maksud tuturan secara tidak langsung. Permainan bahasa adalah jenis penggunaan bahasa yang tidak menjelaskan maksud dan tujuannya secara terang-terangan dan didalamnya terdapat penyimpangan seperti penyimpangan gramatikal, fonologis, pragmatis, kekacauan bentuk dan makna, atau semantis dengan berbagai maksud dan tujuan seperti menyindir, menasihati, melucu, mengkritik, dan lain-lain (Wijana, 2011:242). Permainan bahasa juga merupakan manipulasi bahasa yang dilakukan secara fonetik, leksikal, maupun sintaksis. Permainan bahasa juga merupakan kekreatifan penggunaan gaya bahasa, variasi kode, atau gaya bahasa yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari saat berbicara (Kirsheblatt-Gimblett, dalam Maharani, 2011:16). Permainan bahasa sering digunakan pada situasi tidak resmi maupun resmi. Gaya yang digunakan saat membentuk kata atau kalimat yang dipelesetkan menarik untuk dibicarakan, terutama pada segi pesan atau maksud yang disampaikan. Pelesetan dianggap

sebagai hiburan atau humor karena bahasa yang digunakan bersifat lucu dan menghibur (Kinanti, 2021:133).

Humor merupakan rangsangan verbal atau visual yang diucapkan dan dilakukan secara spontan atau tersusun dengan tujuan membuat pendengar tertawa. Humor verbal merupakan humor yang dituturkan melalui ujaran atau tertulis. Humor verbal dapat diteliti secara linguistik karena unsur-unsur pembentuk kelucuannya berupa permainan kata atau permainan bahasa (Sukardi, 2019:44). Wijana (2004:3) juga menjelaskan bahwa humor harus memenuhi syarat-syarat berikut, yaitu: (1) adanya ketidakselarasan makna dalam konteks yang sama, (2) adanya penyimpangan dalam penataan bahasa, (3) adanya ketidakterdugaan dalam percakapan, dan (4) gejala salah ucap yang disengaja. Selain untuk melucu, humor juga dapat digunakan sebagai bentuk membebaskan diri dan pikiran manusia dari kebingungan, kesengsaraan, kecemasan, dan kekejaman.

Cara membangun humor salah satunya yaitu dengan menggunakan permainan bahasa. Teknik ini memanfaatkan kemiripan bentuk dan bunyi dari dua kata atau lebih yang secara makna berbeda. Permainan bahasa yang digunakan harus memperhitungkan setiap makna yang dimiliki masing-masing kata atau kalimat sehingga mampu menghidupkan suasana humor melalui hubungan antara bentuk dan makna yang diucapkan.

Memasuki era digital, masyarakat menggunakan permainan bahasa ini sebagai tempat untuk memberikan kritik, gagasan, pesan, bahkan perlawanan kepada khalayak umum atau pemerintah lewat media sosial. Penggunaan media sosial merupakan tempat dimana warganet dapat bebas mengakses informasi

apapun melalui media sosial dan internet seperti masalah politik, ekonomi, pemerintah, kesehatan, sosial, pendidikan, dan lain-lain sesuai keinginan mereka (Arsanti, 2017:204). Hal ini dapat dilihat dan dibuktikan bahwa banyak komedian, artis, dan masyarakat yang memberikan kritikan kepada pemerintah lewat humor. Contohnya yaitu acara Lapor Pak!, konten Deddy Corbuzier bagian SOMASI, konten-konten *influencer* Bintang Emon, *channel* Youtube Kelakar Indonesia, dan yang terbaru yaitu PodKaesang Depan Pintu (PDP).

PodKaesang Depan Pintu merupakan konten Youtube yang terdapat pada *Channel* Kaesang Pangarep By GK Hebat. Pada konten tersebut, acara PodKaesang Depan Pintu membahas tentang isu-isu politik yang sedang ramai dibicarakan masyarakat. Konten PodKaesang Depan Pintu juga banyak digemari dan diminati masyarakat. Hal tersebut terlihat dari jumlah penonton yang mencapai ribuan bahkan jutaan. Konten tersebut ditayangkan dengan menarik dan sesuai dengan selera masyarakat zaman sekarang, yaitu acara bincang-bincang santai dengan mengangkat isu-isu politik yang diselingi dengan humor. Pada acara PodKaesang Depan Pintu, tamu-tamu yang diundang juga tamu yang sedang viral dan ramai dibicarakan di kalangan masyarakat, ditambah dengan anggota tetapnya yaitu Kiki Saputri yang berperan sebagai Mbak Encot (Asisten Rumah Tangga), yang merupakan komedian yang banyak disukai masyarakat karena pembawaan yang lucu, cerdas dan tepat sasaran. Selain Kiki Saputri, anggota tetap lainnya yaitu ada Kaesang Pangarep yang berperan sebagai tuan rumah, dan anggota terbarunya yaitu Egi sebagai Bang Saat (Asistennya Mbak Encot). Materi, isu, pendapat, atau obrolan sensitif yang sedang dibahas dalam konten tersebut juga terkadang tidak

dibicarakan secara terang-terangan. Akan tetapi, melalui sindiran, ungkapan atau penggunaan permainan bahasa yang mengandung humor. Penggunaan permainan bahasa dalam konten tersebut juga terkadang digunakan untuk mengungkapkan ketidaksukaan, ketidaksetujuan, atau sindiran terhadap seseorang atau topik yang sedang dibicarakan, dan tentu saja terdapat selingan humor di dalamnya.

Alasan memilih topik permainan bahasa karena permainan bahasa merupakan bahasa yang dapat dibolak-balik, dimanipulasi, dan dipelesetkan dengan tujuan tertentu terutama untuk menyindir, mengkritik, melucu, dan lain-lain. Konten PodKaesang Depan Pintu dipilih sebagai objek penelitian karena konten tersebut dijadikan sebagai sarana untuk mengungkapkan pikiran, kritikan, dan unjuk diri kepada para pejabat atau tokoh tertentu. Kritikan yang dituturkan oleh para pemain PodKaesang Depan Pintu dilakukan dengan suasana humor dan candaan, sehingga kritikan yang disampaikan penuh dengan suasana gembira. Tuturan yang disampaikan oleh para pemain juga menunjukkan bahwa terdapat perbedaan makna antara makna pertama dan makna kedua sehingga berakibat ambiguitas dalam tuturan. Contohnya pada kalimat yang dituturkan oleh Kiki Saputri pada konten PodKaesang Depan Pintu episode 26 menit ke 1.42, pada situasi tersebut Kiki menggunakan abreviasi ART yang umumnya merupakan singkatan dari Asisten Rumah Tangga. Akan tetapi, Kiki membuat kepanjangan baru sesuai dengan situasi keadaan dan topik yang dibahas, yaitu Aktivistis Relawan Tentara. Contoh tersebut merupakan salah satu bentuk permainan bahasa yang dapat digunakan untuk membangun humor yang dinamakan abreviasi, yaitu singkatan atau pemendekan yang terdiri dari huruf awal.

Contoh kedua adalah kalimat yang dituturkan oleh Kiki Saputri juga pada episode 26 menit ke 6.06 “Tapi bapak ini keren lho. Beliau kan suka naik kuda, padahal punya mobil, punya sopir. Artinya nggak suka disetir”. Kata ‘disetir’ yang dimaksud Kiki dalam tuturan tersebut bukan seseorang yang mengemudikan mobil. Akan tetapi, ‘disetir’ yang dimaksud adalah seseorang yang mengatur kehidupan orang lain. Kata ‘disetir’ pada kalimat yang dituturkan Kiki tersebut merupakan permainan bahasa yang berbentuk homonim, yaitu kata-kata yang mempunyai perbedaan makna yang diakibatkan oleh konteks penggunaannya atau kata yang maknanya lebih dari satu. Kedua contoh tuturan tersebut menunjukkan bahwa permainan bahasa dapat digunakan sebagai wacana humor atau pembentuk humor.

Penelitian terkait permainan bahasa telah dilakukan oleh Gani, Umar, dan Salam (2020), penelitian tersebut menganalisis permainan bahasa, gaya bahasa, dan fungsi permainan bahasa dalam video *Stand Up Comedy Academy 2* komika Arafah. Penelitian selanjutnya oleh Akbariski (2020) yang meneliti permainan bunyi dalam penciptaan humor @tahilalats. Penelitian tersebut berfokus pada permainan bunyi yang bertujuan untuk mendeskripsikan teknik permainan bunyi yang digunakan dalam membangun humor, cara bunyi tersebut membangun humor, interpretasi penggunaan teknik bunyi, dan memaparkan model tuturan.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk menganalisis permainan bahasa pada konten PDP (PodKaesang Depan Pintu) *channel* youtube Kaesang Pangarep *by* GK hebat: kajian semantik. Melalui penelitian ini, pembaca diharapkan mampu memahami permainan bahasa baik dari segi bentuk maupun maknanya. Penelitian ini juga dapat diimplementasikan pada pembelajaran bahasa

Indonesia khususnya teks anekdot, peserta didik banyak yang mengalami kesulitan saat menulis teks anekdot karena terbatasnya contoh yang diberikan oleh pendidik. Oleh karena itu, penelitian ini juga dapat diimplementasikan pada materi teks anekdot fase E atau SMA kelas X, yaitu dijadikan sebagai bahan rujukan bagi pendidik dalam pembelajaran untuk digunakan sebagai bahan referensi pembuatan materi dan media ajar teks anekdot pada elemen menulis dengan ATP (Alur Tujuan Pembelajaran) 1.4. Menulis gagasan pikiran atau pandangan dalam teks anekdot untuk berbagai tujuan secara logis, kritis, dan kreatif. Dengan CP (Capaian Pembelajaran) menulis, yaitu (1) peserta didik mampu menulis gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan tertulis untuk berbagai tujuan secara logis, kritis, dan kreatif dalam bentuk teks informasional dan/atau fiksi; (2) peserta didik mampu menulis teks anekdot hasil penelitian dan teks fungsional dunia kerja; (3) peserta didik mampu mengalih bahasakan satu teks ke teks lainnya untuk tujuan ekonomi kreatif; dan (4) peserta didik mampu menerbitkan hasil tulisan di media cetak maupun digital.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis mengambil penelitian dengan judul *“Permainan Bahasa pada Konten PDP (Podkaesang Depan Pintu) Channel Youtube Kaesang Pangarep By Gk Hebat: Kajian Semantik dan Implementasinya pada Pembelajaran Menulis Teks Anekdot Fase E”*.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut.

- a. Banyak ujaran sindiran, kritikan, dan penyampaian pendapat kepada pejabat dan pemerintah dalam konten PodKaesang Depan Pintu.
- b. Penggunaan permainan bahasa yang digunakan para pemain terhadap isu politik bersifat lucu dan santai namun tepat sasaran.
- c. Implementasi permainan bahasa yang dituturkan para pemain PodKaesang Depan Pintu terhadap pembelajaran menulis teks anekdot.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan hasil dari identifikasi masalah tersebut, maka peneliti membatasi penelitian hanya pada permasalahan bentuk dan makna permainan bahasa yang dituturkan oleh para bintang tamu dalam konten PodKaesang Depan Pintu *channel* youtube Kaesang Pangarep By GK Hebat serta relevansinya pada pembelajaran menulis teks anekdot fase E. Hal tersebut dikarenakan agar peneliti dapat fokus pada penelitian sehingga pembatasan penelitian ini diterapkan.

1.4 Rumusan Masalah

Sesuai dengan rumusan masalah yang ada, penelitian merumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana bentuk permainan bahasa yang digunakan dalam konten PodKaesang Depan Pintu?
2. Bagaimana makna permainan bahasa yang digunakan dalam konten PodKaesang Depan Pintu?

3. Bagaimana implementasi permainan bahasa pada konten PodKaesang Depan Pintu terhadap pembelajaran menulis teks anekdot fase E?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, penelitian ini mempunyai tujuan mendeskripsikan dan menjelaskan.

1. Bentuk dan penggunaan permainan bahasa yang digunakan pada konten PodKaesang Depan Pintu.
2. Makna permainan bahasa yang digunakan dalam konten PodKaesang Depan Pintu.
3. Implementasikan konten PodKaesang Depan Pintu dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks anekdot fase E.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoretis dan praktis bagi pembaca dan peneliti.

1. Manfaat Teoretis

Memberikan sumbangan ilmiah dalam dunia pendidikan, yaitu membuat inovasi bahan atau materi ajar yang dapat diterapkan di pembelajaran menulis teks anekdot fase E.

2. Manfaat Praktis.

- a) Bagi Pendidik

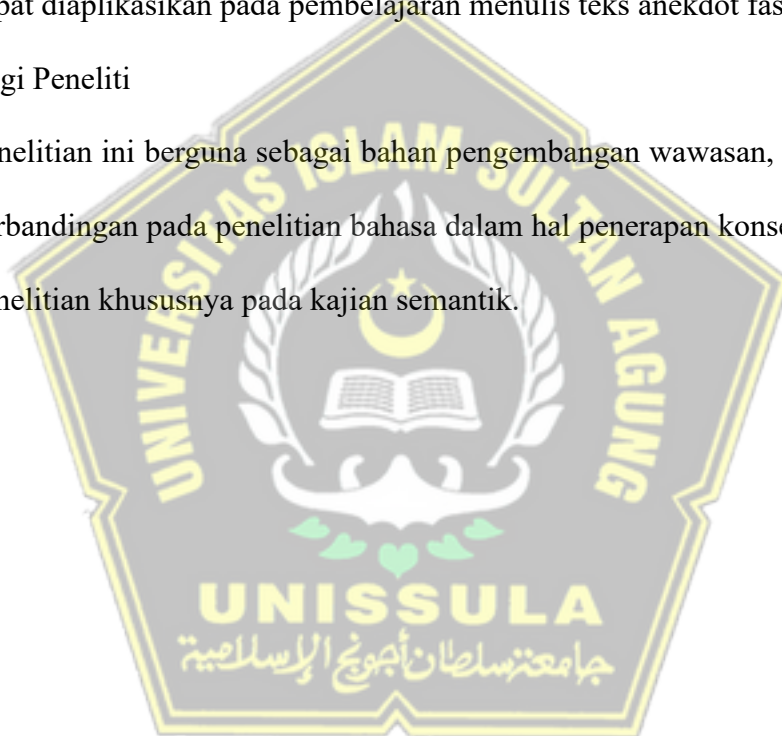
Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebuah rujukan baru bagi para pendidik sebagai materi ajar atau bahan pembelajaran menulis teks anekdot pada ATP 1.4. Menulis gagasan pikiran atau pandangan dalam teks anekdot untuk berbagai tujuan secara logis, kritis, dan, kreatif.

b) Bagi Peserta Didik

Penelitian ini dapat memberikan pemahaman mengenai permainan bahasa dapat diaplikasikan pada pembelajaran menulis teks anekdot fase E.

c) Bagi Peneliti

Penelitian ini berguna sebagai bahan pengembangan wawasan, referensi, atau perbandingan pada penelitian bahasa dalam hal penerapan konsep dan metode penelitian khususnya pada kajian semantik.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

Penelitian baru terjadi karena adanya pernyataan dan penelitian sebelumnya. Penelitian-penelitian sebelumnya dapat dijadikan sebagai dasar atau pedoman penelitian selanjutnya. Kajian pustaka terhadap penelitian selanjutnya penting dilakukan untuk mengetahui kaitan dan perbandingannya dengan penelitian yang dilakukan. Berikut beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan, 1) Anisah (2016), 2) Wijana. (2016), 3) Herniti (2017), 4) Nila (2018), 5) Sukardi, Sumarlam, Marmanto (2018), 6) Uqtura (2018), 7) Hariyanto (2019), 8) Lilaifi (2019), 9) Rahayu, *et al.* (2019), 10) Setyadi (2019), 11) Sukardi, Sumarlam, dan Marmanto (2019), 12) Fajriyana (2020), 13) Sihaloho (2020), 14) Silalahi, Sudarsono, Wardani (2020), 15) Azmin & Kiftiawati (2021), 16) Fauziah dan Aprilia (2021), 17) Tirtamenda (2021), 18) Fitri, R. A. dan Sariah (2022), 19) Luthfianti (2023), 20) Nurhayati (2023), dan 21) Pangaksami dan Nugroho (2023).

Anisah (2016) melakukan penelitian dengan judul *Polisemi pada Wacana Humor Indonesia Lawak Klub*. Penelitian yang dilakukan oleh Anisah menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Sumber data yang digunakan diambil dari youtube. Instrumen pengumpulan data menggunakan dokumen (non tes), sedangkan instrumen analisis data menggunakan kartu data, peneliti, dan buku catatan penelitian. Hasil dari penelitiannya ditemukan 37 bentuk tuturan yang mempunyai makna baru, meliputi kata dan kombinasi kata. Persamaan penelitian

tersebut dengan penelitian yang dilakukan yaitu kedua penelitian menganalisis suatu objek dari segi permainan bahasanya. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu Anisah hanya meneliti permainan bahasa dari segi polisemi, sedangkan penelitian yang dilakukan menganalisis dari segi fonologis, ketaksaan, hiponimi, sinonimi, dan antonimi.

Penelitian yang dilakukan oleh Wijana (2016) yang berjudul *Stand Up Comedy: Language Play and its Functions (Systemic Functional Linguistic Approach)*. Pada penelitian tersebut, peneliti menganalisis tentang permainan bahasa dan fungsi bahasa pada acara *Stand Up Comedy* yang merupakan acara populer yang ditayangkan di Metro TV. Hasil dari penelitiannya ditemukan 13 penggunaan permainan bahasa pada acara *Stand Up Comedy*. Peneliti juga menyimpulkan bahwa untuk mendapatkan senyum dan tawa dari penonton dibutuhkan suasana interaksi tertentu menggunakan gaya bahasa yang ambiguitas dan dapat mudah membingungkan persepsi audiens. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan yaitu menganalisis penggunaan permainan bahasa pada acara komedi yang membahas politik. Penelitian yang dilakukan merelevansikan hasil penelitiannya pada pembelajaran menulis teks anekdot fase E, sedangkan penelitiannya wijana tidak direlevansikan pada materi apapun sehingga terdapat perbedaan antara kedua penelitian tersebut.

Herniti (2017) melakukan penelitian dengan judul “Permainan Bahasa dalam Iklan Susu”. Penelitian Hertini bertujuan untuk mendeskripsikan secara tepat bentuk permainan bahasa pada iklan susu di televisi. Metode yang dipakai adalah metode kualitatif deskriptif. Data yang digunakan diperoleh dari youtube yang

menayangkan iklan susu, kemudian data tersebut ditranskrip dan dikelompokkan sesuai dengan bentuk-bentuk permainan bahasa. Temuan penelitian menunjukkan bahwa permainan bahasa pada iklan susu berbentuk repetisi suku kata yang berupa repetisi substitusi homofon, repetisi kata, repetisi bunyi akhir kata yang berupa vokal dan vokal-konsonan, repetisi parsial yang berupa kata dengan suku kata, rotasi kata. Persamaan dari penelitian Herniti dengan penelitian yang sedang dilakukan yaitu keduanya meneliti permainan bahasa yang terdapat pada aplikasi youtube. Namun pada penelitian Herniti, peneliti hanya berfokus pada permainan bahasa dari aspek fonologi, sedangkan penelitian yang sedang dilakukan tidak hanya berfokus pada aspek fonologi tetapi juga dari aspek ketaksamaan, sinonimi, dan lain-lain. Selain itu, kajian yang digunakan juga berbeda yaitu Herniti menggunakan kajian sosiopragmatik sedangkan penelitian ini menggunakan kajian semantik.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Nila (2018) dengan judul *Mayor's Puns on Instagram: Classification and Function of Puns in Ridwan Kamil's Instagram Account*. Penelitian yang dilakukan oleh Nila dilakukan dengan tujuan untuk mengidentifikasi fungsi permainan kata-kata yang terdapat pada postingan instagram Ridwan Kamil. Hasil penelitian tersebut menghasilkan terdapat lima jenis permainan kata-kata, yaitu permainan kata homonim, permainan kata homofonik, paronimi, permainan kata gabungan, dan permainan kata-kata rekursif. Relevansi penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan yaitu keduanya menganalisis bentuk-bentuk permainan bahasa, sedangkan perbedaannya yaitu penelitian ini akan direlevansikan pada pembelajaran menulis teks anekdot.

Sukardi, Sumarlam, dan Marmanto (2018) melakukan penelitian yang berjudul *Penyimpangan Makna dengan Homonimi dalam Wacana Meme (Kajian Semantik)*. Penelitian yang dilakukan yaitu menganalisis penggunaan homonimi penyimpangan makna sebagai unsur pembangun humor dalam meme. Hasil dari penelitiannya yaitu homonimi dapat digunakan untuk membangun humor dengan cara memanfaatkan penyimpangan makna. Homonimi yang meliputi bentukan, slang, kata dasar, dan bentukan, dan homonimi yang terjadi karena penamaan, pemberian jeda, eufemisme, serta homografi dan homofoni singkatan kata membutuhkan pola penyajian yang berbeda. Penyajian yang digunakan humor meme dalam penyimpangan makna ada 3 pola. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan terletak pada penyimpangan makna homonim dengan kajian semantik. Namun, penelitian tersebut hanya berfokus permainan bahasa pada homonim saja sedangkan penelitian ini tidak hanya berfokus pada homonim saja tetapi secara fonologis, ketaksaan, hiponimi, dll.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Uqtura (2018) yang berjudul *Jokes (Set Up dan Punchline) dalam Wacana Humor Komika Popon Kerok Acara Stand Up Comedy Indonesia (Suci) 8 di Kompas TV*. Penelitiannya menyinggung tentang *jokes* yang dilakukan oleh komika Popon Kerok pada acara *Stand Up Comedy Indonesia (SUCI) 8 di Kompas TV*. Hasil penelitian yang ditemukan terdapat 9 bentuk permainan bahasa dan 4 fungsi *jokes* dalam wacana humor pada *jokes* komika Popon Kerok acara *Stand Up Comedy Indonesia*. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan terdapat pada acaranya yaitu *jokes (set*

up dan *punchline*) komika Popon Kerok dalam acara *stand up comedy* Indonesia 8 dan konten PodKaesang Depan Pintu.

Hariyanto, *et al.* (2019) melakukan penelitian dengan judul *Pun on Stickers*. Hariyanto dalam penelitiannya mendeskripsikan tentang lelucon atau jenis permainan kata yang memiliki struktur, bunyi, atau ejaan yang serupa atau hamper mirip yang sengaja dibingungkan. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Hariyanto juga bertujuan untuk menganalisis jenis dan fungsi stiker permainan kata menggunakan teori dari Attardo (1994) dan Zhang (2018). Sumber data penelitiannya berasal dari beberapa stiker yang mengandung permainan kata berupa verbal dan visual. Stiker yang digunakan berasal dari mesin pencari Google yang dicari secara acak, data tersebut dikumpulkan mulai dari tanggal 5 November 2018-4 Desember 2018. Data yang digunakan peneliti berupa kombinasi antara komponen visual dan verbal. Metode yang digunakan yaitu metode kualitatif, peneliti menganalisis secara visual dan verbal. Hasil dari penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat 208 data yang terdiri dari 12 homograf, 58 homofon, dan 138 paronim. Sementara itu untuk fungsinya terdapat 208 data juga, yaitu 162 fungsi humor, 12 fungsi humor-sarkas, 25 fungsi humor-persuasif, dan 9 fungsi humor estetis. Persamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan yaitu sama-sama meneliti *puns* atau permainan kata. Namun terdapat pula perbedaannya yaitu terletak pada objeknya, jika Hariyanto memilih stiker sebagai objeknya maka penelitian ini memilih konten PDP sebagai objek.

