

**BAHASA JENAKA DI KALANGAN MAHASISWA: KAJIAN
SOSIOPRAGMATIK**

Markus Filie Krisadewa

Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Univeritas Sanata Dharma, Yogyakarta
markusfilie@gmail.com

Kunjana Rahardi

Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Univeritas Sanata Dharma, Yogyakarta
kunjana.rahardi@gmail.com

ABSTRAK

Bahasa jenaka merupakan wujud permainan bahasa yang dapat menyebabkan kelucuan atau tertawa. Penggunaan bahasa jenaka saat ini biasa digunakan dalam komunikasi, salah satunya dalam komunikasi langsung, terutama yang digunakan di kalangan mahasiswa. Selain dalam komunikasi langsung, penggunaan bahasa jenaka sering digunakan untuk mengkritik, mengejek, dan lain-lain. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan wujud kejenakaan bahasa jenaka sebagai permainan bahasa, (2) mendeskripsikan maksud kejenakaan bahasa jenaka sebagai permainan bahasa, dan (3) mendeskripsikan fungsi bahasa jenaka sebagai permainan bahasa yang digunakan oleh mahasiswa PBSI Universitas Sanata Dharma tahun 2019. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Sanata Dharma angkatan 2015-2018 yang sedang berkomunikasi. Pengambilan data dengan cara pengamatan atau observasi dan teknik sadap pada interaksi mahasiswa. Bentuk data yang didapatkan dalam penelitian ini adalah wujud, maksud, dan fungsi dalam tuturan jenaka. Data yang diperoleh dari penelitian ini sebanyak 100 tuturan. Data tersebut terbagi dalam 3 fungsi bahasa jenaka, yakni bahasa jenaka dari fungsi memahami, bahasa jenaka dari fungsi memengaruhi, dan bahasa jenaka dari fungsi menghibur. Hasil dari analisis data dalam penelitian ini yaitu terdapat wujud dan penanda bahasa jenaka, yaitu tuturan yang berwujud kata, berwujud frasa, berwujud klausa, dan yang berwujud kalimat. Data tuturan bahasa jenaka yang berwujud frasa merupakan wujud yang paling dominan dalam penelitian ini. Dari data penelitian ini, peneliti menemukan beberapa maksud, yaitu maksud menyindir, maksud menyampaikan informasi, maksud mengkritik, maksud melucu, dan maksud menasehati. Peneliti juga menemukan data sebagai fungsi kejenakaan dalam tuturan bahasa jenaka yang terdiri dari fungsi memahami, fungsi memengaruhi, dan fungsi menghibur. Penelitian ini menunjukkan bahwa bahasa jenaka di kalangan

mahasiswa prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang digunakan sesuai dengan fungsinya masing-masing.

Kata kunci: *humor, sosiopragmatik, wujud, maksud, dan fungsi*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini memudahkan bagi mahasiswa untuk berkomunikasi dan bersosialisasi di internet, media sosial, dan teknologi pesan singkat pada gawai yang dapat diakses secara mudah. Bahasa yang digunakan oleh mahasiswa saat berkomunikasi lisan biasanya dipengaruhi oleh media sosial. Mahasiswa umumnya menggunakan bahasa yang jenaka untuk berkomunikasi dengan lawan bicaranya dan sebagai ajang untuk mengakrabkan antar mahasiswa. Bahasa jenaka merupakan jenis bahasa yang menggunakan satu perkataan namun memiliki dua arti dengan tujuan bergurau. Ungkapan bahasa ini lebih menjadikan suasana menjadi senang. Lingkungan pergaulan juga merupakan faktor mahasiswa menemukan suatu bahasa baru yang tentunya mencampuradukan antara bahasa baru dan bahasa baku sehingga menimbulkan kelucuan dalam berkomunikasi. Penggunaan bahasa jenaka saat ini hanya terjadi di kalangan anak muda saja khususnya mahasiswa. Mahasiswa terkadang kurang dalam mengartikan dan memahami tentang tujuan bahasa jenaka yang dituturkan oleh teman-temannya saat bercanda bersama atau sedang membicarakan suatu hal. Sebagian mahasiswa juga kurang menguasai bahasa di luar bahasa Indonesia terkadang tidak dapat memahami dan menangkap bahasa jenaka yang disampaikan oleh penutur tersebut sehingga tidak menimbulkan kelucuan. Permainan bahasa jenaka terkadang menggunakan bahasa daerah atau bahasa asing dalam penggunaannya sebagai wujud permainan bahasa yang digunakan oleh masyarakat tutur.