Penelitian berikutnya dilakukan oleh Lilaifi (2019) yang berjudul *Permainan Bahasa Komika Ridwan Remin dalam Acara Grand Final Stand Up*

Comedy Indonesia (SUCI). Hasil dari penelitian ini yaitu ditemukan penyimpangan prinsip pragmatis yaitu prinsip kesopanan dengan fungsi humor dengan gaya bahasa ironi. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan terdapat pada konten acaranya yaitu komika Ridwan Remin, sedangkan penelitian ini menganalisis konten PodKaesang Depan Pintu.

Rahayu, *et al.* (2019) meneliti dengan judul *Indonesian Puns on Instagram*. Data yang digunakan pada penelitian Rahayu adalah kata, kalimat, dan klausa yang terdapat pada Instagram, dan sumber data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Instagram. Data didapat dari bentuk visual yang mengandung permainan kata dalam kombinasi antara teks dan gambar yang diunggah oleh beberapa pengguna akun Instagram. Teknik pengumpulan datanya yaitu melalui *handphone*, pertama dengan cara mengetik secara acak kata kunci yang berhubungan dengan permainan kata. Kedua, melihat akun dan profil tersebut kemudian mencari data visual yang berisi permainan kata, dan mengambil tangkapan layar. Teknik analisis data dilakukan dengan cara mengelompokkan data menjadi dua bagian, yaitu berdasarkan jenisnya dan fungsinya, kemudian dianalisis dan ditafsirkan. Hasil penelitiannya menunjukkan terdapat 41 gambar visual permainan kata dalam 4 jenis, yaitu 12 homonimi, 3 homofoni, 4 homografi, dan 22 paronim. Selain itu, peneliti juga menemukan 3 fungsi permainan kata, yaitu humor, sindiran, dan kepintaran. Dari penelitian Rahayu terdapat relevansi dengan penelitian ini yaitu menganalisis *puns* atau permainan kata, permainan kata merupakan paronomasia yang merupakan salah satu dari bentuk permainan Bahasa. Perbedaan penelitian Rahayu dengan penelitian ini terletak pada jenis yang dianalisis dan objek penelitiannya. Jika

penelitian Rahayu menganalisis dari segi permainan katanya/paronomasia, sedangkan penelitian ini dari segi bahasanya, meliputi fonologi, paronomasia, dan lain-lain.

Setyadi (2019) melakukan penelitian dengan judul *Permainan Bahasa dalam Media Sosial*. Hasil dari penelitiannya menunjukkan terdapat 2 klasifikasi permainan bahasa dalam media sosial, yang pertama yaitu berdasarkan tripologi teks yang meliputi konstruksi penjajaran kata, konstruksi dialog, dan konstruksi syair. Kedua yaitu berdasarkan isi pesan teks yang meliputi sindiran, ajakan, peringatan, pelecahan, dan plesetan. Relevansi antara penelitian Setyadi dan penelitian yang sedang dilakukan yaitu menganalisis permainan bahasa pada media sosial.

Sukardi, Sumarlam, dan Marmanto (2019) melakukan penelitian dengan judul *Upaya Membangun Humor dalam Wacana Meme Melalui Permainan Bunyi (Kajian Semantik)*". Pada penelitiannya menghasilkan dan menunjukkan bahwa permainan bahasa mengalami perkembangan, yaitu yang sebelumnya berpusat pada ranah segmental (permuasi, pelepasan, substitusi, penambahan, dan penyisipan) telah berkembang ke ranah suprasegmental (pengubahan jeda, pemberian jeda, pemanjangan jeda, dan penghilangan jeda). Selain itu, penelitian yang dilakukannya juga menemukan 5 teknik permainan bunyi baru. Penelitian ini dengan penelitian yang sedang dilakukan terdapat persamaan, yaitu menganalisis suatu humor dari segi kajian semantik. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian sekarang yaitu pada penelitian tersebut hal yang diteliti yaitu permainan bunyi, sedangkan penelitian sekarang yaitu permainan bahasa.

Penelitian selanjutnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Fajriyana (2020) yang berjudul *Permainan Bahasa dalam Wacana Dakwah K.H. Anwar Zahid*. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan apa saja bentuk dan fungsi permainan bahasa yang ada dalam wacana dakwah K.H. Anwar Zahid. Hasil dari penelitiannya yaitu ditemukan 3 bentuk permainan bahasa dan 6 fungsi permainan bahasa pada wacana dakwah K.H. Anwar Zahid. Penelitian yang dilakukan tersebut relevan dengan penelitian yang sedang dilakukan, yaitu menganalisis dan mendeskripsikan permainan bahasa.

Sihaloho (2020) melakukan penelitian dengan judul “Ambiguitas Leksikal yang Terdapat pada *Puns* atau Permainan Kata dalam *Soft News “on the Road with Steve Hartman”*: Kajian Semantik”. Metode yang digunakan dalam penelitiannya yaitu metode deskriptif. Data yang digunakan dalam penelitiannya berjumlah 57 data, menggunakan teori Ullmann dalam Pateda 2010: 202. Hasil dari penelitiannya menunjukkan bahwa di dalam *On The Road With Steve Hartman* terdapat ambiguitas lokal, penyebab terjadinya ambiguitas lokal, dan konteks yang berperan dalam leksikal ambiguitas. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu Sihaloho hanya meneliti permainan bahasa dari segi ambiguitas, sedangkan penelitian yang akan dilakukan yaitu menganalisis dari segi fonologis, ketaksaan, hiponimi, sinonimi, dan antonimi.

Silalahi, Sudarsono, dan Wardani (2020) melakukan penelitian yang berjudul *Permainan Bahasa dalam Wacana Cocokologi pada Acara “Ini Talk Show” di Net*. Penelitiannya bertujuan untuk mendeskripsikan permainan bahasa yang terdapat pada acara Ini Talk Show di NET. Hasil dari penelitiannya

menyebutkan bahwa permainan bahasa dalam wacana cocoklogi terdapat pada tataran bunyi, ejaan, kata, kalimat, dan wacana. Perbedaan penelitian tersebut yaitu terdapat pada kajiannya, penelitian tersebut menggunakan wacana cocoklogi, sedangkan pada penelitian ini menggunakan kajian semantik.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Azmin dan Kiftiawati (2021) dengan judul *Plesetan Berbahasa pada Stiker Media Percakapan Daring Whatsapp*. Pada penelitian ini, peneliti bertujuan untuk memastikan bagaimana plesetan stiker yang digunakan pada percakapan daring di aplikasi whatsapp berdasarkan kategori linguistic dan menentukan fungsi pemakaian stiker. Metode yang digunakan adalah metode kepustakaan dan objek yang digunakan yaitu stiker yang diperoleh dari percakapan daring di whatsapp. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data menggunakan teknik purposive atau mengumpulkan stiker dengan ketentuan berupa teks bahasa Indonesia dan bergambar. Kemudian data-data tersebut dikelompokkan berdasarkan jenis plesetan dan fungsi stiker. Hasil dari penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat kekreativisan berbahasa dengan memanfaatkan plesetan bahasa pada bidang fonologis, morfologis, sintaksis, dan semantik. Selain itu, peneliti juga menemukan bahwa penggunaan stiker dapat membuat para pengguna lebih akrab melalui humor yang disajikan melalui stiker tersebut. dari penelitian Azmin dan Kiftiawati terdapat relevansi dengan penelitian yang sedang dilakukan yaitu sama-sama menganalisis permainan bahasa. Perbedaan terletak pada objek dan teknik pengumpulan data yaitu pada penelitian yang dilakukan menggunakan objek konten PDP dan teknik simak bebas libat cakap.

Fauziah dan Aprila (2021) juga menganalisis tentang permainan bahasa dengan judul penelitian *Permainan Bahasa pada Konten Iklan di Youtube*. Metode penelitian yang digunakan Fauziah dan Aprila adalah deskriptif kualitatif dengan sumber data berupa iklan yang ada di *youtube*. Hasil dari penelitiannya mengatakan bahwa bentuk permainan bahasa yang digunakan pada iklan *youtube* memiliki bentuk yang berbeda-beda. Namun dari segi fungsinya, sebagian besar berfungsi untuk menyampaikan informasi, memerintah atau mengajak, menghibur, dan sindiran. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang sedang dilakukan yaitu, jika penelitian tersebut berfokus pada bentuk permainan bahasa dan fungsinya pada iklan *youtube*, maka penelitian yang sedang dilakukan hanya berfokus pada bentuk permainan bahasa pada konten PodKaesang Depan Pintu.

Tirtamenda (2021) melakukan penelitian yang relevan dengan penelitian yang sedang dilakukan yaitu tentang permainan bahasa, judul yang diambil oleh Tirtamenda adalah *Permainan Bahasa dan Analisis Semiotika pada Dialog Film Pendek 'Tilik'*. Hasil penelitian ini menganalisis dan mendeskripsikan bentuk-bentuk permainan bahasa yang terdapat pada film pendek *Tilik*. Metode yang digunakan pada penelitiannya yaitu metode kualitatif deskriptif dengan cara mengumpulkan dan menyimak film *Tilik* dengan menggunakan teknik sadap dan teknik lanjutan yaitu teknik catat dan teknik simak bebas libat cakap. Data yang digunakan berasal dari dialog tokoh. Setelah mendapatkan data kemudian dianalisis untuk membuat kesimpulan. Hasil dari penelitian tersebut mengungkapkan bahwa terdapat 18 data permainan bahasa dari segi aspek semantic yaitu 2 sinonim, 1 antonim, 1 pepatah, 4 metafora, 3 polisemi, dan 7 silogisme. Selain itu, ditemukan

juga 4 penggunaan permainan bahasa dari segi aspek fonologi, 3 repetisi suara, 1 homonim, dan 1 metatesis. Persamaan penelitian Tirtamenda dengan penelitian yang dilakukan yaitu keduanya menganalisis permainan bahasa dari segi semantik. Perbedaannya terletak pada objeknya, yaitu penelitian yang dilakukan menggunakan objek konten PDP dan juga penelitian yang sedang dilakukan mengimplementasikan hasil penelitiannya pada teks anekdot fase E.

Fitri dan Sariah (2022) melakukan penelitian dengan judul *Ketaksaan dalam Komunikasi Virtual Twitter: Kajian Semantik*. Peneliti melakukan penelitian tentang ketaksaan bahasa yang terdapat pada interaksi di Twitter dengan menggunakan aspek kebahasaan yaitu homonim, homograf, polisemi, permainan kata, dan penyimpangan maksud. Hasil dari penelitiannya yaitu terdapat 100 data sampel interaksi virtual di Twitter. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu peneliti tersebut hanya meneliti permainan bahasa dari segi ketaksaan saja, sedangkan penelitian yang akan dilakukan yaitu menganalisis dari segi fonologis, ketaksaan, hiponimi, sinonimi, dan antonimi.

Luthfianti (2023) melakukan penelitian berjudul “Permainan Bahasa pada Acara Komedi Lapor Pak! di Trans7 sebagai Wahana Humor: Kajian Semantik”. Peneliti tersebut menganalisis tentang penggunaan permainan bahasa sebagai wahana humor yang dikaji menggunakan kajian semantik. Hasil dari penelitiannya yaitu terdapat aspek kebahasaan yang bisa dimanfaatkan dalam pembentukan humor pada acara Lapor Pak yaitu, aspek fonologis, aspek ketaksaan, dan aspek antonimi. Selain itu, fungsi permainan bahasa pada acara Lapor Pak! juga diuraikan

dalam penelitiannya. Relevansi penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan yaitu sama-sama menganalisis permainan bahasa pada acara komedi.

Nurhayati (2023) meneliti tentang permainan bahasa dengan judul “Permainan Bahasa Dalam Wacana Humor Akun @Shewantcoy Di Instagram”. Data yang digunakan adalah kalimat yang menggunakan permainan bahasa pada kiriman akun @shewantcoy di aplikasi Instagram. Teknik yang digunakan untuk menganalisis data adalah analisis deskriptif menggunakan teknik simak dan teknik rekam catat. Hasil penelitian ini mendeskripsikan tentang bentuk permainan bahasa yang terdapat pada akun @shewantcoy dengan memanfaatkan bidang fonologi, morfologi, dan semantik menggunakan wacana humor. Selain itu, peneliti juga menemukan 204 data yang menunjukkan penggunaan permainan bahasa pada bidang fonologi, 51 data pada bidang morfologi, dan 30 data pada bidang semantik. Relevansi penelitian Nurhayanti dengan penelitian yang sedang dilakukan yaitu sama-sama menganalisis permainan bahasa dari aspek fonologi dan semantik, sedangkan untuk perbedaannya terdapat pada objeknya. Pada penelitian yang sedang dilakukan menggunakan konten PDP sebagai objeknya.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Pangaksami dan Nugroho (2023) dengan judul *Discovering the Identity of Pun in English and Indonesian Subtitles: A Study of Pun Translation Strategies in “The SpongeBob Movie: Sponge on the Run”*. Penelitian tersebut membahas tentang jenis-jenis permainan bahasa yaitu paronimi, homonimi, homografi, homofoni, polisemi, dan idiom. Dan membahas juga tentang strategi penerjemahan penggunaan permainan kata, khususnya pada film SpongeBob bagian *Sponge on the Run*. Pada penelitiannya,

peneliti menemukan 4 paronimi, 1 polisemi, 1 homonimi, dan 1 idiom, sedangkan jenis permainan kata diterjemahkan dengan menggunakan strategi *pun to non-pun*, *pun to pun*, *pun to zero*, and *direct copy*. Relevansi antara penelitian tersebut dengan penelitian yang sedang dilakukan yaitu kedua penelitian tersebut membahas tentang permainan kata atau permainan bahasa yang meliputi paronimi, homonimi, homografi, homofoni, polisemi, dan idiom.

Berdasarkan kajian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa belum pernah dilakukan penelitian kajian semantik permainan bahasa pada konten PodKaesang Depan Pintu. Perbedaan dari kajian pustaka dengan penelitian ini terletak pada objek penelitainya. Selain itu, perbedaan pada penelitian ini terdapat pada variabel ketiga yang mana hasil penelitian dapat diimplementasikan terhadap pembelajaran menulis teks anekdot fase E Kurikulum Merdeka. Dimana hal itu menjadi sebuah kebaruan karena belum pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya.

2.2 Landasan Teoretis

Landasan teoretis adalah teori dan konsep penelitian yang digunakan untuk menganalisis penelitian. Landasan teori yang digunakan, yaitu 1) permainan bahasa, 2) makna, 3) Konten PDP, dan 4) Pembelajaran Menulis Teks Anekdot.

2.2.1 Permainan Bahasa

2.2.1.1 Pengertian Permainan Bahasa

Dasar dari semua permainan bahasa bersumber pada bentuk yang digunakan dan makna kebahasaan yang tidak semestinya dan tidak wajar. Selain itu, permainan bahasa juga berarti manipulasi bahasa yang dilakukan secara fonetik, leksikal, maupun sintaksis (Wijana, 2004:3).

Permainan bahasa merupakan jenis penggunaan bahasa yang tidak menjelaskan maksud dan tujuannya secara terang-terangan dan di dalamnya terdapat penyimpangan seperti penyimpangan gramatikal, fonologis, pragmatis, kekacauan bentuk dan makna, atau semantis dengan berbagai maksud dan tujuan seperti menyindir, menasihati, melucu, mengkritik, dan lain-lain (Wijana, 2011:242). Permainan bahasa juga merupakan kekreatifan penggunaan gaya bahasa, variasi kode, atau gaya bahasa yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari saat berbicara (Kirsheblatt-Gimblett, dalam Maharani, 2011:16). Permainan bahasa merupakan konsep manipulasi elemen dan komponen bahasa dalam hubungannya antara budaya dan sosial dalam penggunaannya (*language use*) (Sherzer, dalam Maharani, 2011:3).

Permainan bahasa juga merupakan gaya bahasa yang teorinya dikembangkan oleh Ludwig Wittgenstein dalam bukunya yang berjudul *Philosophical Investigation* yang menyebutkan bahwa bahasa merupakan sebagian dari bentuk kehidupan (dalam Sugianto, 2022:105).

Jadi, kesimpulan dari permainan bahasa yaitu bentuk kekacauan bahasa yang menyebabkan ambiguitas atau perbedaan makna antara makna satu/makna

sebenarnya dengan makna kedua. Permainan bahasa juga dapat dijumpai dalam kehidupan sehari-hari.

2.2.1.2 Jenis-jenis Permainan Bahasa

Jenis-jenis permainan bahasa dapat dilihat dari segi aspek kebahasaannya, aspek kebahasaan semantik yang dapat digunakan untuk membangun humor yaitu aspek fonologis, ketaksaan, hiponimi, sinonimi, dan antonimi (Wijana, 2004:3)

1. Aspek Fonologis

Aspek fonologis yang dimanfaatkan dalam penciptaan humor, yakni substitusi bunyi, permutasi bunyi, penyisipan bunyi, penambahan bunyi, dan pelesapan bunyi menurut Pradopo (dalam Wijana, 2004:131).

a. Substitusi Bunyi

Substitusi bunyi adalah pergantian bunyi yang dapat menyebabkan makna dalam suatu kata berubah. Untuk membangun suatu humor, substitusi bunyi dapat dilakukan pada kata dengan bunyi lain sehingga dapat menciptakan perbedaan makna.

b. Penambahan Bunyi

Penambahan bunyi adalah penambahan fonem pada awal atau akhir kata sehingga menyebabkan perubahan makna pada suatu kata.

c. Penyisipan Bunyi

Penyisipan bunyi adalah penambahan satu fonem atau lebih yang diletakkan pada tengah-tengah kata sehingga menyebabkan perubahan makna pada suatu kata.

d. Permutasi Bunyi

Permutasi bunyi adalah gejala salah ucap yang dilakukan oleh penutur secara tidak sengaja. Permutasi bunyi ini merupakan kata yang mengalami pertukaran bunyi yang dituturkan oleh penutur lain yang memiliki makna yang sangat berbeda tetapi dari bunyinya hampir sama.

e. Pelesapan Bunyi

Pelesapan bunyi adalah menghilangkan satu fonem atau lebih dari suatu kata sehingga dapat merubah suatu makna.

2. Ketaksaan (Paronomasia)

Ketaksaan atau paronomasia adalah kalimat atau ucapan yang di dalamnya terdapat kata yang sama secara tampilan, tetapi pada kenyataannya terdiri dari kata-kata yang berbeda secara makna (Giorgadze, 2015:362). Maksudnya paronomasia atau ketaksaan adalah bentuk dari suatu kata atau kalimat yang memiliki lebih dari satu makna. Ketaksaan terdiri dari beberapa jenis. Pertama, menurut Delabatista (1996:128) ketaksaan dibagi menjadi 4 jenis yaitu homonim, homofon, homograf, dan paronim. Kedua, menurut Nelson (dalam Wijana, 2004:140) ketaksaan yang digunakan dalam pembentukan humor terdiri dari ketaksaan leksikal dan gramatikal yang meliputi polisemi dan homonimi. Ketiga, Giorgadze (2014:273) mengklasifikasikan ketaksaan menjadi 3 jenis yaitu ketaksaan leksikal-semantik (homonim, homofon, homograf, dan polisemi), ketaksaan struktural-semantik (idiom), dan ketaksaan struktur-sintaksis.

a. Homonim

Homonim adalah dua kata yang memiliki bentuk sama tetapi maknanya berbeda (Sudarsono, 2013:71). Selain itu, homonim juga dapat diartikan sebagai ungkapan berupa kata atau frasa atau kalimat yang bentuknya sama dengan suatu ungkapan lain, tetapi dengan perbedaan makna di antara kedua ungkapan tersebut (Pateda, 2001:211). Penggunaan antara dua makna yang berbeda tersebut dapat mengakibatkan kecacauan persepsi yang bisa berakhir pada ketidakterdugaan.

b. Homofon

Homofon merupakan dua ujaran atau lebih yang sama lafalnya, tetapi berlainan tulisan dan maknanya (Parera, 2004:81). Homofon adalah kata yang mempunyai kesamaan bunyi, tetapi memiliki bentuk tulisan dan makna yang berbeda. Homofon terdiri dari dua jenis, yaitu homofon kata biasa dan homofoni akronim dan abreviasi.

a) Homofon Kata Biasa

Homofon kata biasa adalah menggabungkan kata-kata yang dasarnya berhomofon, memadukan nama orang, nama tempat, dan dengan bahasa asing atau daerah tertentu.

b) Homofon Akronim dan Abreviasi

Homofon akronim adalah kebahasaan yang terdiri dari penyingkatan dengan mengambil sebagian dari kata yang bersangkutan. Abreviasi adalah pemendekan atau singkatan yang diambil dari huruf-huruf awal.

c. Homograf

Homograf adalah hubungan makna di mana ada dua kata atau lebih dengan pengejaan yang identik tetapi memiliki makna yang berbeda. Konsep homograf ini dekat dengan kata yang diucapkan dengan berbagai variasi intonasi, dan perbedaan intonasi ini berakibat pada perbedaan makna dalam kondisi seperti ini intonasi menjadi hal sakral dalam pengucapan (Kholison, 2016:258).

Paronim adalah pembentukan kata yang didasari oleh bahasa asing dengan atau tanpa perubahan dalam pengejaan dan pengucapan, seperti “Tag saudaramu yang kemarin lebaran over-dosis akibat makan opor-dosis tinggi” (Nila, 2018:280).

d. Polisemi

Polisemi adalah leksem yang memiliki lebih dari satu makna dan makna-makna tersebut saling berhubungan atau dapat diartikan satu kata banyak arti. Dalam pembangunan humor, terdapat dua cara penggunaannya yaitu pemaduan makna pergeseran pemakaian dan pemaduan makna figuratif dan literal (Wijana, 2004:147).

e. Idiom

Idiom adalah satuan-satuan bahasa (bisa berupa kata, frasa, maupun kalimat) yang maknanya tidak dapat “diramalkan” dari makna leksikal unsur-unsurnya maupun makna gramatikal satuan-satuan tersebut (Chaer, 1990:76).

3. Hiponimi

Hiponimi adalah pernyataan yang maknanya dianggap sebagai bagian dari makna pernyataan lain (Wijana, 2004:205). Contohnya yaitu penutur akan mengatakan suatu kata yang bentuknya sama tapi maknanya berbeda

kemudian dimasukkan lagi kata-kata yang berhirpernim yang sama dengan kata tersebut.

4. Sinonimi

Sinonimi dapat diartikan sebagai nama lain untuk suatu benda atau hal yang sama (Chaer, 2013:83). Sinonimi adalah kata yang dapat saling menggantikan jika dihubungkan dengan objek yang sama. Atau dapat dikatakan bahwa sinonimi adalah kata memiliki makna yang sama.

5. Antonimi

Antonimi adalah lawan kata. Antonimi sering juga digunakan untuk membangun suatu humor. Antonimi memiliki beberapa jenis yaitu antonimi bergradasi dan tidak bergradasi, antonimi direksional, ortogonal, dan antipodal (Lyons, dalam Wijana, 2004:214).

a. Antonimi bergradasi dan tidak bergradasi

Antonimi bergradasi adalah antonim yang kata perlawanannya bersifat relatif, contohnya tinggi dan rendah, sedangkan antonim tidak bergradasi adalah kata yang mempunyai sifat mutlak, contohnya hidup dan mati, apabila hidup maka tidak mati, apabila mati pasti tidak hidup.

b. Antonim direksional, ortogonal, dan antipodal

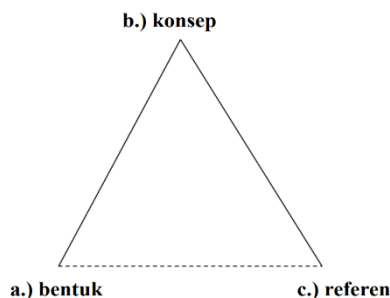
Antonim direksional adalah antonim yang meliputi gerak dari dua arah berlawanan dan berkaitan dengan tempat, contohnya naik dan turun, sedangkan antonim ortogonal adalah perlawanan antara timur dan barat, selatan dan utara. Sementara antonim antipodal dapat digambarkan dengan selatan dengan semua arah mata angin kecuali utara.

2.2.2 Makna

2.2.2.1 Pengertian Makna

Makna adalah bentuk ekspresi bahasa yang terkait dengan konsep yang ada dalam pikiran manusia. Konsep tersebut umumnya terkait dengan hal-hal yang tidak dapat dijelaskan secara langsung oleh kata-kata atau bahasa, yang disebut sebagai referen. Sifat makna bersifat umum, sementara referen bersifat khusus. Referen adalah sesuatu yang diidentifikasi melalui konsep dalam bentuk bahasa yang memiliki keterkaitan. Di sisi lain, bentuk bahasa memiliki keterkaitan langsung dengan makna. Oleh karena itu, makna memiliki hubungan langsung dengan referen (Wijana & Rohmadi, 2011)

Makna adalah pengertian atau konsep yang dimiliki oleh tanda-linguistik, tanda-tanda linguistik memiliki dua unsur, yaitu (1) yang diartikan (Perancis: *signifié*, Inggris: *signified*), yang berarti merujuk pada konsep atau makna dari suatu tanda bunyi.; dan (2) yang mengartikan (Perancis: *signifiant*, Inggris: *signifier*), yang mengacu pada bunyi-bunyi yang terbentuk dari fonem-fonem dalam bahasa yang bersangkutan. Dengan demikian, setiap tanda linguistik terdiri dari unsur bunyi dan unsurmakna, yang merupakan unsur dalam-bahasa (*intralingual*) yang biasanya merujuk atau mengacu pada sesuatu referen di luar-bahasa (*ekstralingual*) (Anggreini, 2012:10).



Gambar 2.1 Segitiga Makna

Ogden dan Ricards juga mengilustrasikan segitiga makna atau gambaran hubungan antara bentuk, makna, dan referen. Bagan tersebut mengilustrasikan bahwa antara titik (a) dan (c) terdapat garis putus-putus, sementara titik (a) ke (b) dan (b) ke (c) dihubungkan oleh garis lurus. Hal ini mengindikasikan bahwa keterkaitan antara (a) dan (c) bersifat tidak langsung, karena (a) merupakan masalah yang terdapat dalam bahasa, sedangkan (c) merupakan masalah di luar bahasa. Hubungan antara (a) dan (c) bersifat arbitrar atau tidak dapat ditentukan dengan pasti, sementara titik (a) dengan (b) dan (b) dengan (c) keduanya terkait dengan urusan bahasa (Chaer, 2003).

2.2.3 Aspek-Aspek Makna

Aspek-aspek makna terdiri atas empat hal, yaitu pengertian, perasaan, nada, dan tujuan (Amilia & Anggraeni, 2017:22).

a) Pengertian (*Sense*)

Aspek makna dari suatu konsep yang disebut sebagai tema juga melibatkan ide atau pesan yang ingin disampaikan. Pemahaman terhadap konsep ini dapat tercapai ketika penutur dan lawan tutur, atau antara penulis dan pembaca, memiliki kesamaan dalam penggunaan bahasa yang digunakan. Setiap

pembicaraan selalu mengandung tema atau ide tertentu untuk mendiskusikan suatu hal atau menjadi topik pembicaraan.

b) Perasaan (*Feeling*)

Aspek makna perasaan berkaitan dengan sikap yang diungkapkan oleh pembicara terhadap situasi pembicaraan, seperti perasaan sedih, marah, dingin, gembira, atau kesal. Dalam kehidupan sehari-hari, keterkaitan dengan perasaan dan emosi selalu terjadi. Aspek makna yang mencakup perasaan mengaitkan sikap pembicara terhadap topik yang sedang dibahas.

c) Nada (*Tone*)

Aspek nada berkaitan dengan aspek makna yang mengeksplorasi nilai rasa. Aspek makna nada melibatkan keputusan pembicara dalam memilih kata-kata yang cocok dengan situasi lawan bicara atau pembicara itu sendiri. Keterkaitan antara pembicara dan pendengar dalam aspek makna nada akan mempengaruhi sikap yang tercermin dari penggunaan kata-kata tersebut.

d) Tujuan (*Intension*)

Aspek makna tujuan mencakup suatu maksud khusus, yang bisa bersifat disadari maupun tidak, sebagai hasil dari upaya peningkatan (Pateda, 2010). Dalam aspek makna ini, terjadi klasifikasi pernyataan berdasarkan sifatnya, seperti deklaratif, persuasif, imperatif, naratif, politis, dan pedagogis (pendidikan).

2.2.2.4 Jenis-Jenis Makna

Jenis-jenis makna menurut beberapa ahli (Rahardi, 2005: 93; Tarigan, 1986: 160; Chaer, 2013: 98):

a) Pernyataan

Tuturan untuk menyampaikan informasi atau sesuatu kepada pihak tertentu secara tersirat, contohnya adalah "aku dan kamu adalah kita"

b) Sindiran

Tuturan yang mengindikasikan sindiran kepada seseorang secara tidak langsung, contohnya adalah "SETIA - Setiap tikungan ada"

c) Perintah

Tuturan untuk memberikan perintah kepada lawan tutur, contohnya adalah "DIBACA!! Ngebut benjut!!"

d) Larangan

Tuturan yang melarang melakukan sesuatu, biasanya menggunakan kata "jangan", contohnya adalah "tegangannya tinggi!!"

e) Peringatan

Tuturan yang bertujuan mengingatkan pembaca terhadap suatu hal, contohnya adalah "awas ada anjing galak!!!"

f) Humor

Tuturan yang lucu dan bisa merangsang tertawa, seperti "sapi apa yang bisa nempel di dinding: sapiderman!"

g) Saran

Tuturan yang memberikan usul atau pendapat untuk dipertimbangkan kembali, contohnya adalah "sebaiknya uang ini kamu simpan saja di almari".

h) Sebab-akibat

Hubungan yang menunjukkan akibat dari suatu peristiwa, contohnya adalah "pada hari yang naas itu, gempa menggoncang bumi dan rumah-rumah jadi berantakan".

i) Informasi

Pemberitahuan atau kabar tentang suatu hal, seperti "Dibutuhkan segera cowok JURDIL - Jujur dan adil"

2.2.3 Konten PodKaesang Depan Pintu (PDP)

Podcast atau dalam bahasa Indonesia disebut siniar adalah suatu audio yang diunggah seseorang di internet untuk didengarkan orang lain (Sudarmoyo, 2020:69). *Podcast* pertama kali disebut pada tahun 2001 yang merupakan akronim dari *iPod Broadcasting* yang merupakan perangkat yang berada di *Apple iPod*, sebagai platform *podcast* pertama yang dikenalkan oleh Steve Jobs. Pada tahun 2004 *podcast* mulai berkembang secara aktif yang dibesarkan oleh pengusaha internet dan Adam Curry yang merupakan penyiar MTV. Meskipun bentuknya hampir sama dengan radio, tapi radio merupakan platform yang bersifat konvensional, sedangkan *podcast* tidak menyiarkan siarannya secara linear karena *podcast* merupakan platform siaran suara *on-demand* (Kencana, 2020:193).

Podcast atau siniar adalah teknologi yang digunakan untuk mendistribusikan, menerima, dan mendengarkan konten secara *on-demand* yang diproduksi oleh profesional maupun radio amatir. Karena sifatnya yang *on-demand* tersebut maka siniar bisa didengarkan berulang-ulang. Pendengar dapat

mendengarkan siaran kapan saja dan di mana saja, tanpa perlu tunduk pada jadwal siaran tertentu. Seiring waktu berjalan, keberadaan siaran semakin berkembang serta memberikan nuansa baru karena diproduksi dengan variasi konten yang beragam dan kreatif. *Podcast* atau siaran umumnya berjenis seri episode yang dapat berisi berbagai macam topik seperti musik, misteri, komedi, toleransi, sejarah, ilmu pengetahuan, politik, ekonomi, filsafat dan lain sebagainya. Sebagaimana pendapat lain yang dikemukakan oleh Ummah, Khatoni, dan Khairurromadhan (2020:215) siaran sudah semakin familier dan diminati oleh masyarakat dengan topik yang beragam.

Podcast juga merupakan singkatan dari *Playable On Demand and Broadcast*. *Podcast* diartikan sebagai materi audio atau video yang tersedia di internet yang dapat secara otomatis dipindahkan ke komputer atau media pemutar portabel, baik secara gratis maupun berlangganan (Sagiyanto *et al*, 2022:20).

Jadi dapat disimpulkan bahwa *podcast* atau siaran merupakan suatu platform yang dijalankan oleh seseorang dan diunggah di internet yang ditujukan untuk khalayak umum dan bersifat *on-demand* atau dapat didengar kapan saja. Pada konteks pembelajaran, konten-konten yang terdapat pada *podcast* dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran. Dengan kata lain, guru dapat memanfaatkan media ini sebagai hal yang baru bagi siswa (Sultan *et al.*, 2020:42).

2.2.4 Pembelajaran Menulis Teks Anekdote

Pendidikan penting bagi masyarakat, karena pendidikan dapat mencerdaskan penerus dan generasi bangsa dan negara, mengembangkan negara,

dan memajukan suatu negara. Seperti yang tertera dalam UU No. 20 tahun 2003 pasal 3 yang tertulis “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Sistem pendidikan di Indonesia terus mengalami perubahan dan kemajuan. Sistem yang digunakan pada tahun 2023 ini yaitu Kurikulum Merdeka. Pada kurikulum merdeka ini pembelajaran berlangsung secara fleksibel, pendidik diberi kebebasan untuk mengembangkan pembelajaran dan peserta didik dituntut untuk lebih aktif.

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan tertata yang terdiri dari material, manusia, perlengkapan, fasilitas, dan prosedur yang mempengaruhi tercapainya suatu tujuan pembelajaran (Hamalik, 2013:57). Menulis adalah mengekspresikan secara tertulis gagasan, ide, pendapat, atau pikiran dan perasaan. Sarana mewujudkan hal itu adalah bahasa. Isi ekspresi melalui bahasa itu akan dimengerti orang lain atau pembaca bila dituangkan dalam bahasa yang teratur, sistematis, sederhana, dan mudah dimengerti (Tarigan, 1995:117). Menulis juga dapat diartikan sebagai komunikasi tidak langsung yang berupa pemindahan pikiran atau perasaan dengan memanfaatkan grafologi, struktur bahasa, dan kosakata dengan menggunakan simbol-simbol sehingga dapat dibaca seperti apa yang diwakili oleh simbol tersebut (Syarif *et al*, 2009:5-6).

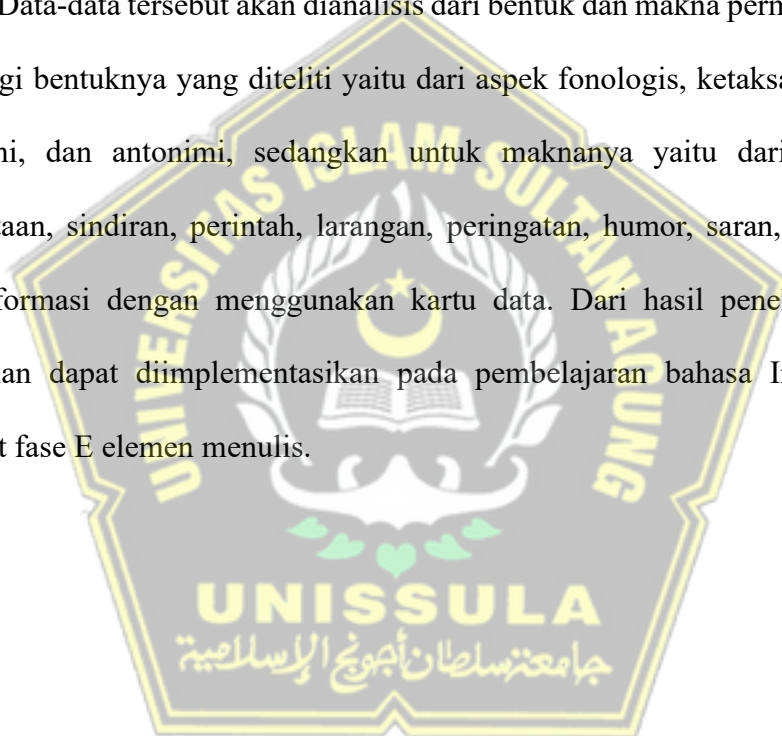
Keterampilan menulis merupakan suatu keterampilan yang tidak banyak disukai oleh banyak orang karena merupakan suatu kegiatan yang sukar dan sulit (Triyani *et al*, 2018:714). Pada kegiatan pembelajaran di sekolah keterampilan menulis merupakan mata pelajaran yang menuntut peserta didik harus bisa menulis. Salah satu pembelajaran menulis yang terdapat di kurikulum merdeka yaitu teks anekdot fase E. Teks anekdot adalah suatu teks cerita singkat yang lucu dan mengesankan. Teks anekdot dapat berisi kritikan atau sindiran yang diceritakan dengan mengandung humor dengan tujuan dapat memberikan pesan atau pelajaran kepada orang lain (Kosasih, 2014:2). Selain itu, teks anekdot juga dapat berisi sebuah pengalaman yang tidak biasa dari penulis, orang penting, atau orang terkenal yang diceritakan kepada orang lain dengan tujuan menghibur (Sari *et al*, 2017:321).

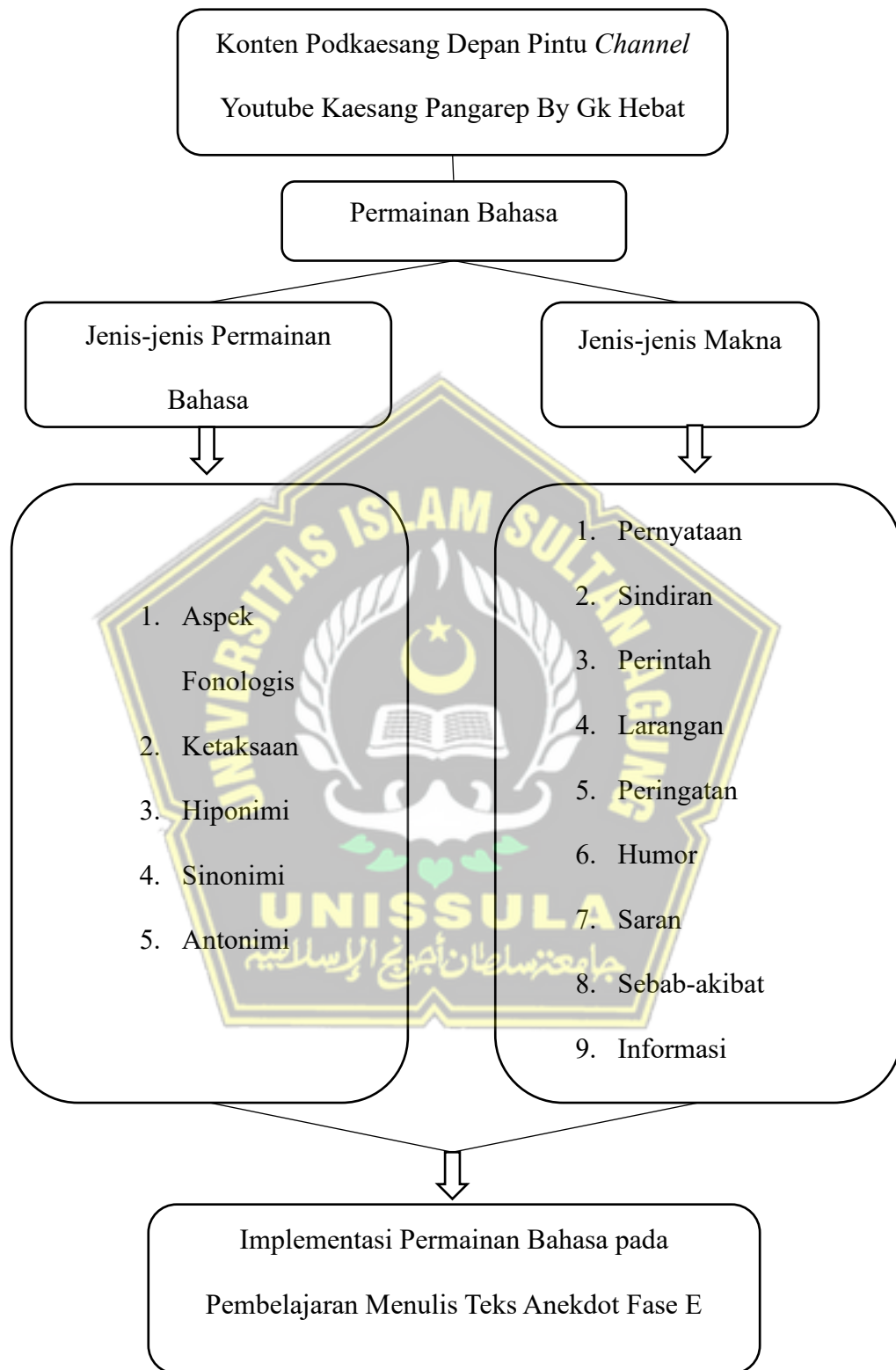
Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menulis teks anekdot adalah suatu kegiatan belajar mengajar yaitu peserta didik dituntut untuk dapat mengekspresikan pikiran, imajinasi, atau pengalaman dengan unsur humor, sindiran, atau kritikan melalui tulisan. Teks anekdot fase E dengan elemen menulis ini menggunakan ATP (Alur Tujuan Pembelajaran) 1.4. Menulis gagasan pikiran atau pandangan dalam teks anekdot untuk berbagai tujuan secara logis, kritis, dan, kreatif. Dengan CP (Capaian Pembelajaran) menulis, yaitu (1) peserta didik mampu menulis gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan tertulis untuk berbagai tujuan secara logis, kritis, dan kreatif dalam bentuk teks informasional dan/atau fiksi; (2) peserta didik mampu menulis teks eksposisi hasil penelitian dan teks fungsional dunia kerja; (3) peserta didik mampu mengalih bahasakan satu teks ke

teks lainnya untuk tujuan ekonomi kreatif; (4) peserta didik mampu menerbitkan hasil tulisan di media cetak maupun digital.

2.3 Kerangka Berpikir

Penelitian yang dilakukan yaitu menganalisis permainan bahasa pada konten PodKaesang Depan Pintu pada *channel* youtube Kaesang Pangarep by GK Hebat. Data-data tersebut akan dianalisis dari bentuk dan makna permainan bahasa. Dari segi bentuknya yang diteliti yaitu dari aspek fonologis, ketaksaan, hiponimi, sinonimi, dan antonimi, sedangkan untuk maknanya yaitu dari segi makna pernyataan, sindiran, perintah, larangan, peringatan, humor, saran, sebab-akibat, dan informasi dengan menggunakan kartu data. Dari hasil penelitian tersebut kemudian dapat diimplementasikan pada pembelajaran bahasa Indonesia teks anekdot fase E elemen menulis.





Gambar 2.2 Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Metode adalah suatu kaidah yang harus diterapkan dan dilaksanakan teknik adalah cara atau aturan untuk menerapkan dan melaksanakan metode tersebut (Sudaryanto, 2015:9). Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode deskriptif kualitatif. Penulis memilih metode ini karena penelitian yang akan dilakukan bukan berbentuk angka, lambang, atau koefisien tentang hubungan antar-variabel. Akan tetapi, data yang akan dianalisis yaitu berupa kata-kata yang tertulis atau tuturan dari seseorang yang diamati. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian, misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain, secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah (Moleong, 2004: 6).

Dalam penelitian ini data diperoleh dari konten PodKaesang Depan Pintu, video-video dalam konten tersebut berdurasi kurang lebih 30 menit. Video-video tersebut dianalisis dari segi bentuk permainan bahasa dan maknanya serta implementasinya pada pembelajaran bahasa Indonesia.

3.2 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian adalah langkah-langkah yang dilakukan saat melakukan penelitian. Langkah-langkah dalam penelitian kualitatif ada 3 (Sugiyono, 2013:19) sebagai berikut.

- a. Tahap deskripsi yaitu peneliti mendeskripsikan apa yang dirasakan, didengar, dan dilihat.
- b. Tahap reduksi yaitu peneliti mereduksi semua informasi yang didapat di tahap pertama untuk memfokuskan pada masalah tertentu.
- c. Tahap seleksi yaitu peneliti menjabarkan fokus yang sudah ditetapkan menjadi lebih rinci dan lebih mendalam.

Langkah-langkah yang dilakukan peneliti sebagai berikut.

1. Menentukan permasalahan yang akan diteliti.
2. Mengumpulkan data yang akan diteliti yaitu berupa video.
3. Mengelompokkan data.
4. Menyimak dan mencermati video untuk mengetahui bentuk permainan bahasa apa yang digunakan para pemain PodKaesang Depan Pintu.
5. Mencatat bentuk permainan bahasa yang terdapat pada video.
6. Menganalisis dan mendeskripsikan bentuk permainan bahasa dan maknanya yang terdapat pada video.
7. Menyimpulkan hasil analisis pada video konten PodKaesang Depan Pintu.
8. Membuat laporan dari hasil analisis video konten PodKaesang Depan Pintu.

3.3 Data dan Sumber Data Penelitian

3.3.1 Data Penelitian

Data yang digunakan dalam penelitian kualitatif yaitu berbentuk gambar, kalimat, ataupun rekaman, bukan angka (Sugiyono, 2013: 243). Menurut Moleong (2014:157) data juga dapat berbentuk apa saja, termasuk tuturan dari sebuah percakapan yang telah ditranskrip menjadi dokumen. Penelitian ini menggunakan data dari tuturan percakapan pada konten PodKaesang Depan Pintu yang memuat permainan bahasa di dalamnya yang meliputi kata, rasa, klausa, dan kalimat.