Peneliti menemukan ada banyak penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu tentang “Bahasa Jenaka Di kalangan Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Tahun 2019”. Penelitian-penelitian itulah yang menginspirasi peneliti untuk melakukan penelitian ini. Berikut ini adalah beberapa penelitian terdahulu yang relevan dan menginspirasi peneliti.

Pertama adalah penelitian Epit Sona tahun 2017 tentang “Analisis Bahasa Humor Pada Wayang Durangpo Karya Sudjiwo Tejo Dalam Surat Kabar Harian Jawa Pos Edisi Januari-Maret 2015”. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yang mendeskripsikan atau menjelaskan gambaran kasus secara cermat. Kedua adalah penelitian dari Risna Desiana Sahman tahun 2014, Universitas Pendidikan Indonesia dengan judul “Variasi Bahasa Humor Dalam Kumpulan Cerpen *Fanfiction Comedy*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bentuk peristiwa tutur dalam kumpulan cerpen, strategi berbahasa dan respon pembaca terhadap cerpen. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif yang mendeskripsikan berbagai tuturan yang terkandung dalam cerpen tersebut dan pendekatan fungsional yang menempatkan berbagai tuturan yang menghibur pembaca.

Kedua penelitian di atas memiliki persamaan dan perbedaan. Persamaan dari kedua penelitian di atas adalah melakukan penelitian yang berkaitan dengan topik bahasa humor atau jenaka. Dari kedua penelitian tersebut semuanya melakukan

analisis terhadap tuturan dalam penyampaian maksud dan konteks. Penelitian pertama dan kedua menggunakan metode yang sama yaitu deskriptif. Dari kedua penelitian tersebutlah peneliti terinspirasi untuk melakukan penelitian yang sejenis dengan kedua penelitian tersebut di atas yaitu tentang varian bahasa jenaka yang digunakan oleh mahasiswa. Pada penelitian yang akan peneliti lakukan, peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian terhadap mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Sanata Dharma.

Kajian ilmu pragmatik merupakan bagian dari kajian ilmu linguistik. Menurut R.C. Stalnaker (dalam Rahardi 2016:17), pragmatik adalah telaah mengenai tindak-tanduk linguistik beserta konteks-kontek tempatnya tampil. Kajian ilmu pragmatik dapat didefinisikan sebagai kajian ilmu yang mengkaji mengenai makna tuturan dalam situasi tertentu. Menurut Leech (dalam Rahardi, 2016:17), pragmatik sebagai sesuatu telaah makna dalam hubungannya dengan aneka situasi dan ujaran. Menurut Leech ada dua hal penting yang harus dicatat dalam definisi pragmatik ini. Pertama, makna dalam bahasa tepat dan serasi dengan fakta-fakta pada saat kita mengamatinya. Kedua, makna bahasa itu haruslah sederhana dan dapat digeneralisasikan. Dalam Rahardi (2016:4), bahwa pragmatik merupakan studi seluk beluk bahasa yang dikaitkan dengan pemakaiannya. (*Language User*). Menurut Heatherington (dalam Rahardi 2016:17), mengatakan bahwa pragmatik adalah menelaah ucapan-ucapan khusus dalam situasi-situasi khusus, terutama sekali memusatkan perhatian pada aneka ragam cara yang merupakan wadah aneka konteks sosial. Pragmatik menelaah ucapan berdasarkan situasi dan konteks sosial.

Menurut Leech (1993:1), mengatakan bahwa jika seseorang tidak dapat mengerti sifat-sifat bahasa bila tidak mengerti pragmatik, yaitu bagaimana bahasa digunakan dalam komunikasi. Dalam pernyataan tersebut, menunjukkan bahwa studi pragmatik tidak lepas dari penggunaan bahasa itu sendiri.