3.3.2 Sumber Data Penelitian

Sumber data yang digunakan yaitu berbentuk video pada konten PodKaesang Depan Pintu *channel* youtube Kaesang Pangarep By GK Hebat. Video-video tersebut berdurasi kurang lebih 30 menit dengan mencatat tuturan yang mengandung permainan bahasa dari para bintang tamu konten PodKaesang Depan Pintu. Berikut link *channel* youtube Kaesang Pangarep by GK Hebat, [Kaesang Pangarep by GK Hebat - YouTube](https://www.youtube.com/@KaesangPangarep)



Gambar 3.1 Tangkapan Layar Akun Youtube PDP

3.4 Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan dalam jangka waktu 2 bulan, yakni Februari 2024 sampai Maret 2024. Lokasi penelitian adalah tempat atau objek untuk diadakan suatu penelitian. Lokasi penelitian ada di Semarang, Jawa Tengah.

3.5 Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2013:38). Variabel terikat yang ada pada penelitian ini yaitu permainan bahasa dan variabel bebasnya yaitu konten PodKaesang Depan Pintu dan relevansinya pada pembelajaran bahasa Indonesia fase E elemen menulis.

3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan dan mendapatkan suatu data dalam rangka memecahkan suatu masalah pada penelitian serta untuk mencapai tujuan penelitian. Jika dalam suatu data yang didapatkan tidak valid atau akurat maka kesimpulan dan keputusan yang diperoleh tidak akan tepat.

Instrumen penelitian dapat berupa kartu data, dokumentasi, dan lain-lain. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kartu data. Peneliti melakukan pengumpulan data, analisis data, dan penarikan kesimpulan.

Tabel 3.1 Instrumen Penelitian Bentuk Permainan Bahasa

No.	No. Data	Kutipan	Bentuk Permainan Bahasa					Analisis
			Af	Kt	Hp	Sn	At	
1.	V1.001							
2.	V2.001							
3.	V3.001							
4.	V4.001							

Keterangan:

- No. : nomor urut data
 No. Data : nomor data kutipan dalam video
 Kutipan : data yang berupa kata atau kalimat
 Bentuk Permainan Bahasa : bentuk atau jenis permainan dalam kutipan
 Af : aspek fonologis
 Kt : ketaksaan
 Hp : hiponimi
 Sn : sinonimi
 An : antonimi
 Makna : data yang menjelaskan makna
 V1, V2, V3, V4 : video 1, video 2, video 3, video 4

Tabel 3.2 Instrumen Penelitian Makna Permainan Bahasa

No.	No. Data	Kutipan	Makna Permainan Bahasa	Analisis
1.	V1.001			
2.	V2.001			
3.	V3.001			
4.	V4.001			

3.7 Teknik Pengumpulan Data Penelitian

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik simak bebas libat cakap. Teknik simak bebas libat cakap adalah teknik dimana sang peneliti tidak ikut

serta dalam tuturan, imbal-wicara, atau konversi: peneliti hanya sebagai pemerhati penuh minat tekun mendengarkan apa yang dibicarakan (Sudaryanto, 2015:204)

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Menyimak video PodKaesang Depan Pintu dengan cermat.
2. Mencatat transkrip dan tuturan yang dilakukan para pemain yang terdapat bentuk permainan bahasa.
3. Mengidentifikasi dan menganalisis permainan bahasa yang terkandung dalam konten PodKaesang Depan Pintu.

3.8 Uji Keabsahan Data

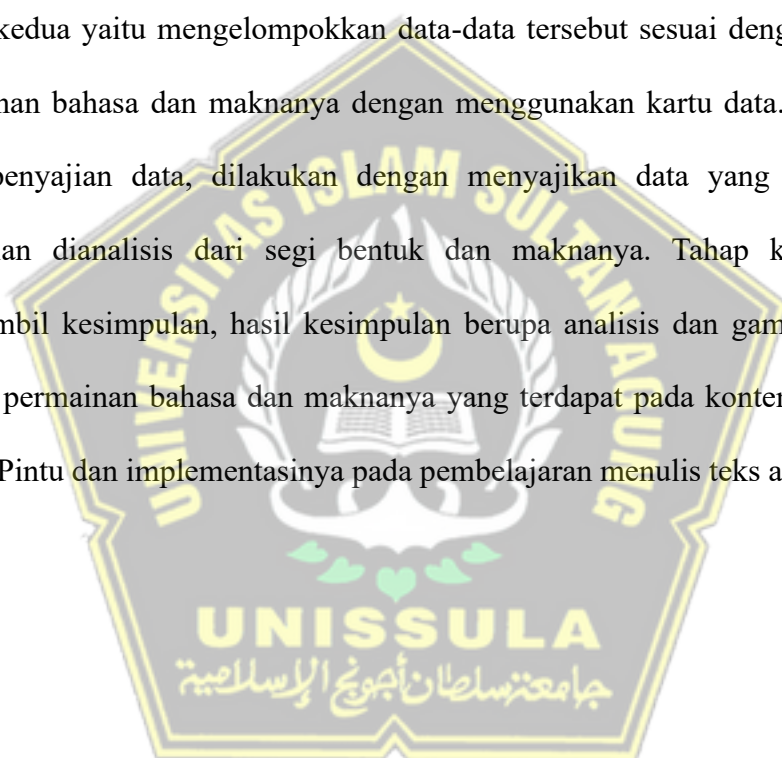
Uji keabsahan data dilakukan dengan tujuan agar data yang diperoleh bisa dipercaya dan dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Sugiyono (2019) mengatakan bahwa uji keabsahan data adalah salah satu cara yang digunakan peneliti untuk membuktikan penelitiannya secara ilmiah dan untuk menguji data yang diperoleh. Pada penelitian ini, teknik yang digunakan untuk menguji keabsahan data adalah teknik triangulasi yaitu teknik pemeriksaan data yang membutuhkan pendukung lain (Moleong, 2004:330). Pendukung lain yang dimaksud adalah ahli sebagai validator. Validator dalam penelitian ini adalah Dr. Oktarina Puspita Wardani, S.Pd., M.Pd.

3.9 Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif, yaitu di mana penulis menggambarkan keadaan yang didapat kemudian

dianalisis ke dalam kata dan kalimat untuk memperoleh kesimpulan. Tahap analisis data merupakan upaya sang peneliti untuk menangani masalah yang terdapat pada data yaitu dengan cara menguraikan masalah yang bersangkutan dengan cara-cara tertentu (Sudaryanto, 2015:7).

Tahap pertama dalam penelitian ini yaitu menyimak dan mencatat penggunaan permainan bahasa yang terdapat pada video PodKaesang Depan Pintu. Tahap kedua yaitu mengelompokkan data-data tersebut sesuai dengan jenis-jenis permainan bahasa dan maknanya dengan menggunakan kartu data. Tahap ketiga yaitu penyajian data, dilakukan dengan menyajikan data yang telah didapat kemudian dianalisis dari segi bentuk dan maknanya. Tahap keempat yaitu mengambil kesimpulan, hasil kesimpulan berupa analisis dan gambaran tentang bentuk permainan bahasa dan maknanya yang terdapat pada konten PodKaesang Depan Pintu dan implementasinya pada pembelajaran menulis teks anekdot fase E.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Hasil penelitian dipaparkan berdasarkan rumusan masalah yaitu 1) bagaimana bentuk permainan bahasa yang digunakan dalam konten PodKaesang Depan Pintu, 2) bagaimana makna permainan bahasa yang digunakan dalam konten PodKaesang Depan Pintu, dan 3) bagaimana implementasi permainan bahasa pada konten PodKaesang Depan Pintu terhadap pembelajaran menulis teks anekdot fase E. Data yang digunakan pada penelitian ini yaitu kata, klausa, dan kalimat yang dituturkan oleh pemain dan Bintang tamu PDP yang mengandung permainan bahasa. Data-data yang ditemukan tersebut dideskripsikan berdasarkan bentuk dan makna dari permainan bahasa melalui aspek semantik. Kemudian hasil dari penelitiannya diimplementasikan pada pembelajaran teks anekdot fase E.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh 51 data yang didapatkan dari 27 video yang merupakan konten PDP season 2 pada tahun 2023. Selanjutnya, data-data tersebut dianalisis dan dikelompokkan berdasarkan bentuk dan maknanya. Aspek-aspek kebahasaan yang digunakan untuk mengklasifikasikan bentuk permainan bahasa ada 5, yaitu aspek fonologis, ketaksaan, hiponimi, sinonimi, dan antonimi. Makna permainan bahasa terdapat 9 makna yaitu pernyataan sindiran, perintah, larangan, peringatan, humor, saran, sebab-akibat, informasi.

4.1.1 Bentuk Permainan Bahasa

Setelah melakukan penelitian pada konten PDP season 2 tahun 2023, peneliti menemukan bahwa terdapat penggunaan permainan bahasa pada aspek fonologi, ketaksaan, dan hiponimi. Namun, konten-konten PDP season 2 yang diunggah pada tahun 2023 tidak memuat data sinonimi dan antonimi. Berikut tabel yang menunjukkan data penggunaan permainan bahasa yang telah dikelompokkan sesuai bentuknya.

Tabel 4.1 Data Bentuk Permainan Bahasa

Bentuk Permainan Bahasa	Jumlah Data
Aspek Fonologis	6
Ketaksaan	44
Hiponimi	1
Jumlah	51

4.1.2 Makna Permainan Bahasa

Setelah peneliti melakukan penelitian, kemudian peneliti mendeskripsikan makna-makna yang terdapat pada kata, klausa, atau kalimat yang mengandung permainan bahasa tersebut. Hasil dari penelitian ditemukan adanya 5 makna yang terkandung pada konten PDP season 2 tahun 2023 yaitu makna pernyataan, makna sindiran, makna larangan, makna humor, makna informasi. Berikut tabel yang menunjukkan data makna permainan bahasa.

Tabel 4.2 Data Makna Permainan Bahasa

Makna Permainan Bahasa	Jumlah Data
Pernyataan	1
Sindiran	17
Larangan	1
Humor	27
Informasi	5
Jumlah	51

4.2 Pembahasan

Pembahasan dari hasil penelitian ini bertujuan untuk menjawab rumusan masalah meliputi 1) bagaimana bentuk permainan bahasa yang digunakan dalam konten PodKaesang Depan Pintu, 2) bagaimana makna permainan bahasa yang digunakan dalam konten PodKaesang Depan Pintu, dan 3) bagaimana implementasi permainan bahasa pada konten PodKaesang Depan Pintu terhadap pembelajaran menulis teks anekdot fase E.

4.2.1 Bentuk Permainan Bahasa pada Konten PodKaesang Depan Pintu

Hasil dari penelitian ditemukan terdapat 51 bentuk permainan bahasa yang diklasifikasikan melalui aspek aspek kebahasaan semantik yaitu aspek fonologis, ketaksaan, hiponimi, sinonimi, dan antonimi. Berikut pembahasan bentuk permainan bahasa pada konten PodKaesang Depan Pintu.

4.2.1.1 Aspek Fonologis

Pemanfaatan aspek fonologis dalam permainan bahasa dapat digunakan untuk membangun suatu humor. Pada penelitian ini, aspek fonologis yang digunakan peneliti untuk mengelompokkan data yaitu substitusi bunyi, permutasi bunyi, penyisipan bunyi, penambahan bunyi, dan pelesapan bunyi. Hasil dari penelitian ditemukan 1 penambahan bunyi, 4 substitusi bunyi, 1 pelesapan bunyi, dan tidak ditemukan penyisipan bunyi.

1) Subtitusi Bunyi

Substitusi bunyi adalah pergantian bunyi yang dapat menyebabkan makna dalam suatu kata berubah. Untuk membangun suatu humor, substitusi bunyi dapat dilakukan pada kata dengan bunyi lain sehingga dapat menciptakan perbedaan makna.

Bang Engke : “*Bang Ucok **Baba***”
Mbak Encot : “*Saya kira Bang Ucok yang punya minuman*”
Bang Engke : “*Apa itu?*”
Mbak Encot : “*Ucok **boba***” (V10.002)

Konteks yang dimiliki peristiwa tersebut yaitu Ucok Baba memperkenalkan dirinya ke Samara sebagai pemilik dari partai P3, kemudian Bang Engke dan Mbak Encot membuat pelesetan dari nama Ucok Baba. Substitusi bunyi yang terjadi antara fonem vocal [a] dan fonem vocal [o] tersebut menimbulkan perubahan makna antara keduanya yaitu pada kata Baba memiliki makna ‘nama orang atau suatu tokoh’ menjadi kata boba yang memiliki makna ‘nama makanan yang dicampurkan ke dalam minuman’.

Mbak Encot : “*Ini **bekri**, karena rasanya coklat. Kalau **Bakri** rasanya Lapindo*” (V15.003)

Peristiwa tutur yang terjadi terdapat konteks Mbak Encot sedang mempromosikan produk UMKM. Pada tuturannya Mbak Encot melakukan permainan bahasa aspek fonologis kategori substitusi bunyi. Substitusi bunyi terjadi antara fonem [e] yang dialihkan ke fonem [a]. Kata bekri memiliki makna ‘nama sebuah toko atau usaha yang menjual roti, sedangkan kata Bakri bermakna ‘nama orang atau nama tokoh’.

Inaya : “Kenapa ada cawapres yang jadi dari menko polhukam? Karena negara ini butuhny **aman**, bukan **amin** (V17.001)

Konteks dari pembahasan yang sedang dibicarakan yaitu tentang calon presiden dan wakil presiden. Substitusi bunyi antara fonem [a] dan fonem [i] pada data tersebut menyebabkan pergeseran makna antara kata aman yang berarti ‘bebas dari segala gangguan’ menjadi kata amin yang berarti ‘singkatan antara calon presiden dan wakil presiden’.

Bang Engke : “Karena sekarang kita ngundang bapak ini sebagai **Mentan**, kalau yang kemarinkan **mantan**” (V23.001)

Konteks dari tuturan tersebut adalah Pak Andi Rahman meminta untuk melupakan masa lalu dan fokus ke masa depan. Oleh sebab itu, Bang Engke menyinggung tentang mantan karena Pak Andi merupakan menteri yang baru. Penggunaan substitusi bunyi antara fonem [ɛ] dan fonem [a] yang mengakibatkan adanya perubahan pada kata Mentan yang berarti ‘menteri pertanian’ menjadi kata mantan yang mempunyai makna ‘kata sifat yang berarti bekas’.

2) Penambahan Bunyi

Penambahan bunyi adalah penambahan fonem pada awal atau akhir kata sehingga menyebabkan perubahan makna pada suatu kata.

Mbak Encot : “**Uda**”

Bang Engke : “Iya, **Uni**”

Mbak Encot : “**Udah** apa belum nih?” (V16.004)

Tuturan tersebut berisi konteks Mbak Encot dan Bang Engke berperan sebagai Malin dan Istrinya. Pada tuturan tersebut, Mbak Encot menambahkan bunyi pada kata uda dan udah. Pada kata kedua tersebut mendapatkan tambahan fonem (h).

Kata *uda* memiliki makna ‘sapaan hormat untuk kakak laki-laki di Minangkabau’, kemudian setelah mendapatkan tambahan fonem [h] menjadi kata *udah* yang bermakna ‘kata sifat’. Penambahan fonem tersebut dapat membangun suatu humor karena antara makna kata pertama dan kedua memiliki arti yang jauh berbeda.

3) Pelesapan Bunyi

Pelesapan bunyi adalah menghilangkan satu fonem atau lebih dari suatu kata sehingga dapat merubah suatu makna.

Bedu : “*Karena lagi kekeringan, ketemu air itu kayak ketemu **emas***”

Dede : “*Ini ketemu*”

Bedu : “*Itu **Mas** Kaesang*” (V19.002)

Konteks dari tuturan tersebut adalah *Bedu* menjelaskan kenapa cara minumnya dengan cara disruput yaitu untuk menikmati yang Tuhan berikan. Pada data tersebut memperlihatkan bahwa terdapat pelesapan bunyi fonem [ɛ] pada kata *emas* yang berarti ‘sebuah unsur kimia atau logam yang termasuk benda berharga’ menjadi kata *mas* yang mempunyai arti ‘panggilan atau sebutan untuk laki-laki di Jawa’. Terjadinya pelesapan bunyi tersebut mengakibatkan perubahan makna yang sangat jauh berbeda bahkan tidak ada hubungannya sama sekali, sehingga menimbulkan kelucuan.

4.2.1.2 Ketaksaan

Ketaksaan atau paronomasia adalah kalimat atau ucapan yang di dalamnya terdapat kata yang sama secara tampilan, tetapi pada kenyataannya terdiri dari kata-kata yang berbeda secara makna. Pengelompokan yang digunakan oleh peneliti terdapat enam jenis yaitu homonim, homofon, homograf, paronim, polisemi, dan

idiom. Hasil dari penelitian ditemukan terdapat 23 homonim, 16 homofon, 1 homograf, 2 paronim, 2 idiom, dan tidak ditemukan jenis polisemi.

1) Homonim

Homonim adalah dua kata yang memiliki bentuk sama tetapi maknanya berbeda, atau lebih ringkasnya dapat diartikan kata, klausa, atau kalimat yang memiliki bentuk, tulisan, dan fonem atau bunyi yang sama, tetapi makna yang berbeda.

Mbak Encot : “Tapi kemarin ada yang bilang katanya PSI tuh seperti **donat** gitu ya. Luarnya manis dalamnya kosong” (V1.003)

Pada peristiwa tuturan tersebut, konteks yang terjadi adalah Mas Giring menjelaskan tentang dirinya yang menyalonkan sebagai Presiden, bahwa anak-anak muda harus memiliki jiwa yang berani untuk mengawali perbaikan bangsa melalui sebuah parlemen atau partai. Mbak Encot yang merupakan mitra tutur menunjukkan adanya permainan bahasa *paada* tuturannya, hal tersebut dibuktikan adanya penggunaan kata donat. Kata donat memiliki definisi ‘makanan yang terbuat dari tepung dan digoreng’. Namun, pada tuturan tersebut, donat yang dimaksud adalah ‘luarnya manis dalamnya kosong’. Tuturan tersebut merupakan bentuk permainan bahasa ketaksamaan kategori homonim, karena homonim merupakan kata yang memiliki bentuk dan bunyi yang sama tapi memiliki makna yang berbeda.

Giring : “Luar biasa, Kiki luar biasa”
Bang Engke : “Makanya sering **digoreng**” (V1.004)

Konteks yang sebenarnya terjadi adalah Kiki mengaitkan partai PSI dengan produk yang sedang diiklankan, sehingga Giring merasa kagum dengan Kiki (Mbak Encot).

Bentuk permainan bahasa pada data tersebut adalah kata digoreng yang merujuk ke ‘mengompori, memanasi-manasi, atau menghasut’, yang arti sebenarnya adalah ‘memasak kering-kering di wajan’. Data tersebut masuk ke dalam kategori homonim karena kata digoreng tersebut mempunyai bentuk dan bunyi yang sama, tapi memiliki lebih dari satu makna.

Mbak Encot : “Akutuh nggak setuju Musisi jadi masuk ke dunia politik”
Kaesang : “Loh kenapa nih?”
Mbak Encot : “Karenakan kalau jadi pemimpin itu butuh **suara** rakyat bukan **suara** merdu” (V1.005)

Mbak Encot : “Bapak nggak ada rencana buat maju capres?”
Bapak Bahlil : “Apa itu capres ya?”
Mbak Encot : “Ya, calon presiden atau misalnya mungkin ya entah walikota atau gubernur yang butuh **suara** banya, kan orang Timur **suaranya** bagus” (V18.001)

Pada data V1.005, tuturan tersebut sebelumnya membicarakan tentang musisi-musisi Indonesia yang sukses di politik. Pada data V17.001 konteks yang terjadi Mbak Encot bertanya ke Pak Bahlil apakah beliau ada rencana untuk maju sebagai capres atau tidak. Data tersebut merupakan permainan bahasa ketaksamaan yang masuk ke dalam kategori homonim, karena kata pertama tersebut, **suara** memiliki makna ‘dukungan atau dorongan dari rakyat’, sedangkan untuk kata kedua memiliki makna ‘energi atau bunyi yang dikeluarkan dari pita suara atau mulut manusia’.

Mbak Encot : “Mas Aldi haus? Jangan minum ini. Kamukan bukan **haus** air, **haus** popularitas” (V2.002)

Reza : “Ijin minum ya”
Bang Engke : “Boleh, kan lu **haus** kekuasaan” (V21.001)

Kata *haus* pada data tersebut diketahui terdapat permainan bahasa jenis homonim, dimana antara kata pertama dan kedua memiliki makna yang berbeda padahal dari

segi bentuk dan bunyinya sama. Pada data V2.002, Konteks yang terjadi adalah ketika Aldi Taher baru saja duduk di sofa dan akan minum air putih dari botol, namun Mbak Encot berusaha untuk mencegahnya, sedangkan pada data V21.001 konteks yang terjadi adalah Reza izin kepada para mitra tutur untuk minum, namun Bang Engke yang merupakan mitra tuturnya menjawab bahwa Reza memang haus tapi haus kekuasaan. Kata haus pada data tersebut diketahui adanya permainan bahasa bentuk homonim, dimana kata pertama kata haus memiliki arti ‘di mana kondisi tubuh seseorang mengalami kekurangan cairan’, sedangkan untuk kata kedua berarti ‘seseorang yang ingin perhatian, gila popularitas, dan gila kekuasaan’.

Mbak Encot : “Eh jangan bahas yang berat-berat ya”
Kaesang : “Santai-santai”
Mbak Encot : “Yang **ringan-ringan** aja”
Pak Mahfud : “Iya, yang ringan aja”
Mbak Encot : “Bahas koruptor pak”
Pak Mahfud : “Ah, terlalu serius itu”
Mbak Encot : “Koruptor **ringan** itu, hukumannya”. (V5.001)

Kata ringan pada data tersebut merupakan dua kata yang sama tapi memiliki makna yang sangat berbeda. Pada kata pertama ringan memiliki makna ‘enteng atau bobotnya hanya sedikit’, kemudian pada kata kedua memiliki makna ‘pidana penjara yang hanya berlangsung beberapa bulan saja’. Data tersebut masuk ke bentuk permainan bahasa kategori homonim karena memiliki tulisan dan bunyi yang sama tapi maknanya berbeda. Kata ringan pada kata pertama diucapkan dua kali karena untuk memperjelas bahwa pembahasan yang diinginkan Mbak Encot adalah pembahasan yang ringan dan tidak berat.