Konteks merupakan sesuatu hal yang dapat membuat atau memengaruhi maksud dari suatu tuturan itu sendiri. Dalam suatu tuturan, konteks perlu diperhatikan agar tidak terjadi kesalahpahaman antara penutur dan mitra tutur, maupun antara penulis dan juga pembaca. Dalam keterkaitannya, kajian ilmu pragmatik tidak lepas dari keterkaitan dengan konteks-konteks yang akan menimbulkan masalah keambiguitasan atau ketaksaan (Rahardi 2016:4). Menurut beberapa ahli di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa kajian ilmu pragmatik merupakan studi yang berkaitan dengan pemakaian bahasa yang menghubungkan dengan suatu makna dalam konteks untuk disampaikan, diterima, maupun ditafsirkan oleh pendengar atau mitra tutur.

Penelitian ini, teori yang digunakan untuk menelaah data adalah dengan menggunakan salah satu cabang ilmu dari kajian pragmatik, yaitu kajian sosiopragmatik. Kajian ilmu pragmatik dapat didefinisikan sebagai kajian ilmu yang mengkaji mengenai makna tuturan dalam situasi tertentu. Leech membagi pragmatik kedalam dua bidang ilmu yakni, sosiopragmatik dan pragmalinguistik. Kajian pragmalinguistik adalah kajian yang meliputi entitas-entitas kebahasaan yang terdapat dalam sebuah bahasa untuk menyampaikan maksud ilokusi tertentu. Dalam penelitian ini peneliti berfokus pada kajian sosiopragmatik. Sosiopragmatik tidak hanya memprioritaskan penggunaan bahasa saja, namun juga lingkungan

sosial yang mendukung terjadinya bahasa tersebut. Dengan kata lain sosiopragmatik merupakan titik temu antara ilmu sosiologi dan ilmu pragmatik.

Hal tersebut sependapat dengan pernyataan Leech (1993:16), sosiopragmatik merupakan titik temu antara pragmatik dan sosiologi. Kajian ilmu sosiopragmatik tercermin dalam kajian pragmatik yang berhubungan dengan kondisi atau keadaan sosial tertentu. Pragmatik dapat mengkaji aspek-aspek sosiologi melalui ilmu sosiopragmatik. Menurut Rahardi (2009:4), kajian sosiopragmatik merupakan kajian terhadap entitas kebahasaan yang menggabungkan anjakan penulisan sosiolinguistik dan anjakan pragmatik dalam wadah dan dalam lingkup kebudayaan atau jangkauan kultur. Antara kajian ilmu pragmatik dan kajian ilmu sosiopragmatik memiliki perbedaan yang signifikan. Perbedaan mendasar yang terlihat yakni kajian pragmatik umum didasarkan pada konteks situasi, sedangkan sosiopragmatik didasarkan pada konteks sosial yang dipadukan dengan konteks situasional. Sehingga, sosiopragmatik dapat diartikan sebagai ilmu yang mengkaji mengenai maksud tuturan si penutur yang berhubungan dengan aspek sosial disekitar terjadinya tuturan tersebut. Aspek sosial tersebut diantaranya seperti kebudayaan dan masyarakat bahasa, situasi-situasi sosial, dan kelas-kelas sosial. Hal yang dimaksud adalah umur, jenis kelamin, pekerjaan, dan lain-lain.