- Pak Mahfud* : “*Saya kebetulan sekarang ini pelaksana Menteri Kominfo. Karena menterinya yang asli masih **sekolah**”*
- Kaesang* : “*Oh, sekolah ya pak*”
- Mbak Encot* : “*Kalau boleh tanya kemana pak?*”
- Mbak Encot* : “*Bukan, maksudnya kemana 8 triliunnya pak?*”. (V5.004)

Kata yang masuk ke permainan bahasa pada tuturan tersebut adalah kata sekolah, karena kata sekolah tersebut memiliki makna yang jauh berbeda dengan makna yang sebenarnya. Pada umumnya kata sekolah memiliki arti ‘lembaga atau sebuah kegiatan yang digunakan pendidik dan peserta didik untuk kegiatan belajar mengajar’. Akan tetapi, makna kedua yang digunakan pada kalimat tersebut, jika melihat konteks yang sedang terjadi kata sekolah memiliki arti ‘dipidana/penjara’, karena pada tuturan tersebut Mbak Encot menyinggung dana 8 triliun. 8 triliun merupakan jumlah korupsi yang dilakukan oleh menteri kominfo. Oleh karena itu, kata sekolah merupakan kata yang berhomofon karena memiliki bentuk dan bunyi yang sama tapi maknanya berbeda.

- Mbak Encot* : “*Pas itu ditanya di sini mau jadi **komisi** berapa, katanya yang penting ada **komisinya** gitu*”. (V5.005)

Konteks yang terjadi pada pembicaraan sebelumnya adalah Mbak Encot menjelaskan ke Pak Mahfud tentang Aldi Taher, kemudian Mbak Encot menyampaikan tuturan yang dituturkan oleh Aldi sebelumnya. Bentuk homonim dari data tersebut terletak pada kata komisi, dimana pada kata pertama kata komisi merujuk pada ‘alat kelengkapan Dewan Perwakilan Rakyat yang memiliki jumlah sebelas komisi’. Akan tetapi, pada kata kedua terdapat perbedaan makna yang memiliki arti ‘bayaran atau imbalan yang diberikan kepada seseorang untuk membayar suatu jasa’.

- Mbak Encot* : *Saya mau izin gabung Nasdem”*
Choky : *“Boleh, materainya saya siapkan”*
Mbak Encot : *“Saya bukan Cuma jago **cuci** baju”*
Bang Engke : *“Tapi?”*
Mbak Encot : *“Jago **cuci** uang juga”. (V6.001)*

Homonim pada kalimat tersebut terletak pada kata *cuci*. Homonim pada kalimat tersebut terdapat dua makna yang berbeda, kata pertama memiliki makna ‘kata kerja yang berarti membersihkan baju dari noda atau kotoran menggunakan air dan sabun’ kemudian pada kata kedua menjadi ‘kegiatan ilegal yang dilakukan seseorang untuk menyembunyikan atau membuat uang yang diperoleh secara ilegal menjadi sah’.

- Mbak Encot* : *“Saya tahu kasus itu, yang salah sasaran. Orang dia kan nggak bisa **ternak** lele, dikasih bibit lele. Orang dia pengen **ternak** tuyul” (V7.001)*

Konteks pada peristiwa tersebut adalah Denny Cagur menjelaskan program atau website yang akan digunakan ketika terpilih menjadi anggota legislatif, karena melihat di lapangan masih banyak bantuan-bantuan yang salah sasaran. Bentuk homonim dari data tersebut terletak pada kata *ternak*, dimana pada umumnya *ternak* berarti ‘memelihara hewan yang dilakukan dengan sengaja sebagai sumber bahan baku industri, sumber pangan, atau pembantu pekerjaan manusia’. Akan tetapi, pada kata kedua *ternak* tidak berarti memelihara hewan melainkan ‘memelihara makhluk halus yang dilakukan dengan tujuan tertentu’.

- Cak Imin* : *“Tapi jangan khawatir kalau punya anak-anak jail, jangan khawatir.*
Mbak Encot : *“Kenapa?”*
Cak Imin : *“Biasanya pintar gedanya, contohnya saya”*
Bang Engke : *“Kalau gedanya di [**jail**] kan ga ini juga” (V8.002)*

Konteks pada peristiwa tutur tersebut adalah membahas tentang masa kecil Cak Imin yang memiliki sifat jail. Menjawab hal tersebut, Bang Engke memanfaatkan kata jail untuk membangun humor. Kata jail yang terdapat pada kalimat tersebut merupakan kata yang berhomonim. Pada kata pertama, kata jail berarti ‘suka menggoda atau mengganggu seseorang’, sedangkan pada kata kedua jail berarti ‘penjara’. Kata berhomonim tersebut dimanfaatkan penutur untuk membangun suatu humor.

Mbak Encot : “Pokoknya kita sengaja, tujuannya supaya bapak kenyang makan kerupuk, biar enggak niat makan uang rakyat”.
(V9.001)

Kata makan yang berada di awal tersebut mempunyai definisi ‘memasukkan suatu makanan ke dalam rongga mulut manusia kemudian dikunyah dan ditelan. Kemudian kata makan yang terletak di akhir kalimat tersebut berdefinisi ‘menggambil, menerima suap, atau korupsi dari uang atau dana rakyat. Konteks yang terjadi adalah bintang tamu dan Kaesang melakukan lomba makan kerupuk untuk merayakan hari kemerdekaan Republik Indonesia.

Samara : “Ini bawa oleh-oleh”
Bang Engke : “Th bawa kotak, ada tantrinya nggak itu?” (V10.001)

Konteks yang terjadi terjadi adalah Samara masuk ke ruangan dengan membawa kotak. Keadaan tersebut dimanfaatkan untuk membangun suatu humor menggunakan permainan bahasa homonim, yaitu kata kotak. Pengertian dari kata kotak pada umumnya adalah ‘barang, peti atau bentuk’. Namun, kata kotak pada kalimat tersebut memiliki dua arti karena kalimat atau perkataan setelah kata kotak adalah nama seseorang. Karena itu, makna kedua dari kata kotak tersebut adalah

‘nama band’ yang vokalisnya bernama Tantri. Oleh karena itu, kata kotak termasuk kata yang berhomonim.

Mbak Encot : “Kenapa nggak suka sama cewek pinter”
Kaesang : “Minder”
Bang Engke : “Takut nggak bisa ngebodohin ya?”
Mbak Encot : “Apa nanti takut **disetir**?” (V11.001)

Mbak Encot : “Bapak ini keren lho. Beliau suka naik Kuda, padahal punya mobil, punya sopir. Artinya nggak suka **disetir**” (V12.002)

Konteks yang terjadi pada data V11.001 adalah William diminta para pemain untuk memainkan game. Gamenya yaitu memilih tipe wanita sesuai gambar yang telah disediakan, sedangkan pada data V12.002 konteks yang terjadi adalah Mbak Encot mempelesetkan kata disetir dengan memanfaatkan hobi Pak Prabowo yaitu berkuda. Kata disetir yang terdapat pada kedua data tersebut merupakan kata yang termasuk ke dalam kategori homonim, karena kata tersebut memiliki lebih dari satu makna. Kata disetir yang terdapat pada kedua data tersebut merupakan kata yang termasuk ke dalam kategori homonim, karena kata tersebut memiliki lebih dari satu makna. Menurut KBBI disetir adalah ‘memegang setir atau mengemudikan suatu kendaraan’. Namun, pada kalimat tersebut kata disetir memiliki makna lain yaitu ‘dikendalikan atau diatur oleh orang lain’.

Pak Budi : “Kita tunggu aja dinamika masyarakat karena perhari ini Indonesia satu-satunya yang tidak punya **kasino**”
Mbak Encot : “Punya kita Indro soalnya” (V14.001)

Konteks yang terjadi itu Pak Budi menyatakan bahwa negara Indonesia merupakan negara satu-satunya yang tidak punya kasino, kemudian Mbak Encot menjawab tuturan tersebut dengan kata kasino yang memiliki makna berbeda. Kata yang

berhomonim pada data tersebut adalah kata kasino, karena kata yang dimaksud Pak Budi adalah ‘bangunan atau ruangan yang dipakai untuk berjudi dan berdansa’. Namun, tuturan yang dilontarkan oleh Mbak Encot jauh berbeda dengan apa yang sedang dibahas, karena kasino yang dimaksud oleh Mbak Encot adalah ‘nama orang atau pelawak’ yang telah meninggal dunia.

*Mbak Encot : “Saya sudah siap banget ketemu sama orang-orang Korea yang marganya Park. Ada **Park Bo Gum**, ada **Park Kyung**, ada Linkin **Park**, Jurassic **Park**, Senayan **Park**” (V15.002)*

Konteks dari tuturan tersebut adalah Mbak Encot merasa tidak sabar untuk ketemu orang Korea yang bermarga Park. Namun, pada tuturannya Mbak Encot mempelesetkan kata Park ke nama-nama yang bukan termasuk nama marga.. Kata park tersebut memiliki 4 makna yang jauh berbeda. Adanya perbedaan makna tersebut mengakibatkan kata park masuk ke dalam kategori homonim karena memiliki lebih dari satu makna. Makna pertama yaitu ‘nama marga yang digunakan oleh penduduk atau keturunan Korea’, makna kedua adalah ‘nama band’, sedangkan makna ketiga adalah ‘judul dari sebuah novel dan film’, dan untuk makna keempat adalah ‘nama tempat yang berada di Jakarta’.

*Kaesang : “Ini saya sampai kapan begitu?”
Bang Engke : “Kan kapal harus begitu”
Bang Engke : “Iyakan udah biasa jadi **kendaraan politik**” (V16.003)*

Konteks dari peristiwa tuturan tersebut adalah para pemain dan bintang tamu melakukan parodi legenda Malin Kundang, di mana Kaesang berperan sebagai kapal. Hasil dari analisis diketahui bahwa kata kendaraan merupakan kata yang berhomonim karena kata kendaraan pada kalimat tersebut memiliki perbedaan

makna. Pada tuturan tersebut diketahui bahwa Kaesang dan Bang Engke membahas kendaraan yang memiliki arti ‘sesuatu yang dapat digunakan untuk dinaiki atau dikendarai’. Namun Bang Engke menjawab kembali menggunakan kata kendaraan yang memiliki arti yang berbeda dari sebelumnya yaitu ‘subjek atau objek yang digunakan untuk kepentingan suatu politik dengan tujuan tertentu’.

*Mbak Encot : “Insecure karena nggak punya **kedudukan** ya?”*

*Bang Engke : “Karena kalau **kedudukankan** berat” (V16.006)*

Konteks dari tuturan tersebut yaitu membahas tentang insecure yang dimiliki oleh Inaya, kemudian Mbak Encot menanyakan apakah insecurenya karena tidak punya kedudukan yang dijawab oleh Bang Engke dengan komedi. Tuturan tersebut yang mengandung homonimi adalah kata kedudukan. Maksud dari kata kedudukan antara kata pertama dan kedua mempunyai perbedaan makna yang sangat jauh. Pada kata pertama memiliki arti ‘status atau jabatan’, kemudian pada kata kedua memiliki makna ‘diduduki oleh seseorang’. Oleh karena itu, data tersebut masuk ke dalam permainan bahasa homonim yang bermakna humor.

*Bang Engke : “Mas Kaesang kalau ke **Solo** ketemu Mas Gibran jadi duetkan, enggak **solo**” (V16.007)*

Konteks yang dimiliki tuturan tersebut yaitu membahas tentang Kota Solo, di mana Gibran yang merupakan kakak dari Kaesang menjabat sebagai wali Kota Solo. Data tersebut diketahui bahwa kalimat tersebut memanfaatkan homonim kata solo untuk membangun suatu humor. Kata Solo yang pertama merupakan ‘nama salah satu kota di Jawa Tengah’. Kemudian pada kata kedua memiliki makna ‘tunggal, berpergian, atau melakukan aktivitas seorang diri tanpa ditemani siapapun’.

- Deddy* : “Gua seminar UI, di Kemhan, di Unham, sampai gua muter-muter satu Indonesia. Seminar gua tentang bela negara”
- Bang Engke* : “Tapi seminar gitu nggak bikin kolestrol om?”
- Deddy* : “Kok gitu?”
- Bang Engke* : “Kan isinya **daging** semua” (V18.003)

Konteks tuturan tersebut adalah Deddy menyatakan bahwa dia telah melakukan seminar di universitas-universitas Indonesia. Tuturan yang sedang terjadi memuat kata yang berhomonim karena memiliki 2 makna. Kata yang berhomonim adalah kata daging, yang pertama bermakna ‘bagian lembut yang berisi urat-urat pada tubuh manusia ataupun hewan’ karena sebelumnya Bang Engke menyinggung tentang kolestrol. Namun, pada tuturan selanjutnya Bang Engke merubah makna kata daging menjadi ‘suatu pembahasian atau obrolan yang berbobot dan bersifat berat’.

- Bedu* : “Kebetulan pertama kali saya **terjun** ke dunia politik”
- Bang Engke* : “Biasanya **terjun** ke?”
- Bedu* : “Ke kali” (V19.001)

Konteks tuturannya yaitu Bedu menyatakan bahwa dia pertama kali terjun ke dunia politik. Akan tetapi, Bang Engke menanggapi tuturan tersebut dengan kata terjun yang memiliki arti yang berbeda. Maksud dari kata terjun antara kata pertama dan kedua memiliki perbedaan makna. Pada kata pertama terjun berarti ‘masuk atau berkecimpung ke politik’, kemudian pada kata kedua memiliki makna ‘melompat atau turun. Maka dari itu, data tersebut masuk kedalam permainan bahasa homonim karena kata terjun memiliki lebih dari satu makna tapi bentuk dan bunyinya sama.

2) Homofon

Homofon merupakan dua ujaran atau lebih yang sama lafalnya, tetapi berlainan tulisan dan maknanya. Homofon sendiri terdiri dari 3 jenis, yaitu homofon kata biasa, akronim, dan abreviasi.

a) Homofon kata biasa

Homofon kata biasa adalah kata yang memiliki bunyi yang sama namun berbeda secara tulisan dan maknanya.

Kaesang : “MU menang, tapi kemarin kalah sama **City** pak”
Bang Engke : “Kalah sama **Siti** Badriah lagi”
Mbak Encot : “Bukan, kalah sama **Manchester City** maksudnya”
 (V5.002)

Konteks yang terjadi adalah para pemain dan bintang tamu membicarakan tentang club sepak bola Manchester City. Penggunaan kata city dan Siti pada data tersebut merupakan kata yang berhomofon karena memanfaatkan kesamaan bunyi untuk membangun suatu humor. Penggunaan kata city yang memiliki makna ‘klub sepak bola yang berbasis di Manchester Raya’, kemudian diplesetkan menjadi Siti yang memiliki makna ‘nama orang atau penyanyi yang berasal dari Indonesia’.

b) Homofon Abreviasi

Abreviasi adalah pemendekan atau singkatan yang diambil dari huruf-huruf awal. Pada konten PDP para pemain sering menggunakan abreviasi ini untuk membangun suatu humor.

Mbak Encot : “Loh udah mulai syutinya toh?”

Kaesang : “Udah dari tadi”

Mbak Encot : “Selamat datang di **PDP, Partai Dinasti Politik**” (V1.001)

Pada data tersebut, konteks kalimat terjadi pada awal video di mana Mbak Encot bertanya kepada Kaesang apakah syutingnya sudah dimulai. Mengetahui syutingnya dimulai, Mbak Encot secara inisiatif membuka konten tersebut dengan menyebutkan nama program acara yaitu PDP. Namun, yang terjadi adalah Mbak Encot tidak menyebutkan singkatan acara program dengan benar yaitu *PDP* ‘PodKAesang Depan Pintu’, tetapi mempelesetkan kepanjangan kata tersebut sehingga menciptakan kepanjangan baru dari *PDP* menjadi ‘Partai Dinasti Politik’. Kata PDP tersebut masuk sebagai ketaksaan kategori abreviasi singkatan, karena abreviasi singkatan merupakan proses terjadinya pemendekan suatu huruf atau gabungan huruf yang diambil dari huruf pertama dari setiap kata.

Mbak Encot : “Tapi menurut saya Mas Giring ni bukan orang biasa-biasa. Beliau ni **APBN, Alumni Personel Band Nidji**” (V1.002)

Konteks dari tuturan kalimat tersebut terjadi ketika Giring yang merupakan Ketua Umum dari partai PSI menjelaskan tentang slogan yang terdapat di kaosnya yaitu PSI partainya orang biasa-biasa dan bukan siapa-siapa. Pada peristiwa tersebut, Mbak Encot menanggapi tuturan bahwa Mas Giring merupakan bukan orang biasa dengan memanfaatkan abreviasi dari kata *APBN*. Kata *APBN* tersebut menciptakan kepanjangan baru yang dapat merubah makna, yaitu makna yang sebenarnya adalah ‘Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara Indonesia’ diganti menjadi ‘Alumni Personil Band Nidji’. Data tersebut masuk ke bentuk ketaksaan kategori abreviasi

karena kata APBN merupakan singkatan yang diambil dari huruf depannya dari setiap kata.

*Mbak Encot : “Karena katanya saya digaji pake dana **KPK**. Iya, **Keuangan Podcast Kaesang**” (V2.001)*

Kata *KPK* yang terdapat pada data tersebut merupakan jenis permainan bahasa abreviasi, karena bentuk plesetan yang memanfaatkan singkatan dari kata depannya. Konteks tuturan terjadi ketika Mbak Encot menjelaskan tentang peran dirinya di konten PDP dan mendapatkan gaji dari *KPK*. Pada tuturan tersebut Mbak Encot memanfaatkan abreviasi *KPK* untuk membangun humor, kepanjangan yang sebenarnya dari *KPK* adalah ‘Komisi Pemberantasan Korupsi’, tapi diganti menjadi ‘Keuangan PodKaesang’.

*Kaesang : “Kalau **PAN** apa?”*

*Mbak Encot : “**Partai Artis Nasional** toh?” (V4.001)*

Pada peristiwa tersebut, terjadi antara Kaesang dan Mbak Encot dimana Kaesang bertanya ke Mbak Encot kepanjangan dari *PAN*. Konteks dari tuturan tersebut terjadi pada saat Mbak Encot memberikan pernyataan kepada Bapak Zulkifli Ketua Umum partai *PAN* bahwa Kaesang tidak cocok di *PAN* karena bukan artis. Kemudian Kaesang mengajukan pertanyaan apa kepanjangan dari *PAN* yang dijawab Mbak Encot ‘Partai Artis Nasional’, padahal yang sebenarnya *PAN* adalah ‘Partai Amanat Nasional’. Data tersebut masuk ke dalam permainan bahasa ketaksamaan kategori homofon abreviasi, karena abreviasi adalah singkatan yang diambil dari huruf depannya saja.

*Mbak Encot : “Bahkan sampe di Tiktokpun udah **FYP** lho. **For Your Pan**” (V4.002)*

Pada data tersebut, pembicaraan yang terjadi sebelumnya adalah membahas tentang lagu PAN yang digunakan untuk promosi atau kampanye partai yang secara tidak terduga menjadi viral di kalangan masyarakat. Pada peristiwa tuturan tersebut Mbak Encot memanfaatkan homonim abreviasi yang berjenis singkatan untuk melucu. Abreviasi singkatan yang digunakan adalah kata *FYP*, kata tersebut *FYP* memiliki makna ‘*For Your Page*’ atau halaman beranda sosial media. Akan tetapi, kata tersebut diganti oleh Mbak Encot menjadi ‘*For Your pan*’ yang digunakan untuk membangun suatu humor.

*Mbak Encot : “Tapi sebelum ketemu bapak saya sudah tahu beliau ini fansnya **MU**. Dari Namanya lho, Mahfud **MD**, **Manchester dong**” (V5.003)*

Konteks dari tuturan kalimat tersebut terjadi ketika Bapak Mahfud bercerita bahwa beliau merupakan fans dari Manchester United (MU). Dari peristiwa tuturan tersebut, Mbak Encot memanfaatkan abreviasi dari nama Bapak Mahfud MD untuk melucu. Kepanjangan MD dari nama Bapak Mahfud MD adalah ‘Mahmodin’ yang dipelesetkan menjadi ‘Manchester Dong’.

*Mbak Encot : “Kenapa Mas Kaesang cocok di **PKB**? Sesuai dengan Namanya, **PKB**, **Partai Kaesang Banget**” (V8.001)*

Pada data tersebut, konteks yang terjadi adalah Gus Imin secara tidak langsung mengajak Kaesang untuk bergabung dengan PKB. Menjawab hal tersebut Kaesang menanyakan apa kelebihan PKB dengan partai lain dari Gus Imin dan Gus Imin menjawab bahwa kelebihan dari PKB adalah dua kali PKB mengusung Pak Jokowi

dan selalu menang. Meneruskan pernyataan tersebut, Mbak Encot memanfaatkan abreviasi dari PKB untuk membantu Gus Imin, yaitu merubah kepanjangan PKB ‘Partai Kebangkitan Nasional’ menjadi ‘Partai Kaesang Banget’.

Mbak Encot : “Saya sudah nggak jadi ART, Asisten Rumah Tangga. Sekarang saya ART, Aktivis Relawan Tentara” (V12.001)

Konteks dari tuturan tersebut adalah Mbak Encot menyatakan bahwa dia sudah bukan lagi Asisten Rumah Tangga (ART), karena Mbak Encot menuturkan bahwa bintang tamu episode tersebut merupakan orang yang tampan, gagah, kaya-raya, dan lain-lain. Data tersebut merupakan permainan bahasa kategori abreviasi, karena abreviasi adalah singkatan dari huruf pertama suatu kata. Abreviasi dari data tersebut adalah ART yang merupakan kepanjangan dari ‘Asisten Rumah Tangga’ kemudian diganti sehingga menimbulkan perubahan makna menjadi ‘Aktivis Relawan Tentara’.

Mbak Encot : “Saya tahu alasannya UGM, Udah Ga Minat” (V13.001)

Konteks terjadi ketika Mbak Encot memberikan pernyataan bahwa Pak Budiman sudah tidak berminat di UGM kemudian Pak Budiman memberikan alasannya kenapa tidak lulus di UGM, karena beliau masuk di Universitas terbaik di dunia yaitu Universitas Cambridge. Pada data tersebut, Mbak Encot memanfaatkan abreviasi dari kata UGM yang berarti ‘Universtas Gadjah Mada’ dirubah menjadi ‘Udah Ga Minat’ untuk membuat suasana menjadi lucu.

*Mbak Encot : “Ketua KPU? Maksudnya, Ketua Pemborosan Uang?”
(V16.005)*

Konteks peristiwa terjadi ketika para pemain melakukan parodi legenda Malin Kundang, di mana para pemain juga melakukan komedi untuk membangun humor. Peristiwa tersebut terjadi ketika Mbak Encot dikutuk oleh bintang tamu menjadi ketua KPU sehingga tidak bisa bersama dengan Kaesang karena Kaesang dikutuk menjadi ketua PSI. Pada tuturan tersebut, Mbak Encot mempelesetkan abreviasi KPU yang sebenarnya memiliki arti ‘Komisi Pemilihan Umum’ menjadi ‘Ketua Pemborosan Uang’.

Mbak Encot : Jadi intel ya pak?

Pak Otto : Apa itu?

Mbak Encot : Iya, intelijen. Jadi FBI, Fans Berat Inul. (V20.001)

Peristiwa tutur tersebut memiliki konteks Mbak Encot bertanya kepada Pak Otto apakah Pak Otto menjadi intel. Akan tetapi, setelah itu Mba Encot mempelesetkan jawabannya yaitu menggunakan abreviasi FBI. Data yang berabreviasi tersebut adalah kata FBI yang merupakan kepanjangan dari ‘Federal Bureau of Investigation’ yang berarti Biro Ivestigasi Federal’, namun dipelesetkan menjadi ‘Fans Berat Inul’, sehingga menimbulkan makna humor. Abreviasi tersebut merupakan abreviasi singkatan, yang diambil dari huruf depannya saja dari tiap komponen.

c) Homofon Akronim

Homofon akronim adalah kebahasaan yang terdiri dari penyingkatan dengan mengambil sebagian dari kata yang bersangkutan.

- Mbak Encot* : “*Saya penasaran, bapak dulu waktu kuliah tipikal mahasiswa yang **kupu-kupu** atau **kunang-kunang**?”*
- Pak Budi* : “*Apa tuh?*”
- Mbak Encot* : “*Kupu-kupu tuh kuliah pulang-kuliah pulang, kunang-kunang kuliah nangis-kuliah nangis*” (V14.002)

Pada peristiwa tuturan tersebut konteksnya yaitu Mbak Encot bertanya kepada Pak Budi apakah Pak Budi sewaktu kuliah tipikal mahasiswa yang bagaimana. Data tersebut, kata kupu-kupu dan kunang-kunang tersebut masuk ke dalam bentuk akronim. Karena, penyingkatan tersebut diambil dari suku pertama pada setiap komponen. Pertama yaitu *kupu-kupu*, singkatan suku kata *ku* dari komponen kuliah dan singkatan suku kata *pu* dari komponen pulang. Kedua yaitu *kunang-kunang*, singkatan suku kata *ku* dari komponen kuliah dan singkatan suku kata *nang* dari komponen nangis.

- Pak Budi* : “*Dulu saya waktu di kampus punya gank Namanya **JASAD**, alias jangan sakiti anak disko*” (V14.003)

Konteks yang terjadi yaitu Pak Budi menceritakan tentang masa lalunya di waktu kuliah terdapat gank namanya JASAD. Kata jasad tersebut merupakan ketaksaan kategori akronim. Karena, akronim adalah pemendekan yang diambil dari sebagian atau gabungan dari beberapa huruf dari kata tersebut. Kata Jasad tersebut diakronimkan menjadi ‘jangan sakiti anak disko’.

- Mbak Encot* : “*Kan kalau itu udah, **GaFud, Ganjar-Mahfud***” (V16.001)

Konteks pada tuturan tersebut adalah pembahasan yang sedang dibicarakan yaitu tentang calon presiden dan wakil presiden, kemudian diciptakanlah singkatan-singkatan dari nama-nama calon. Pada data tersebut, terdapat kata GaFud yang merupakan permainan bahasa ketaksaan kategori akronim. Karena salah satu jenis

akronim adalah singkatan yang diambil dari suku pertama pada komponen pertama dan suku terakhir dari komponen kedua. Suku pertama yaitu ga dari komponen Ganjar dan suku terakhir fud dari komponen kedua yaitu Mahfud.

Deddy : “Bapak ini **ketumbar**”
Mbak Encot : “Apa tuh?”
Deddy : “**Ketua umum baru**”
Mbak Encot : “Ada lagi”
Deddy : “Apa tuh?”
Mbak Encot : “**Ketumit, ketua umum itu-itu aja**” (V18.001)

Konteks yang terjadi adalah penutur dan lawan tutur saling melakukan akronim dari kata-kata yang sebenarnya bukan singkatan. Kata ketumbar dan ketumit tersebut masuk ke dalam bentuk homofon akronim yaitu singkatan yang diambil dari suku pertama pada tiap komponen. Akronim yang pertama yaitu ketumbar yang berarti ‘bumbu dapur’, namun diakronimkan menjadi ketua umum baru. Dan kata kedua yaitu ketumit yang berarti ‘bagian tubuh manusia yang berada di kaki’ dan diakronimkan menjadi ketua umum itu-itu aja’.

3) Homograf

Homograf adalah hubungan makna di mana ada dua kata atau lebih dengan pengejaan yang identik tetapi memiliki makna yang berbeda.

Deddy : “Buktinya saya kalau ngomong **diserang**”
Bang Engke : “Ngomongnya di Banten kali, makanya **di Serang**”
 (V18.004)

Konteks yang dimiliki adalah Deddy menyatakan bahwa dia dia selalu di serang oleh netizen, tapi bang Engke menjawab tuturan tersebut dengan kata di Serang yang memiliki makna lain. Data tersebut merupakan data yang berbentuk homograf, karena memiliki tulisan yang sama namun memiliki pengucapan dan

makna yang berbeda. Kata diserang pada tuturan yang pertama memiliki arti ‘memerangi atau melawan’, sedangkan pada tuturan kedua berarti ‘nama kota’.

4) Paronim

Paronim adalah pembentukan kata yang didasari oleh bahasa asing dengan atau tanpa perubahan dalam pengejaan dan pengucapan.

*Mbak Encot : “Bahasa Koreanya selamat datangkan **annyeonghaseyo**, itu kalau lagi baik-baik aja. Kalau lagi kesel **annyinghaseyo**” (V15.001)*

Konteks dari tuturan tersebut Mbak Encot menyatakan bahwa bintang tamu pada episode tersebut berasal dari Korea. Maka dari itu, Mbak Encot berlatih untuk memberi sapaan dalam bahasa Korea. Pada data tersebut diketahui terdapat kata yang berparonim. Paronim adalah pembentukan kata yang didasari oleh bahasa asing dengan atau tanpa perubahan pada ejaan atau pengucapannya. Kata yang berparonim adalah *annyeonghaseyo* yang berarti ‘sapaan dalam bahasa Korea’ yang kemudian dipelesetkan menjadi *annyinghaseyo*.

*Mbak Encot : “Youtube tuh berkembang banget, kayak roti. Cumankan kalau rotikan pakai **baking powder**, kalau beliaukan pake **baking power**” (V18.002)*

Peristiwa tutur tersebut berkonteks Mbak Encot menyatakan bahwa Deddy memiliki orang yang berpengaruh dibelakangnya. Data tersebut terdapat kata yang berparonim dengan makna humor didalamnya. Paronim adalah pembentukan kata yang didasari oleh bahasa asing dengan atau tanpa perubahan pada ejaan atau pengucapannya. Kata yang berparonim adalah *baking powder* yang berarti ‘bahan

pengembang roti atau makanan' yang kemudian dipelesetkan menjadi *baking power* yang berarti 'memiliki orang yang berpengaruh di belakangnya'.

5) **Idiom**

Idiom adalah satuan-satuan bahasa (bisa berupa kata, frasa, maupun kalimat) yang maknanya tidak dapat "diramalkan" dari makna leksikal unsur-unsurnya maupun makna gramatikal satuan-satuan tersebut.

Mbak Encot : "Tapi bapak kalau megang mukanya harus hati-hati ya"

Kaesang : "Kenapa?"

Mbak Encot : "Soalnya tuh bukan kulit, banyak semennya. Karenakan dia **muka tembok**" (V3.001)

Data tersebut masuk ke dalam kategori idiom, karena kata muka tembok tersebut tidak dapat diartikan atau dipahami secara perkata atau apa adanya. Kata muka tembok dalam kalimat tersebut bukan berarti 'memiliki wajah yang terbuat dari semen', tetapi bermakna 'seseorang yang tidak punya malu sama sekali'. Konteks yang terjadi sebelumnya adalah para pemain PDP sedang membicarakan bintang tamu yang akan datang. Mbak Encot memberi tahu bahwa sang bintang tamu mahir dalam hal pencitraan.

Mbak Encot : "Sekarang saya tahu kenapa Pak Prabowo ini masih agak selektif milih cawapres, karenakan beliau suka melihara Kucing, kan **jangan beli kucing dalam karung**" (V12.003)

Konteks pembicaraan tersebut yaitu Pak Prabowo bercerita tentang kucing-kucing yang dimilikinya. Kemudian Mbak Encot mengaitkan hal tersebut dengan ungkapan jangan membeli kucing dalam karung. Ungkapan tersebut masuk ke dalam kategori idiom, karena kalimat jangan beli kucing dalam karung tidak dapat

diartikan atau dipahami secara perkata atau apa adanya. Kalimat tersebut memiliki arti untuk mengingatkan atau selalu berhati-hati saat ingin membeli sesuatu.

4.2.1.3 Hiponimi

Hiponimi adalah pernyataan yang maknanya dianggap sebagai bagian dari makna pernyataan lain, contohnya yaitu penutur akan mengatakan suatu kata yang berbentuknya sama tapi maknanya berbeda kemudian dimasukkan lagi kata-kata yang berhipernim yang sama dengan kata tersebut.

Ucok Baba : “Ubi itu Unik Berkarya Indonesia. Salah satu organisasi orang-orang seperti saya di Indonesia ini”

Mbak Encot : “**Ubi?** Kita juga punya komunitas **cilembu**” (V10.003)

Hiponimi adalah kata, frasa, atau kalimat yang dianggap bagian dari ungkapan lain. Pada data tersebut kata yang berhiponimi adalah kata cilembu, karena kata cilembu merupakan hiponimi dari kata ubi yaitu kelompok jenis umbi atau ubi jalar.

Konteks dari tuturan tersebut adalah Mbak Encot menanyakan apakah Ucok Baba pernah menjadi ketua Ubi dan apa kepanjangan dari komunitas Ubi.

4.2.2 Makna Permainan Bahasa pada Konten PodKaesang Depan Pintu

Hasil dari penelitian ditemukan terdapat 5 makna yang terkandung pada konten PDP season 2 tahun 2023 yaitu makna pernyataan, makna sindiran, makna larangan, makna humor, makna informasi. Berikut pembahasan makna permainan bahasa pada konten PodKaesang Depan Pintu.

4.2.2.1 Makna Pernyataan

Makna pernyataan adalah tuturan yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau sesuatu kepada pihak tertentu secara tersirat.

Mbak Encot : “Bapak nggak ada rencana buat maju capres?”
Bapak Bahlil : “Apa itu capres ya?”
Mbak Encot : “Ya, calon presiden atau misalnya mungkin ya entah walikota atau gubernur yang butuh **suara** banyak, kan orang Timur **suaranya** bagus”
 (V17.001)

Konteks yang terjadi Mbak Encot bertanya ke Pak Bahlil apakah beliau ada rencana untuk maju sebagai capres atau tidak. Data tersebut berisi pernyataan, karena pada tuturan tersebut Mbak Encot menyatakan bahwa orang Timur memiliki suara yang bagus.

4.2.2.2 Makna Sindiran

Makna sindiran yaitu tuturan yang mengindikasikan sindiran kepada seseorang secara tidak langsung.

Mbak Encot : “Loh udah mulai syutingnya toh?”
Kaesang : “Udah dari tadi”
Mbak Encot : “Selamat datang di **PDP, Partai Dinasti Politik**” (V1.001)

Konteks terjadi pada awal video di mana Mbak Encot bertanya kepada Kaesang apakah syutingnya sudah dimulai. Mengetahui syutingnya telah dimulai, Mbak Encot secara inisiatif membuka konten tersebut dengan menyebutkan ‘Selamat datang di PDP, Partai Dinasti Politik’. Makna yang terkandung pada kalimat tersebut merupakan makna sindiran karena terdapat ungkapan sindiran yang secara

tidak langsung ditujukan kepada Kaesang yang dimana satu keluarga Kaesang menjabat sebagai pejabat pemerintah sehingga menjadi perbincangan masyarakat.

*Mbak Encot : “Mas Aldi haus? Jangan minum ini. Kamukan bukan **haus** air, **haus** popularitas” (V2.002)*

Konteks yang terjadi adalah ketika Aldi Taher baru saja duduk di sofa dan akan minum air putih dari botol, namun Mbak Encot berusaha untuk mencegahnya. Data tersebut ditemukan terdapat makna sindiran didalamnya, karena tuturan tersebut bertujuan untuk menyindir bintang tamu karena bintang tamu tersebut seringkali melakukan aksi-aksi yang selalu menjadi sorotan publik. Walaupun memiliki kesan lucu atau humor, tujuan sebenarnya tuturan tersebut adalah untuk menyindir.

Mbak Encot : “Tapi bapak kalau megang mukanya harus hati-hati ya”

Kaesang : “Kenapa?”

*Mbak Encot : “Soalnya tuh bukan kulit, banyak semennya. Karenakan dia **muka tembok**” (V3.001)*

Konteks yang terjadi sebelumnya adalah para pemain PDP sedang membicarakan bintang tamu yang akan datang. Mbak Encot memberi tahu bahwa sang bintang tamu mahir dalam hal pencitraan. Data tersebut juga memiliki makna sindiran karena kata muka tembok tersebut ditujukan untuk bintang tamu tidak punya malu. Kata muka tembok memiliki arti seseorang yang tidak memiliki urat malu. Selain itu, bintang tamu yang dimaksud dalam tuturan adalah Vicky Prasetyo, dimana Vicky merupakan *public figure* yang terkenal dengan kepercayaan dirinya yang tinggi.

Kaesang : “*Kalau PAN apa?*”

Mbak Encot : “*Partai Artis Nasional toh?*” (V4.001)

Pada peristiwa tersebut, terjadi antara Kaesang dan Mbak Encot dimana Kaesang bertanya ke Mbak Encot kepanjangan dari *PAN*. Konteks dari tuturan tersebut terjadi pada saat Mbak Encot memberikan pernyataan kepada Bapak Zulkifli Ketua Umum partai *PAN* bahwa Kaesang tidak cocok di *PAN* karena bukan artis. Kepanjangan dari kata tersebut memiliki makna yang berbeda antara makna yang sebenarnya. Sehingga menimbulkan makna yang berkesan menyindir. Karena partai *PAN* banyak beranggota dari kalangan artis atau *influencer*. Kata *PAN* tersebut berarti ‘Partai Artis Nasional’, padahal yang sebenarnya *PAN* adalah ‘Partai Amanat Nasional’.

Mbak Encot : “*Eh jangan bahas yang berat-berat ya*”

Kaesang : “*Santai-santai*”

Mbak Encot : “*Yang ringan-ringan aja*”

Pak Mahfud : “*Iya, yang ringan aja*”

Mbak Encot : “*Bahas koruptor pak*”

Pak Mahfud : “*Ah, terlalu serius itu*”

Mbak Encot : “*Koruptor ringan itu, hukumannya*” (V5.001)

Kata ringan pada data tersebut merupakan dua kata yang sama tapi memiliki makna yang sangat berbeda. Pada kata pertama ringan memiliki makna ‘enteng atau bobotnya hanya sedikit’, kemudian pada kata kedua memiliki makna ‘pidana penjara yang hanya berlangsung beberapa bulan saja’. Tuturan tersebut ditujukan untuk menyindir para penuntut umum atau pelaksana putusan pengadilan yang memberikan hukuman yang tidak setimpal kepada para koruptor. Oleh karena itu, tuturan tersebut masuk ke dalam makna sindiran.

*Pak Mahfud : “Saya kebetulan sekarang ini pelaksana Menteri Kominfo. Karena menterinya yang asli masih **sekolah**”*
Kaesang : “Oh, sekolah ya pak”
Mbak Encot : “Kalau boleh tanya kemana pak?”
Mbak Encot : “Bukan, maksudnya kemana 8 triliunnya pak?” (V5.004)

Konteks tuturan tersebut adalah Pak Mahfud sedang memperkenalkan dirinya sebagai Menteri Kominfo yang baru. Makna yang terkandung yaitu makna sindiran karena tuturan tersebut digunakan untuk menyindir Menteri Kominfo yang baru saja ditangkap oleh KPK dengan tuduhan korupsi sebesar 8 triliun pada proyek pembangunan Base Transceiver Station (BTS) yang divonis selama 15 tahun penjara. Sekolah yang dimaksud pada data tersebut bukanlah menuntut ilmu, tetapi sedang dipenjara.

Mbak Encot : Saya mau izin gabung Nasdem”
Choky : “Boleh, materainya saya siapkan”
*Mbak Encot : “Saya bukan Cuma jago **cuci baju**”*
Bang Engke : “Tapi?”
*Mbak Encot : “Jago **cuci uang juga**” (V6.001)*

Konteks yang terjadi adalah Mbak Encot bertanya kepada Choky apakah boleh bergabung dengan partai Nasdem. Data tersebut memiliki makna sindiran, karena tuturan tersebut ditujukan untuk menyindir para pejabat pemerintah yang sering melakukan korupsi. Korupsi di pemerintahan banyak terjadi di Indonesia, salah satunya yaitu menteri kominfo Johnny G yang melakukan korupsi sebesar 8 triliun.

*Mbak Encot : “Saya tahu kasus itu, yang salah sasaran. Orang dia kan nggak bisa **ternak** lele, dikasih bibit lele. Orang dia pengen **ternak** tuyul” (V7.001)*

Konteks pada peristiwa tersebut adalah Denny Cagur menjelaskan program atau website yang akan digunakan ketika terpilih menjadi anggota legislatif, karena

melihat di lapangan masih banyak bantuan-bantuan yang salah sasaran. Data tersebut bermakna sindiran karena tuturan tersebut ditujukan untuk para pemberi bantuan yang tidak bisa membagi bantuan secara merata dan sesuai dengan potensi yang dimiliki oleh penerima bantuan. Bantuan yang ada di Indonesiapun banyak mengalami salah sasaran sehingga mengalami banyak kerugian.

Mbak Encot : “Pokoknya kita sengaja, tujuannya supaya bapak kenyang makan kerupuk, biar enggak niat makan uang rakyat” (V9.001)

Konteks yang terjadi adalah bintang tamu dan Kaesang melakukan lomba makan kerupuk untuk merayakan hari kemerdekaan Republik Indonesia. Data tersebut merupakan homonim yang bermakna sindiran, karena tuturan tersebut digunakan untuk menyindir para pejabat pemerintahan yang sering mengambil uang rakyat.

*Mbak Encot : “Kenapa nggak suka sama cewek pintar”
Kaesang : “Minder”
Bang Engke : “Takut nggak bisa ngebodohin ya?”
Mbak Encot : “Apa nanti takut disetir?” (V11.001)*

Konteks yang terjadi adalah William diminta para pemain untuk memainkan game. Gamenya yaitu memilih tipe wanita sesuai gambar yang telah disediakan. Data tersebut bermakna sindiran untuk para laki-laki yang tidak suka jika memiliki pasangan yang lebih pintar dari dirinya.

Mbak Encot : “Bapak ini keren lho. Beliaukan suka naik Kuda, padahal punya mobil, punya sopir. Artinya nggak suka disetir” (V12.002)

Konteks yang terjadi adalah Mbak Encot mempelesetkan kata disetir dengan memanfaatkan hobi Pak Prabowo yaitu berkuda. Tuturan tersebut bermakna sindiran

untuk para pejabat atau tokoh politik yang melakukan tugas sesuai perintah partai atau ketua partai.

*Mbak Encot : “Ini **bekri**, karena rasanya coklat. Kalau **bakri** rasanya Lapindo” (V15.003)*

Peristiwa tutur yang terjadi terdapat konteks Mbak Encot sedang mempromosikan produk UMKM. Perubahan fonem yang terdapat pada tuturan tersebut mengakibatkan adanya perbedaan makna yang dapat membangun suatu humor tapi juga menyindir. Makna yang terkandung pada tuturan adalah makna menyindir, karena penyebab terjadi munculnya lumpur Lapindo disebabkan oleh PT Lapindo Brantas yang melakukan kesalahan prosedur saat pengeboran sehingga mengakibatkan munculnya lumpur ke permukaan, sedangkan Bakri merupakan pemilik dari perusahaan PT Lapindo Minarak Jaya yang merupakan anak usaha Lapindo Brantas Inc.

Kaesang : “Ini saya sampai kapan begini?”

Bang Engke : “Kan kapal harus begitu”

*Bang Engke : “Iyakan udah biasa jadi **kendaraan politik**” (V16.003)*

Konteks dari peristiwa tuturan tersebut adalah para pemain dan bintang tamu melakukan parodi legenda Malin Kundang, di mana Kaesang berperan sebagai kapal. Pada tuturan tersebut Bang Engke menuturkan bahwa lawan tuturnya sudah biasa menjadi kendaraan politik. Tuturan tersebut mengandung makna sindiran di dalamnya, karena para tokoh publik sering kali digunakan untuk kepentingan pribadi, partai atau politik.

*Mbak Encot : “Ketua KPU? Maksudnya, Ketua Pemborosan Uang?”
(V16.005)*

Konteks peristiwa terjadi ketika para pemain melakukan parodi legenda Malin Kundang, di mana para pemain juga melakukan komedi untuk membangun humor. Pada tuturan tersebut, penutur mempelesetkan KPU yang sebenarnya memiliki arti ‘Komisi Pemilihan Umum’ menjadi ‘Ketua Pemborosan Uang’. Data tersebut memiliki makna sindiran karena tuturan tersebut ditujukan untuk KPU yang melakukan pemborosan uang.

*Deddy : “Bapak ini ketumbar”
Mbak Encot : “Apa tuh?”
Deddy : “Ketua umum baru”
Mbak Encot : “Ada lagi”
Deddy : “Apa tuh?”
Mbak Encot : “Ketumit, ketua umum itu-itu aja” (V18.001)*

Konteks yang terjadi adalah penutur dan lawan tutur saling melakukan akronim dari kata-kata yang sebenarnya bukan singkatan. Makna yang terkandung yaitu makna sindiran karena tujuan dari akronimnya kata-kata tersebut adalah untuk menyindir Kaesang yang baru saja diangkat menjadi Ketua Umum PSI.

*Reza : “Ijin minum ya”
Bang Engke : “Boleh, kan lu haus kekuasaan” (V21.002)*

Konteks yang terjadi adalah Reza izin kepada para mitra tutur untuk minum, namun Bang Engke yang merupakan mitra tuturnya menjawab bahwa Reza memang haus tapi haus kekuasaan. Kata homonim tersebut ditujukan untuk menyindir Reza karena pada pembicaraan sebelumnya Reza ditebak oleh para pemain telah mendapatkan janji dari salah satu paslon.

*Bang Engke : “Karena sekarang kita mengundang bapak ini sebagai **Mentan**, kalau yang kemarin **mantan**” (V22.001)*

Konteks dari tuturan tersebut adalah Pak Andi Rahman meminta untuk melupakan masa lalu dan fokus ke masa depan. Data tersebut mengandung makna informasi dan sindiran, karena tuturan tersebut memberi informasi bahwa pak Andi merupakan Menteri Pertanian yang baru. Selain itu data tersebut juga ditujukan kepada Syahrul Yasin Limpo mantan Menteri Pertahanan yang sudah tidak lagi menjawab karena didakwa melakukan korupsi.

4.2.2.3 Makna Larangan

Makna larangan adalah tuturan yang melarang melakukan sesuatu, biasanya menggunakan kata "jangan".