Menurut Rahardi (2016:24), pragmatik dibagi menjadi dua bagian, yakni pragmatik secara komponen dan secara perspektif. Pragmatik secara komponen hanya ditempatkan pada suatu bidang tertentu saja. Namun, kajian pragmatik dalam perspektif kultur spesifik menjadi kajian yang berfokus pada tindakan dalam komunikasi atau berbahasa dalam suatu kultur tertentu. Dalam kajian sosiopragmatik dan kajian pragmatik perspektif memiliki kesamaan atau kekhasan. Hal tersebut dikarenakan pertimbangan faktor sosial dari kehadiran suatu bentuk kebahasaan. Kajian ilmu pragmatik dapat menggandeng perspektif kultur dari masyarakat bahasa yang muncul karena penggunaan bahasa yang berbeda tetapi memiliki maksud dan makna yang sama. Hal yang perlu peneliti tegaskan bahwa pragmatik dalam perspektif dan kajian sosiopragmatik memiliki bobot yang sama. Pertimbangan tersebut didasarkan pada perkembangan dari studi sosiolinguistik yang merujuk pada kajian sosiopragmatik. Studi sosiopragmatik harus memiliki dimensi situasional dan dimensi suasana (Rahardi, 2019:173). Studi sosiopragmatik dapat dipandang sebagai kajian ilmu pragmatik spesifik dan pengembangan dari studi ilmu sosiolinguistik karena dimensi suasana dan dimensi situasional banyak dilibatkan. Hal tersebut dapat menjadi kesatuan yang utuh dalam mengkaji penggunaan bahasa yang berkembang di masyarakat. Menurut Leech, pragmatik tidak dapat melepaskan linguistik karena keduanya saling bertemali atau yang disebut pragmalinguistik. Namun, kajian pragmatik yang dekat dengan dimensi sosial disebut juga dengan sosiopragmatik.

Fenomena dalam cabang ilmu pragmatik memiliki empat kajian, yakni deiksis, praanggapan, tindak ujaran, dan implikatur tuturan atau percakapan. Deiksis menurut Wijana (1998:6), adalah kata-kata yang memiliki referen yang berubah-ubah atau berpindah-pindah. Menurut Alwi dkk. (dalam Rahardi 2016:88), deiksis diartikan sebagai gejala semantik yang terdapat pada kata atau konstruksi yang hanya ditafsirkan acuannya dengan memperhitungkan situasi

pembicaraan. Artinya, deiksis merupakan kata atau frasa yang rujukannya berubah-ubah serta maknanya hanya dapat ditafsirkan oleh penutur dan dipengaruhi oleh situasi saat pembicaraan itu terjadi. Menurut Rahardi (2016:87), praanggapan atau presuposisi merupakan sebuah tuturan yang mempraanggapkan atau mempresuposisikan tuturan yang lainnya dengan kebenaran dan ketidakbenaran kalimat yang dapat ditentukan. Praanggapan merupakan sesuatu hal yang diungkapkan oleh penutur dan dianggap oleh penutur bahwa mitra tutur sudah mengetahui atau memahami hal yang dimaksudkan oleh penutur.

Dalam fenomena pragmatik, peneliti menggunakan kajian pragmatik spesifik sebagai penyesuaian terhadap pilihan kata, gaya bahasa, frasa, klausa, dan lain-lain pada tuturan humor yang disampaikan oleh mahasiswa. Dengan menggunakan strategi kajian pragmatik, penelitian ini berimplikasi pada fenomena-fenomena pragmatik yang dapat merangsang mitra tutur atau pendengar sehingga dapat tertawa dan terhibur. Kajian pragmatik mengacu pada kemampuan penutur menggunakan bahasa dalam komunikasi dengan lancar dan efektif. Penutur dapat menggunakan bahasa sesuai dengan konteks, dengan siapa, di mana, kapan, dan tujuan yang ingin dicapai.

Humor merupakan ujaran yang mampu membuat seseorang menjadi tertawa bagi yang melihat, mendengar, ataupun membacanya. Menurut Setiawan (dalam Rahmanadji 2007:216) Humor itu adalah rasa atau gejala yang merangsang kita untuk tertawa atau cenderung tertawa secara mental, ia bisa berupa rasa, atau kesadaran di dalam diri kita, bisa berupa suatu gejala atau hasil cipta dari dalam maupun luar dari kita. Bahasa humor dapat juga dikatakan sebagai bahasa jenaka karena dapat menyebabkan suatu tawa. Menurut Pusat Bahasa Kemdikbud (2016) humor merupakan sesuatu yang lucu, sedangkan jenaka merupakan hal yang membangkitkan tawa, kocak, lucu, dan menggelikan. Artinya, bahasa jenaka merupakan humor yang dapat membangkitkan suatu tawa kepada para pendengarnya. Bahasa humor atau bahasa jenaka dapat berupa tuturan lisan dari seorang pengguna atau penutur yang dapat mengundang canda tawa bagi pendengar atau mitra tutur, atau dapat juga berupa sebuah tulisan dalam isi cerita dari penulis yang dapat membangkitkan kelucuan.

Bahasa jenaka terjadi karena bahasa yang digunakan penutur menyebabkan kelucuan dan membuat mitra tutur tersenyum dan bahkan tertawa. Bahasa jenaka sebagai varian bahasa memiliki beberapa aspek. Pertama yaitu aspek sosial yang memiliki peran kuat terhadap bahasa jenaka tersebut. Bahasa jenaka mempunyai sebuah cara yaitu menunjukkan bahwa dalam sebuah kelompok mempunyai hubungan yang baik terhadap anggota-anggotanya. Pada umumnya, bahasa jenaka dapat disebut juga sebagai permainan bahasa yang dikomunikasikan dengan ragam tertentu, yaitu ragam bahasa informal (santai). Bahasa jenaka sengaja diciptakan melalui permainan bahasa, gaya bahasa, gambar, video, dan lain-lain yang dapat disampaikan dengan maksud tertentu. Penggunaan bahasa informal terlihat dari ciri-ciri dalam penggunaannya yaitu menggunakan bahasa nonbaku dan pemakaian bentuk yang ringkas. Ketika berkomunikasi, untuk menciptakan sebuah interaksi yang baik dapat menggunakan permainan bahasa atau permainan kata agar tidak membosankan.

Permainan bahasa dapat menimbulkan efek kelucuan dalam berkomunikasi sesama penutur dan mitra tutur. Menurut Wijana (2003:3) permainan bahasa adalah bentuk penggunaan bahasa berupa tuturan yang mengandung berbagai penyimpangan fonologi, gramatikal, kecacauan hubungan bentuk dan makna dan bermacam-macam pelanggaran yang bersifat pragmatis yang dimaksudkan untuk mencapai bermacam-macam tujuan, seperti melucu, mengkritik, menasehati, melarang, dan berbagai tujuan lain yang seringkali tidak mudah diidentifikasi.

Saat berkomunikasi, penutur dapat mengubah situasi formal menjadi informal dengan mensisipi suatu humor sebagai sarana penyampaian yang bersifat santai dan menimbulkan kejenakaan. Menurut Wijana (2004:2), humor adalah suatu bentuk permainan. Permainan bahasa yang terkandung dalam bahasa jenaka berfungsi untuk menghibur, karena penciptaannya memang ditujukan untuk menghibur antara mahasiswa dengan mahasiswa yang lain. Dalam penciptaan bahasa jenaka sebagai bahasa kreatifitas dalam proses penciptaan sangatlah penting. Untuk menciptakan bahasa jenaka dibutuhkan kreatifitas yang tinggi.

Nilai kelucuan bagi pendengar bahasa jenaka dapat memberikan kesan kesegaran tersendiri pada setiap orang. Keunikan dan kelucuan yang ditimbulkan dapat nuansa yang baru pada seseorang. Menurut Wijana (2003b: 15) penyimpangan penggunaan bahasa yang paling umum ditemukan dalam plesetan ini bersangkutan dengan penggunaan ketaksaan atau ambiguitas, kata-kata yang yakni kata-kata yang memiliki bentuk yang sama, tetapi makna yang berbeda, atau kata-kata karena perluasan konteksnya memiliki makna yang bermacam-macam.

Bahasa jenaka merupakan humor yang disajikan dalam bentuk teks maupun bergambar. Selain dalam bentuk tersebut, bahasa jenaka juga dapat ditemukan dalam tuturan lisan dengan tuturan jenaka atau kelucuan yang disampaikan langsung oleh penutur. Biasanya, dalam menggunakan bahasa jenaka ini penutur dapat menggunakan gerakan- gerakan sebagai bagian dalam mewujudkan hal yang menimbulkan kelucuan. Wujud dan penanda kejenakaan ditentukan melalui satuan gramatikal yang dapat membuat sesuatu menjadi lucu atau menimbulkan kejenakaan. Berikut ini akan dipaparkan wujud dalam satuan gramatikal dalam penanda kejenakaan bahasa jenaka.