*Mbak Encot : “Sekarang saya tahu kenapa Pak Prabowo ini masih agak selektif milih cawapres, karenakan beliau suka melihara Kucing, **kan jangan beli kucing dalam karung**” (V12.003)*

Konteks pembicaraan tersebut yaitu Pak Prabowo bercerita tentang kucing-kucing yang dimilikinya. Kemudian Mbak Encot mengaitkan hal tersebut dengan ungkapan jangan membeli kucing dalam karung. Kalimat tersebut memiliki arti untuk mengingatkan atau selalu berhati-hati saat ingin membeli sesuatu. Oleh karena itu, data tersebut bermakna larangan karena penutur melarang untuk membeli sesuatu tanpa melihatnya.

4.2.2.4 Makna Humor

Makna humor adalah tuturan atau sikap yang lucu dan bisa merangsang rasa gembira dan tawa.

Mbak Encot : “Tapi kemarin ada yang bilang katanya PSI tuh seperti donat gitu ya. Luarnya manis dalamnya kosong” (V1.003)

Pada peristiwa tuturan tersebut, konteks yang terjadi adalah Mas Giring menjelaskan tentang dirinya yang menyalonkan sebagai Presiden, bahwa anak-anak muda harus memiliki jiwa yang berani untuk mengawali perbaikan bangsa melalui sebuah parlemen atau partai. Mbak Encot yang merupakan mitra tutur menunjukkan adanya permainan bahasa pada tuturannya, hal tersebut dibuktikan adanya penggunaan kata donat. Data tersebut dapat dikategorikan makna humor, hal tersebut ditunjukkan pada kata donat pada data tersebut yang memiliki makna yang sangat jauh dengan makna yang sebenarnya. Data tersebut tidak termasuk ke dalam makna sindiran karena sebelumnya tuturan tersebut pernah diucapkan oleh ketua umum PSI. Oleh karena itu, data tersebut masuk ke makna humor.

Mbak Encot : “Akutuh nggak setuju Musisi jadi masuk ke dunia politik”

Kaesang : “Loh kenapa nih?”

*Mbak Encot : “Karenakan kalau jadi pemimpin itu butuhnya **suara** rakyat bukan **suara** merdu” (V1.005)*

Data tersebut berisikan makna humor, karena konteks yang terjadi pada tuturan tersebut sebelumnya membicarakan tentang musisi yang sukses di politik. Hal tersebut juga dibuktikan dengan adanya penggunaan kata suara yang sebenarnya memiliki makna yang sangat jauh berbeda tapi digunakan pada satu percakapan, sehingga memberikan kesan lucu.

Mbak Encot : “*Karena katanya saya digaji pake dana **KPK**. Iya, **Keuangan Podcast Kaesang**” (V2.001)*

Konteks tuturan terjadi ketika Mbak Encot menjelaskan tentang peran dirinya di konten PDP dan mendapatkan gaji dari KPK. Data tersebut memiliki makna humor pada permainan bahasa. Pada data tersebut terjadi proses pelesetan yang diambil dari abreviasi KPK. Proses dari pelesetan tersebut menghasilkan kepanjangan baru yaitu ‘Keuangan Podcast Kaesang’. Tujuan dari tuturan tersebut adalah untuk membangun suatu humor sehingga dapat memberikan kesan yang lucu.

Mbak Encot : “*Bahkan sampe di Tiktokpun udah **FYP** lho. **For Your Pan**” (V4.002)*

Pada peristiwa tuturan tersebut Mbak Encot memanfaatkan abreviasi untuk melucu. Abreviasi yang digunakan adalah kata FYP, kata tersebut memiliki makna ‘*For Your Page*’ atau halaman beranda sosial media anda. Akan tetapi, kata tersebut dipelesetkan oleh Mbak Encot menjadi ‘*For Your Pan*’ yang digunakan untuk membangun suatu humor sehingga dapat menimbulkan suasana lucu.

Kaesang : “*MU menang, tapi kemarin kalah sama **City pak**”*

Bang Engke : “*Kalah sama **Siti Badriah** lagi”*

Mbak Encot : “*Bukan, kalah sama **Manchester City** maksudnya” (V5.002)*

Konteks yang terjadi adalah para pemain dan bintang tamu membicarakan tentang club sepak bola Manchester City. Penggunaan kata city dan Siti merupakan kata yang memiliki bunyi yang sama tapi maknanya berbeda. Pelesetan tersebut digunakan seolah-olah keduanya memiliki arti yang sama, sehingga tuturan tersebut mampu memberi kesan yang lucu.

Mbak Encot : “Tapi sebelum ketemu bapak saya sudah tahu beliau ini fansnya MU. Dari Namanya lho, Mahfud MD, Manchester dong” (V5.003)

Konteks dari tuturan kalimat tersebut terjadi ketika Bapak Mahfud bercerita bahwa beliau merupakan fans dari Manchester United (MU). Peristiwa tuturan tersebut, penutur memanfaatkan homofon abreviasi dari nama Bapak Mahfud MD untuk melucu. Kepanjangan MD dari nama Bapak Mahfud MD adalah ‘Mahmodin’ yang secara tidak terduga dipelesetkan menjadi ‘Manchester Dong’.

Mbak Encot : “Kenapa Mas Kaesang cocok di PKB? Sesuai dengan Namanya, PKB, Partai Kaesang Banget” (V8.001)

Pada data tersebut, konteks yang terjadi adalah Cak Imin secara tidak langsung mengajak Kaesang untuk bergabung dengan PKB. Menjawab hal tersebut Kaesang menanyakan apa kelebihan PKB dengan partai lain dari Gus Imin dan Cak Imin menjawab bahwa kelebihan dari PKB adalah dua kali PKB mengusung Pak Jokowi dan selalu menang. Meneruskan pernyataan tersebut, Mbak Encot memanfaatkan abreviasi dari PKB untuk membantu Cak Imin. Penutur memanfaatkan abreviasi dari PKB untuk membantu membangun suatu humor, yaitu merubah kepanjangan PKB ‘Partai Kebangkitan Nasional’ menjadi ‘Partai Kaesang Banget’. Oleh karena itu, data tersebut masuk ke dalam makna humor.

*Cak Imin : “Tapi jangan khawatir kalau punya anak-anak **jail**, jangan khawatir.*

Mbak Encot : “Kenapa?”

Cak Imim : “Biasanya pinter gedanya, contohnya saya”

*Bang Engke : “Kalau gedanya di [**jail**] kan ga ini juga” (V8.002)*

Konteks pada peristiwa tutur tersebut adalah membahas tentang masa kecil Cak Imin yang memiliki sifat jail. Menjawab hal tersebut, Bang Engke memanfaatkan

kata jail untuk membangun humor. Kata jail yang terdapat pada kalimat tersebut merupakan kata yang berhomonim. Pada kata pertama, kata jail berarti ‘suka menggoda atau mengganggu seseorang’, sedangkan pada kata kedua jail berarti ‘penjara’. Kata berhomonim tersebut dimanfaatkan penutur untuk membangun suatu humor.

Samara : “Ini bawa oleh-oleh”

Bang Engke : “Ih bawa **kotak**, ada tantrinya nggak itu?” (V10.001)

Konteks yang terjadi adalah Samara masuk ke ruangan dengan membawa kotak. Keadaan tersebut dimanfaatkan untuk membangun suatu humor menggunakan permainan bahasa homonim, yaitu kata kotak. Pengertian dari kata kotak pada umumnya adalah ‘barang, peti atau bentuk’. Namun, kata kotak pada kalimat tersebut memiliki dua arti karena kalimat atau perkataan setelah kata kotak adalah nama seseorang, sedangkan makna kedua dari kata kotak tersebut adalah ‘nama band’ yang vokalisnya bernama Tantri. Oleh karena itu, kata kotak termasuk kata yang berhomonim bermakna humor.

Bang Engke : “Bang **Ucok Baba**”

Mbak Encot : “Saya kira Bang **Ucok** yang punya minuman”

Bang Engke : “Apa itu?”

Mbak Encot : “**Ucok boba**” (V10.002)

Konteks yang dimiliki peristiwa tersebut yaitu Ucok Baba memperkenalkan dirinya ke Samara sebagai pemilik dari partai P3, kemudian Bang Engke dan Mbak Encot membuat pelesetan dari nama Ucok Baba. Adanya perubahan bunyi fonem pada data tersebut menimbulkan adanya makna humor.

Ucok Baba : “Ubi itu Unik Berkarya Indonesia. Salah satu organisasi orang-orang seperti saya di Indonesia ini”

*Mbak Encot : “Ubi? Kita juga punya komunitas **cilembu**” (V10.003)*

Konteks dari tuturan tersebut adalah Mbak Encot menanyakan apakah Ucok Baba pernah menjadi ketua Ubi dan apa kepanjangan dari komunitas Ubi. Hiponimi dari kata ubi dan cilembu tersebut dimanfaatkan penutur untuk membangun suasana humor, sehingga makna yang terkandung pada data tersebut adalah makna humor.

*Mbak Encot : “Saya sudah nggak jadi **ART**, Asisten Rumah Tangga. Sekarang saya **ART**, Aktivis Relawan Tentara” (V12.002)*

Konteks dari tuturan tersebut adalah Mbak Encot menyatakan bahwa dia sudah bukan lagi Asisten Rumah Tangga (ART), karena Mbak Encot menuturkan bahwa bintang tamu episode tersebut merupakan orang yang tampan, gagah, kaya-raya, dan lain-lain. Makna yang terkandung dalam tuturan tersebut yaitu makna humor, karena pembuatan kepanjangan yang baru tersebut dikarenakan bintang tamu dari episode tersebut adalah Bapak Prabowo Subianto yang merupakan mantan dari anggota militer dan sekarang menjabat sebagai menteri pertahanan.

*Mbak Encot : “Saya tahu alasannya **UGM**, **Udah Ga Minat**” (V13.001)*

Konteks terjadi ketika Mbak Encot memberikan pernyataan bahwa Pak Budiman sudah tidak berminat di UGM, kemudian Pak Budiman memberikan alasannya kenapa tidak lulus di UGM, karena beliau masuk di Universitas terbaik di dunia yaitu Universitas Cambridge. Pada data tersebut, penutur memanfaatkan abreviasi dari kata UGM yang kemudian dipelesetkan menjadi kepanjangan yang baru sehingga menimbulkan ketidakdugaan yang dapat memberi makna humor.

*Pak Budi : “Kita tunggu aja dinamika masyarakat karena perhari ini Indonesia satu-satunya yang tidak punya **kasino**”*

Mbak Encot : “Punya kita Indro soalnya” (V14.001)

Konteks yang terjadi itu Pak Budi menyatakan bahwa negara Indonesia merupakan negara satu-satunya yang tidak punya kasino, kemudian Mbak Encot menjawab tuturan tersebut dengan kata kasino yang memiliki makna berbeda. Kata kasino yang dimaksud Pak Budi adalah ‘bangunan atau ruangan yang dipakai untuk berjudi dan berdansa’. Namun, tuturan yang dilontarkan oleh Mbak Encot jauh berbeda dengan apa yang sedang dibahas, karena kasino yang dimaksud oleh Mbak Encot adalah ‘nama orang atau pelawak’ yang telah meninggal dunia. Akibatnya, tuturan yang berhomonim tersebut dapat membangun humor. Oleh sebab itu, makna yang terkandung adalah makna humor.

*Mbak Encot : “Bahasa Koreanya selamat datangkan **anyeonghaseyo**, itu kalau lagi baik-baik aja. Kalau lagi kesel **anyinghaseyo**” (V15.001)*

Konteks dari tuturan tersebut Mbak Encot menyatakan bahwa bintang tamu pada episode tersebut berasal dari Korea. Maka dari itu, Mbak Encot berlatih untuk memberi sapaan dalam bahasa Korea. Pada data tersebut diketahui terdapat makna humor, karena penutur mempelesetkan kata **anyeonghaseyo** menjadi **anyinghaseyo** dengan tujuan untuk membangun humor.

*Mbak Encot : “Saya sudah siap banget ketemu sama orang-orang Korea yang marganya Park. Ada **Park Bo Gum**, ada **Park Kyung**, ada Linkin **Park**, Jurassic **Park**, Senayan **Park**” (V15.002)*

Konteks dari tuturan tersebut adalah Mbak Encot merasa tidak sabar untuk ketemu orang Korea yang bermarga Park. Namun, pada tuturannya Mbak Encot

mempesetkan kata Park ke nama-nama yang bukan termasuk nama marga. Kata Park tersebut diplesetkan dengan tujuan untuk melucu. Maka dari itu, makna yang terkandung pada data tersebut adalah makna humor.

*Mbak Encot : “Kan kalau itu udah, **GaFud, Ganjar-Mahfud**” (V16.001)*

Konteks pada tuturan tersebut adalah pembahasan yang sedang dibicarakan yaitu tentang calon presiden dan wakil presiden, kemudian diciptakanlah singkatan-singkatan dari nama-nama calon. Pada data tersebut, terdapat kata GaFud yang merupakan permainan bahasa ketaksaan kategori akronim. Karena salah satu jenis akronim adalah singkatan yang diambil dari suku pertama pada komponen pertama dan suku terakhir dari komponen kedua. Suku pertama yaitu ga dari komponen Ganjar dan suku terakhir fud dari komponen kedua yaitu Mahfud.

*Inaya : “Kenapa ada cawapres yang jadi dari menko polhukam? Karena negara ini butuhnya **aman**, bukan **amin**” (V16.002)*

Konteks dari pembahasan yang sedang dibicarakan yaitu tentang calon presiden dan wakil presiden. Pada data tersebut penutur secara tidak terduga memanfaatkan substitusi bunyi untuk membangun suatu humor, sehingga makna yang terkandung adalah makna humor.

*Mbak Encot : “**Uda**”*

Bang Engke : “Iya, Uni”

*Mbak Encot : “**Udah** apa belum nih?” (V16.004)*

Tuturan tersebut berisi konteks Mbak Encot dan Bang Engke berperan sebagai Malin dan Istrinya. Data tersebut mengandung makna humor karena secara tidak

terduga Mbak Encot menambah bunyi dari kata uda menjadi udah sehingga menimbulkan kesan lucu.

*Mbak Encot : “Insecure karena nggak punya **kedudukan** ya?”*

*Bang Engke : “Karena kalau **kedudukankan** berat” (V16.006)*

Konteks dari tuturan tersebut yaitu membahas tentang insecure yang dimiliki oleh Inaya, kemudian Mbak Encot menanyakan apakah insecurenya karena tidak punya kedudukan yang dijawab oleh Bang Engke dengan komedi. Kata kedudukan yang dituturkan oleh Bang Engke memiliki arti yang sangat jauh berbeda dengan kedudukan yang dimaksud oleh Mbak Encot. Oleh karena itu, data tersebut masuk ke makna humor karena menimbulkan kelucuan.

*Bang Engke : “Mas Kaesang kalau ke **Solo** ketemu Mas Gibran jadi duetkan, enggak **solo**” (V16.007)*

Konteks yang dimiliki tuturan tersebut yaitu membahas tentang Kota Solo, di mana Gibran yang merupakan kakak dari Kaesang menjabat sebagai wali Kota Solo. Data tersebut diketahui bahwa kalimat tersebut memanfaatkan homonim kata solo untuk membangun suatu humor. Kata Solo yang pertama merupakan ‘nama salah satu kota di Jawa Tengah’. Kemudian pada kata kedua memiliki makna ‘tunggal, berpergian, atau melakukan aktivitas seorang diri tanpa ditemani siapapun’. Maka dari itu, data tersebut masuk ke jenis makna humor.

*Mbak Encot : “Youtube tuh berkembang banget, kayak roti. Cuman kalau rotikan pakai **baking powder**, kalau beliaukan pake **baking power**” (V18.002)*

Peristiwa tutur tersebut berkonteks Mbak Encot menyatakan bahwa Deddy memiliki orang yang berpengaruh dibelakangnya. Data tersebut merupakan kata

yang berparonim dengan makna humor didalamnya karena tuturan tersebut secara tidak terduga memanfaatkan kata paronim untuk menimbulkan kesan yang lucu.

Deddy : “Gua seminar UI, di Kemhan, di Unham, sampai gua muter-muter satu Indonesia. Seminar gua tentang bela negara”

Bang Engke : “Tapi seminar gitu nggak bikin kolestrol om?”

Deddy : “Kok gitu?”

Bang Engke : “Kan isinya **daging** semua” (V18.003)

Konteks tuturan tersebut adalah Deddy menyatakan bahwa dia telah melakukan seminar di universitas-universitas Indonesia. Kata daging pada data tersebut merupakan kata yang berhomonim karena memiliki 2 makna, yang pertama bermakna ‘bagian lembut yang berisi urat-urat pada tubuh manusia ataupun hewan’ karena sebelumnya Bang Engke menyinggung tentang kolestrol. Namun, pada tuturan selanjutnya Bang Engke merubah makna kata daging menjadi ‘suatu pembahasan atau obrolan yang berbobot dan bersifat berat’. Oleh sebab itu, tuturan tersebut memiliki makna humor yang bertujuan untuk melucu.

Deddy : “Buktinya saya kalau ngomong **diserang**”

Bang Engke : “Ngomongnya di Banten kali, makanya **di Serang**”
(V18.004)

Konteks yang dimiliki adalah Deddy menyatakan bahwa dia dia selalu di serang oleh netizen, tapi bang Engke menjawab tuturan tersebut dengan kata di Serang yang memiliki makna lain. Data tersebut merupakan data yang berbentuk homograf, karena memiliki tulisan yang sama namun memiliki pengucapan dan makna yang berbeda. Kata diserang pada tuturan yang pertama memiliki arti ‘memerangi atau melawan’, sedangkan pada tuturan kedua berarti ‘nama kota’. Homograf dari kata diserang tersebut bertujuan untuk melucu.

Bedu : “Kebetulan pertama kali saya **terjun** ke dunia politik”
Bang Engke : “Biasanya **terjun** ke?”
Bedu : “Ke kali” (V19.001)

Konteks tuturannya yaitu Bedu menyatakan bahwa dia pertama kali terjun ke dunia politik. Akan tetapi, Bang Engke menanggapi tuturan tersebut dengan kata terjun yang memiliki arti yang berbeda. Maksud dari kata terjun antara kata pertama dan kedua memiliki perbedaan makna. Perbedaan makna dari kata terjun tersebut dimanfaatkan penutur untuk melucu.

Bedu : “Karena lagi kekeringan, ketemu air itu kayak ketemu **emas**”
Dede : “Ini ketemu”
Bedu : “Itu **Mas** Kaesang” (V19.002)

Konteks dari tuturan tersebut adalah Bedu menjelaskan kenapa cara minumnya dengan cara disruput yaitu untuk menikmati yang Tuhan berikan. Pada data tersebut memperlihatkan bahwa terdapat pelesapan bunyi fonem [ε] pada kata emas yang berarti ‘sebuah unsur kimia atau logam yang termasuk benda berharga’ menjadi kata mas yang mempunyai arti ‘panggilan atau sebutan untuk laki-laki di Jawa’. Terjadinya pelesapan bunyi tersebut mengakibatkan perubahan makna yang sangat jauh berbeda bahkan tidak ada hubungannya sama sekali, sehingga menimbulkan kelucuan.

Mbak Encot : “Jadi intel ya pak?”
Pak Otto : “Apa itu?”
Mbak Encot : “Iya, intelijen. Jadi **FBI, Fans Berat Inul**” (V20.001)

Peristiwa tutur tersebut memiliki konteks Mbak Encot bertanya kepada Pak Otto apakah Pak Otto menjadi intel. Akan tetapi, setelah itu Mba Encot mempelesetkan jawabannya yaitu menggunakan abreviasi FBI. Data tersebut merupakan abreviasi

kata yang merupakan kepanjangan dari ‘Federal Bureau of Investigation’ yang berarti Biro Ivestigasi Federal’, namun dipelesetkan menjadi ‘Fans Berat Inul’, sehingga menimbulkan suasana humor.

4.2.2.5 Makna Informasi

Makna informasi adalah tuturan yang berisikan pemberitahuan atau kabar tentang tentang suatu hal.

Mbak Encot : “Tapi menurut saya Mas Giring ni bukan orang biasa-biasa. Beliau ni APBN, Alumni Personel Band Nidji” (V1.002)

Konteks dari tuturan kalimat tersebut terjadi ketika menjelaskan tentang slogan yang terdapat di kaosnya yaitu PSI partainya orang biasa-biasa dan bukan siapa-siapa. Data tersebut memiliki makna informasi pada permainan bahasa. Pada data tersebut terjadi proses pelesetan yang diambil dari abreviasi APBN. Proses dari pelesetan tersebut menghasilkan kepanjangan baru yang berisi sebuah informasi bahwa Giring merupakan mantan dari anggota atau personil dari band nidji.

*Giring : “Luar biasa, Kiki luar biasa”
Bang Engke : “Makanya sering digoreng” (V1.004)*

Konteks yang sebenarnya terjadi adalah kiki mengaitkan partai PSI dengan produk yang sedang diiklankan, sehingga Giring merasa kagum dengan Kiki (Mbak Encot). Pada data tersebut kata digoreng merujuk ke ‘mengompori, memanas-manasi, atau menghasut’, yang arti sebenarnya adalah ‘memasak kering-kering di wajan’. Data tersebut masuk ke makna informasi karena Bang Engke memberikan sebuah

informasi kepada bintang tamu bahwa ucapan yang dilontarkan Kiki (Mbak Encot) sering diperbincangkan oleh media atau masyarakat.

*Mbak Encot : “Pas itu ditanya di sini mau jadi **komisi** berapa, katanya yang penting ada **komisinya** gitu” (V5.005)*

Konteks yang terjadi pada pembicaraan sebelumnya adalah Mbak Encot menjelaskan ke Pak Mahfud tentang Aldi Taher, kemudian Mbak Encot menyampaikan tuturan yang dituturkan oleh Aldi Taher. Tuturan tersebut masuk ke dalam kategori makna informasi, karena tuturan tersebut diucapkan untuk memberikan informasi terkait ucapan yang dituturkan oleh Aldi Taher di episode sebelumnya.

*Mbak Encot : “Saya penasaran, bapak dulu waktu kuliah tipikal mahasiswa yang **kupu-kupu** atau **kunang-kunang**?”*

Pak Budi : “Apa tuh?”

Mbak Encot : “Kupu-kupu tuh kuliah pulang-kuliah pulang, kunang-kunang kuliah nangis-kuliah nangis” (V14.002)

Pada peristiwa tuturan tersebut konteksnya yaitu Mbak Encot bertanya kepada Pak Budi apakah Pak Budi sewaktu kuliah tipikal mahasiswa yang bagaimana. Kata kupu-kupu dan kunang-kunang tersebut masuk ke dalam bentuk akronim. Karena, penyingkatan yang diambil dari sebagian atau gabungan dari beberapa huruf dari kata tersebut. Data tersebut juga bermakna informasi karena penutur memberikan informasi berupa kepanjangan dari akronim-akronim tersebut kepada mitra tutur.

*Pak Budi : “Dulu saya waktu di kampus punya gank Namanya **JASAD**, alias jangan sakiti anak disko” (V14.003)*

Konteks yang terjadi yaitu Pak Budi menceritakan tentang masa lalunya di waktu kuliah terdapat gank namanya JASAD. Kata jasad tersebut merupakan ketaksaan

kategori akronim. Karena, akronim adalah pemendekan yang diambil dari sebagian atau gabungan dari beberapa huruf dari kata tersebut. Data tersebut juga bermakna informasi karena penutur memberikan informasi bahwa semasa kuliahnya terdapat gank dan informasi kepanjangan dari kata jasad.

4.2.3 Implementasi Pembelajaran Menulis Teks Anekdote Fase E

Hasil penelitian permainan bahasa pada konnten PDP season 2 pada tahun 2023 dapat diimplementasikan pada pembelajaran menulis teks anekdot fase E. Pembelajaran menulis teks anekdot memiliki capaian pembelajaran (CP), 1) peserta didik mampu menulis gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan tertulis untuk berbagai tujuan secara logis, kritis, dan kreatif dalam bentuk teks informasional dan/atau fiksi; 2) peserta didik mampu menulis teks anekdot hasil penelitian dan teks fungsional dunia kerja; 3) peserta didik mampu mengalih bahasakan satu teks ke teks lainnya untuk tujuan ekonomi kreatif; dan 4) peserta didik mampu menerbitkan hasil tulisan di media cetak maupun digital. Dan alur tujuan pembelajaran (ATP), menulis gagasan pikiran atau pandangan dalam teks anekdot untuk berbagai tujuan secara logis, kritis, dan, kreatif.

Pendidik dapat membuat contoh teks anekdot menggunakan permainan bahasa yang mengandung kritikan atau sindiran yang disertai humor. Pendidik juga dapat menggunakan hasil penelitian yang berbentuk teks anekdot pada penelitian ini dengan judul *followers* yang dapat digunakan sebagai bahan ajar pada proses pembelajaran yang diimplementasikan pada modul ajar sesuai dengan kurikulum

merdeka. Pada penelitian ditemukan beberapa data permainan bahasa yang dapat diimplementasikan pada pembelajaran menulis teks anekdot.

Tuturan dan permainan bahasa yang dituturkan oleh para pemain dan bintang tamu dapat dijadikan sebagai bahan referensi, topik, tema, atau bahan untuk menulis teks anekdot. Salah satu contoh data yang dapat dijadikan sebagai bahan atau topik menulis teks anekdot adalah data V2.002, berikut contoh teks anekdot tersebut.

Followers

Di sebuah kantin, terdapat tiga sahabat lama, Rita, Soya, dan Alma, yang sedang menunggu pesanan. Suasana terasa ramai dengan perbincangan-perbincangan ringan disela istirahat berlangsung.

Soya : “Eh, kalian udah kenalan sama ketos kita yang baru belum?”

Rita : “Belom, kenapa emang?”

Soya : “Katanya *followers* instagramnya banyak banget”

Alma : “Emang berapa *followersnya*”

Rita : “Lupa gue, ribuan pokonya. Soalnya waktu kelas 10 pernah lomba OSN, makanya terkenal. Apa gue deketin ya, siapa tau gue ikut terkenal juga.”

Rita : “Bukannya *followers* lo udah banyak ya?”

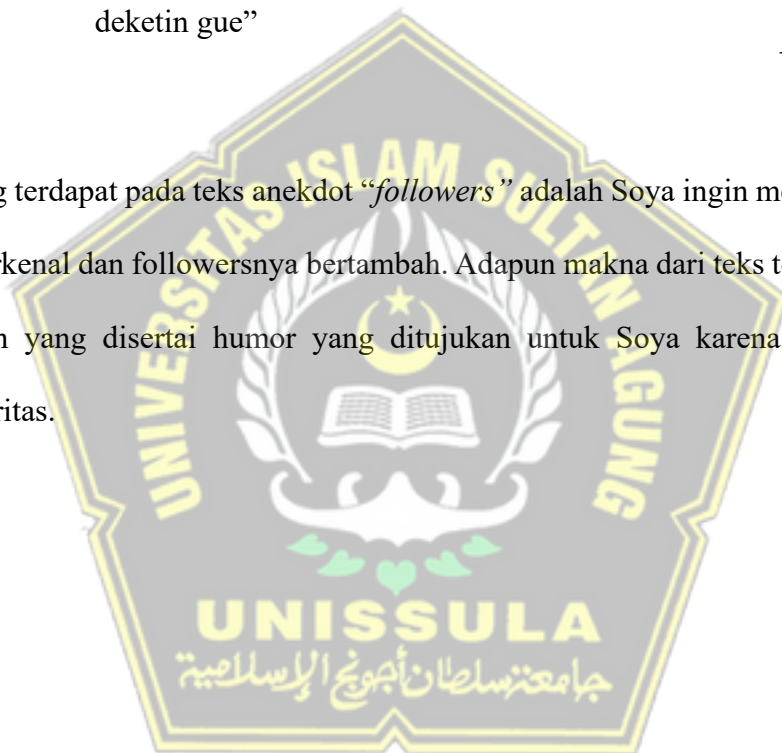
Soya : “Dikit tauk, masih kalah sama Zara. Ini mana minumnya sih, udah haus juga.”

Abstrak

Orientasi

Rita	: “Udahlah, dikit doang juga bedanya.”	
Alma	: “Tuh minumannya. Ini tuan putri minumannya, kan tadi haus katanya.”	} Krisis
Rita	: “Haus popelatiras maksudnya.”	
Rita & Alma	: “Hahaha....”	→ Reaksi
Soya	: “Ahh kalian mahhh, yaudah deh nggak jadi deketin gue”	} Koda

Isi yang terdapat pada teks anekdot “*followers*” adalah Soya ingin mendekati ketos agar terkenal dan followersnya bertambah. Adapun makna dari teks tersebut adalah sindiran yang disertai humor yang ditujukan untuk Soya karena suka dengan popularitas.



BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada penelitian jenis permainan bahasa tersebut, data berasal dari konten youtube PodKaesang Depan Pintu (PDP) season 2 tahun 2023 yang diunggah di akun youtube <https://www.youtube.com/@Kaesang>.

1. Terdapat jenis permainan bahasa pada konten Podkaesang Depan Pintu. Hasil analisis menunjukkan bahwa para pemain dan bintang tamu menggunakan permainan bahasa yang berbentuk aspek fonologis, ketaksaan, dan hiponimi. Hasil penelitian menemukan 51 data permainan bahasa yaitu 6 data aspek fonologis, 44 data ketaksaan, dan 1 data hiponimi.
2. Makna permainan bahasa yang dituturkan oleh para pemain dan bintang tamu yang dianalisis adalah kata, frasa, dan klausa pada konten PodKaesang Depan Pintu. Dari hasil penelitian dan analisis dapat ditemukan sebanyak 51 data makna permainan bahasa yaitu 1 makna pernyataan, 17 data makna sindiran, 1 data makna larangan, 27 data makna humor, dan 5 data makna informasi.
3. Hasil penelitian dari permainan bahasa pada konten PodKaesang Depan Pintu dapat diimplementasikan pada pembelajaran menulis teks anekdot fase E. Pendidik dapat menggunakan hasil penelitian sebagai topik, materi, referensi, atau bahan ajar dalam proses pembelajaran menulis teks anekdot

yang disampaikan pada bahan ajar atau modul ajar sesuai dengan CP dan ATP.

5.2 Saran

Berdasarkan dengan hasil penelitian, dapat hal-hal yang disarankan penulis sebagai berikut.

1. Dalam penelitian permainan yang dilakukan penulis diharapkan dapat memberikan sebuah informasi kepada para pembaca untuk menambah wawasan tentang ilmu pengetahuan bentuk-bentuk permainan bahasa dari segi semantik dan juga makna-makna permainan bahasa.
2. Bagi pendidik penulis berharap hasil penelitian yang ditemukan yaitu bentuk-bentuk permainan bahasa serta maknanya dapat digunakan sebagai bahan referensi atau bahan ajar pada pembelajaran bahasa Indonesia teks anekdot khususnya pembelajaran menulis.
3. Bagi peneliti, penulis berharap hasil penelitian dapat digunakan sebagai bahan perbandingan dan referensi pada penelitian sejenis permainan bahasa pada konten PodKaesang Depan Pintu.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbariski, H. S. (2020). Permainan Bunyi dalam Penciptaan Humor Komik @Tahilalats di Instagram. *Sirok Bastra*, 8(1), 1-19. DOI <https://doi.org/10.37671/sb.v8i1.193> diakses pada tanggal 7 November 2023.
- Amilia, & Anggraeni. (2017). *Semantik (Konsep dan Analisis Contoh)*. Malang: Madani.
- Anggraeni, A. W. (2012). *Semantik Bahasa Indonesia*. Padang. 1–85.
- Anisah, Z. (2016). Polisemi pada Wacana Humor Indonesia Lawak Klub. *Al Hikmah: Jurnal Studi Keislaman*, 6(2). POLISEMI PADA WACANA HUMOR INDONESIA LAWAK KLUB | Al ... <https://ejournal.kopertais4.or.id/pantura/index.php/alhikmah/article/view/2804> diakses pada tanggal 7 November 2023.
- Arsanti, M. (2017). Siapa Dia? Lihatlah Bahasa pada Media Sosialnya! (Kajian Sociolinguistik Masyarakat Indonesia). URL <http://eprints.undip.ac.id/61674> diakses pada tanggal 25 Desember 2023.
- Azmin, G. G. (2021, December). Plesetan Berbahasa pada Stiker Media Percakapan Daring Whatsapp. In *Prosiding Seminar Nasional Bahasa, Sastra, dan Seni* (Vol. 1, pp. 10-17). https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/prosiding_fbs/article/view/24159 , diakses pada tanggal 25 Februari 2024.
- Chaer, Abdul. 1990. *Pengantar Semantik Bahasa Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chaer, Abdul. 2013. *Pengantar Semantik Bahasa Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Delabastita, D. (1996). Wordplay and Translation: Introduction. in the Translator. *Studies in Intercultural Communication, vol.2, 2. Special issue. Manchester: St. Jerome Publishing*. Chiaro: Delabastita, Dirk, ed. 1996. Wordplay & Translation. Special Issue of ... <https://benjamins.com/online/target/articles/target.12.1.11chi> diakses pada tanggal 10 November 2023.
- Ening Herniti, - (2017) *Permainan Bahasa Dalam Iklan Susu*. In: Makalah Seminar Nasional Isu-Isu Mutakhir Linguistik. Departemen Bahasa dan Sastra Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta. <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/41315/> ,diunduh pada tanggal 25 Februari 2024.

- Fajriana, N. (2020). Permainan Bahasa dalam Wacana Dakwah K.H. Anwar Zahid. *Universitas Negeri Semarang*.
<http://lib.unnes.ac.id/40397/1/2111413017.pdf> diakses pada tanggal 28 September 2023.
- Fauziyah, N., & Aprila, N. R. D. (2021). Permainan Bahasa pada Konten Iklan di Youtube. *Prosiding Samasta*.
<https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SAMASTA/article/view/606%20%E2%80%93%20619> diakses pada tanggal 5 November 2023.
- Fitri, R. A. (2022). Ketaksaan dalam Komunikasi Virtual Twitter: Tinjauan Semantik. *Jurnal Bebasan*, 9(2). DOI
<https://doi.org/10.5281/zenodo.7498476> diakses pada tanggal 9 November 2023.
- Gani, R. N., Umar, F. A., & Salam, S. (2022). Permainan Bahasa Komika Arafah dalam Video Stand Up Comedy Academy 2. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 8(2),
<https://jurnal.ideaspublishing.co.id/index.php/ideas/article/view/789> diakses pada tanggal 5 November 2023.
- Giorgadze, M. (2014). Linguistic Features of Pun. *Its Typology and Classification, European Scientific Journal, vol.2*. LINGUISTIC FEATURES OF PUN, ITS TYPOLOGY AND CLASSIFICATION
<https://eujournal.org/index.php/esj/article/view/4819> diakses pada tanggal 28 September 2023.
- Giorgadze, M. (2015). Categories of Visual Puns. *European Scientific Journal December 2015, vol.2*, 362-370. LINGUISTIC FEATURES OF PUN, ITS TYPOLOGY AND CLASSIFICATION
<https://eujournal.org/index.php/esj/article/view/4819> diakses pada tanggal 28 September 2023.
- Hamalik, Oemar. 2013. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hariyanto, N. E., Budiyana, Y. E., & Riyandari, A. (2019). Pun on Stickers. *Sociolinguistl Research*, 7.
http://repository.unika.ac.id/22880/1/58119900662019G1_SOCIO%20LINGUISTICS%20%20RESEARCH_%2030%20Okt%202019.pdf#page=99, diunduh pada tanggal 25 Februari 2024.
- Jazeri, M. (2012). *Semantik: Teori Memahami Makna Bahasa*. 149.
- Kencana, W. H. (2020). Platform Digital Siaran Suara Berbasis on Demand. *Commed: Jurnal Komunikasi dan Media*, 4 (2), 191-207. DOI

<https://doi.org/10.33884/commed.v4i2.1547> diakses pada tanggal 25 Desember 2023.

- Kholison, Mohammad. (2016). *Semantik Bahasa Arab (Tinjauan Historis, Teoritik dan Aplikatif)*. Malang: Lisan Arabi.
- Kinanti, K. P., & Riskawati, Y. (2021). Jenis dan Fungsi Permainan Bahasa (Bahasa Plesetan) pada Kaus Yajugaya: sebuah Tinjauan Sociolinguistik. *Hasta Wiyata*, 4(2), 131-147. DOI <https://doi.org/10.21776/ub.hastawiyata.2021.004.02.03> diakses pada tanggal 22 November 2023.
- Kosasih. (2014). *Jenis-jenis Teks. Bandung*: Yrama Widya.
- Kridalaksana, Harimurti. 2008. *Kamus Linguistik*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Lilaifi, Z. (2019). Permainan Bahasa Komika Ridwan Remin dalam Acara Grand Final Stand Up Comedy Indonesia (Suci) 7. *BASINDO: jurnal kajian bahasa, sastra Indonesia, dan pembelajarannya*, 3(2), 271-282. <https://journal2.um.ac.id/index.php/basindo/article/view/11590> diakses pada tanggal 7 November 2023.
- Luthfianti, A. R., & Ulfiana, E. (2023). *Permainan Bahasa pada Acara Komedi Lapor Pak! di Trans7 Sebagai Wahana Humor: Kajian Semantik* (Doctoral Dissertation, Uin Raden Mas Said Surakarta). Permainan Bahasa Pada Acara Komedi Lapor Pak! Di Trans7 ... <https://eprints.iain-surakarta.ac.id/7174/> diakses pada tanggal 27 Agustus 2023.
- Maharani, P. D. (2011). *Permainan Bahasa Tokoh Punakawan Wayang Cenk Blonk. Bali: Universitas Udayana*.
- Moleong, Lexy J. (2004). *Metodologi Penelitian Kualitatif (Bandung)*. PT Remaja Rosdakarya.
- Moleong, Lexy J. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif, Edisi Revisi*. PT Remaja Rosdakarya.
- Nila, S. F. (2018). Mayor's Puns on Instagram: Classification and Function of Puns in Ridwan Kamil's Instagram Account. *Fourth Prasasti International Seminar on Linguistics (Prasasti 2018)*, 280. DOI <https://doi.org/10.2991/prasasti-18.2018.53> diakses pada tanggal 7 November 2023.
- Pangaksami, O. A., & Nugroho, R. A. (2023). Discovering the Identity of Pun in English and Indonesian Subtitles: A Study of Pun Translation Strategies in

“The SpongeBob Movie: Sponge on the Run”. In *5th International Conference on Language, Linguistics, and Literature (COLALITE 2023)* (pp. 197-205). Atlantis Press. DOI https://doi.org/10.2991/978-2-38476-140-1_21 diakses pada tanggal 22 November 2023.

Parera, J. D. (2004). *Teori Semantik Edisi Kedua*. Jakarta: Erlangga.

Pateda, Mansoer. (2001). *Semantik Leksikal*. Jakarta : Rineka Cipta, 2001.

Pateda, Mansoer. (2010). *Semantik Leksikal*. Jakarta: Rineka Cipta.

Rahardi, Kunjana. 2005. *Pragmatik: Kesantunan Imperatif Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga

Rahayu, I. C., Budiyana, Y. E., Aydawati, E. N., & Wohangara, B. R. (2019). Indonesian Puns on Instagram. *Sociolinguistl Research*, 7. http://repository.unika.ac.id/22880/1/58119900662019G1_SOCIO%20LINGUISTICS%20%20RESEARCH_%2030%20Okt%202019.pdf#page=99 , diunduh pada tanggal 25 Februari 2024.

Sagiyanto, A., et al. 2022. Pelatihan Pembuatan Podcast sebagai Media Komunikasi Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi pada IPNU Ciledug. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Kalam*, 1(1), 18–26. <https://jurnalprisanicendekia.com/index.php/kalam/article/view/9> diakses pada tanggal 25 Desember 2023.

Sari, R., Hudiyono, Y., & Soe' oed, R. (2017). Pengembangan Media Blog dalam Pembelajaran Menulis Teks Anekdote pada Siswa Kelas X SMA. *Ilmu Budaya: Jurnal Bahasa, Sastra, Seni Dan Budaya*, 1(4), 317-330. DOI <http://dx.doi.org/10.30872/jbssb.v1i4.712> diakses pada tanggal 24 Desember 2023.

Setyadi, A. (2019). Permainan Bahasa dalam Media Sosial. *Nusa: Jurnal Ilmu Bahasa dan Sastra*, 14(3), 387-397. Permainan Bahasa dalam Meda Sosial | Setyadi | Nusa – E-Journal UNDIP <https://ejournal.undip.ac.id/index.php/nusa/article/view/27206> diakses pada tanggal 20 September 2023.

Sihaloho, S. M. A. (2020). Ambiguitas Leksikal yang Terdapat pada Puns atau Permainan Kata dalam Soft News “On The Road With Steve Hartman”: Kajian Semantik (*Doctoral dissertation, Program Studi Bahasa Inggris SI Universitas Widyatama*) URI <http://repository.widyatama.ac.id/xmlui/handle/123456789/14180> diakses pada tanggal 25 Desember 2023.

- Silalahi, M. C. P., Sudarsono, S. C., & Wardani, M. M. S. (2020). Permainan Bahasa dalam Wacana Cocologi pada Acara “Ini Talk Show” di NET. *Jurnal Ilmiah Kebudayaan Sintesis*, 14(1), 94-108. DOI <https://doi.org/10.24071/sin.v14i1.2530> diakses pada tanggal 21 September 2023.
- Siyoto, & Sodik. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Literasi Media. Diambil dari <https://zenodo.org/record/1117422/files/dasarmetodologipenelitian.pdf?download=1>
- Sudarmoyo, S. (2020). Podcast sebagai Alternatif Media Pembelajaran Jarak Jauh. *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 65-73. DOI <https://doi.org/10.32585/edudikara.v5i2.212> diakses pada tanggal 24 Desember 2023.
- Sudarsono, Sony Christian. 2013. Permainan Bahasa dalam Wacana Gomball. *Jurnal Ilmiah Kebudayaan Sintesis*, 13(2), 63-77. DOI <https://doi.org/10.24071/sin.v7i1.984> diakses pada tanggal 20 September 2023.
- Sudaryanto. (2015). *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa*. Yogyakarta: Sanata Darma University Press.
- Sugianto, A. (2022). Javenglish: Permainan Bahasa di Era Masyarakat Multilingual. *Ranah: Jurnal Kajian Bahasa*, 11(1), 103-110. DOI <https://doi.org/10.26499/rnh.v11i1.2146> diakses pada tanggal 7 November 2023.
- Sugiyono (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabet.
- Sugiyono (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabet.
- Sugiyono, & Mulyatiningsih, E. (2007). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung;Alfabeta.
- 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. DOI <https://doi.org/10.18860/ling.v13i1.4513> diakses pada tanggal 21 September 2023.
- 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. DOI <https://doi.org/10.21776/ub.hastawiyata.2018.002.01.05> diakses pada tanggal 21 September 2023.
- Sultan, M. A., Idrus, N., dan Akhmad, A. (2020). Media Podcast terhadap Kemampuan Menyimak. *JIKAP PGSD*, 4(1), 40–45. Media Podcast terhadap Kemampuan Menyimak | sultan | JIKAP PGSD <https://ojs.unm.ac.id/JIKAP/article/view/12044> diakses pada tanggal 25 Desember 2023.
- Syarif, E., et al. (2009). *Pembelajaran Menulis*. Jakarta: KKG Bermutu.
- Tarigan, Jago. 1995. *Pembelajaran Menulis*. Jakarta : KKG Bermutu.
- Tarigan, Henry Guntur. 1986. *Pengajaran Pragmatik*. Bandung: Angkasa.
- Tirtamenda, A. R. (2021). Permainan Bahasa dan Analisis Semiotika pada Dialog Film Pendek ‘Tilik’. *LUGAS Jurnal Komunikasi*, 5(1), 1-9. <https://ojs.stiami.ac.id/index.php/lugas/article/view/1551> diakses pada tanggal 5 November 2023.
- Triyani, N., Romdon, S., & Ismayani, M. (2018). Penerapan metode discovery learning pada pembelajaran menulis teks anekdot. *Parole: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(5), 713-720. DOI <https://doi.org/10.22460/p.v1i5p%25p.978> diakses pada tanggal 24 Desember 2023.
- Ummah, A. H., Khatoni, M. K., dan Khairurromadhan, M. 2020. Podcast sebagai Strategi Dakwah di Era Digital: Analisis Peluang dan Tantangan. *Komunike*, 12(2), 210–234. <https://doi.org/10.20414/jurkom.v12i2.2739> diakses pada tanggal 25 Desember 2023.
- Uqtura, A. N. (2018). Jokes (Set Up Dan Punchline) Dalam Wacana Humor Komika Popon Kerok Acara Stand Up Comedy Indonesia (Suci) 8 di Kompas Tv. *Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra*, 5(2). Jokes (set up dan punchline) dalam wacana humor komika popon kerok <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/29007/26557> diakses pada tanggal 20 September 2023.
- Widya Nurhayati, . (2023) *Permainan Bahasa Dalam Wacana Humor Akun @Shewantcoy Di Instagram*. Sarjana Thesis, Universitas Negeri Jakarta. <Http://Repository.Unj.Ac.Id/42459/> Diakses Pada Tanggal 15 Februari 2024.
- Wijana & Rohmadi, M. (2011). *Semantik Teori dan Analisis*. Yuma Pressindo.

Wijana, I. D. P. (2016). Stand Up Comedy: Language Play and its Functions (Systemic Functional Linguistic Approach). *Journal of Language and Literature*, 16(2), 99-105. DOI <https://doi.org/10.24071/joll.v16i2.357> diakses pada tanggal 28 September 2023.

Wijana. (2004). *Kartun: Studi Tentang Permainan Bahasa*. Yogyakarta: Ombak.

Yendra. (2016). *Mengenal Ilmu Bahasa (Linguistik)*. Yogyakarta: Deepublish.

Yusri, & Mantasiah. (2020). *Linguistik Mikro (Kajian Internal Bahasa dan Penerapannya)* (Cet. I). Deepublish. https://www.google.co.id/books/edition/Linguistik_Mikro_Kajian_Internal_Bahasa/SXH3DwAAQB