Menurut Keraf (1991:44), kata adalah satuan-satuan terkecil yang diperoleh sesudah sebuah kalimat dibagi atas bagian-bagian, dan mengandung sebuah ide. Selaras dengan itu, menurut Kushartanti (2005:151) kata merupakan satuan bebas yang paling kecil, atau dengan kata lain setiap satuan bebas merupakan kata. Berdasarkan pendapat kedua ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa kata merupakan satuan terkecil yang membentuk berdirinya suatu kalimat. Dalam sebuah kata terdapat beberapa jenis kata yang dikemukakan oleh beberapa ahli linguistik. Kridalaksana (1994:20), jenis kata dibagi menjadi 10 macam, yaitu kata benda, kata keadaan, kata ganti, kata kerja, kata bilangan, kata sandang, kata depan, kata keterangan, kata sambung, dan kata seru. Wujud dan penanda dalam wujud kata dalam tuturan bahasa jenaka biasanya kata tersebut adalah kata yang membuat suatu tuturan tersebut menjadi lucu atau menimbulkan suatu kejenakaan.

Frasa dapat dikatakan sebagai satuan gramatikal yang terdiri dari dua kata atau lebih dan bersifat nonpredikatif. Frasa dapat juga dikatakan sebagai gabungan kata yang berada dalam fungsi sintaksis suatu kalimat. Hal tersebut sejalan dengan pendapat dengan pandangan Ramlan (2001:139), frasa merupakan satuan gramatik yang terdiri atas satu kata atau lebih dan tidak melampaui batas fungsi jabatan. Menurut Kridalaksana (2009:66), frasa merupakan gabungan dari dua kata atau lebih yang bersifat tidak predikatif. Gabungan tersebut dapat rapat dan juga dapat renggang. Dalam hal ini, frasa dapat diketahui ciri-cirinya berdasarkan kata yang dituliskan tidak melebihi jabatannya sebagai Subjek, Predikat, Objek, Pelengkap, dan Keterangan. Wujud penanda dalam bahasa jenaka dapat berbentuk frasa. Tuturan bahasa jenaka yang dituturkan mahasiswa tersebut mengandung satuan gramatikal frasa yang mampu membuat kelucuan. Penanda kejenakaan dalam wujud frasa umumnya memiliki dua kata atau lebih sebagai bentuk kelucuan atau penanda kelucuan dalam tuturan jeaka tersebut.

Menurut Alwi (2014:39), istilah klausa dipakai untuk merujuk pada deretan kata yang paling tidak memiliki subjek dan predikat, tetapi belum memiliki intonasi atau tanda baca tertentu. Hal ini senada dengan pandangan Ramlan (2001:62), klausa yakni satuan gramatikal, berupa kelompok kata yang sekurang-kurangnya terdiri dari subjek dan predikat, dan memiliki potensi untuk jadi kalimat. Klausa juga dapat dikatakan sebagai unsur kalimat karena kalimat terdiri dari dua unsur klausa. Berdasarkan pendapat kedua ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa klausa merupakan kelompok kata yang paling tidak memiliki subjek dan predikat, tetapi belum memiliki tanda baca. Klausa memiliki potensi untuk menjadi sebuah kalimat ketika diberikan tanda baca pada akhir klausa.

Menurut Alwi (2014:39), kalimat juga mengandung unsur paling tidak subjek dan predikat, tetapi telah memiliki intonasi atau tanda baca. Jika ditinjau dari jumlah klausanya, kalimat dibagi menjadi dua jenis yakni kalimat tunggal dan kalimat majemuk. Jika kalimat ditinjau dari hubungan antara klausa yang satu dengan klausa yang lain, dalam satu kalimat itu menyatakan hubungan koordinatif, maka kalimat tersebut disebut sebagai kalimat majemuk setara. Jika hubungannya subordinatif, yaitu kalimat yang satu merupakan induk, sedangkan kalimat yang lain merupakan keterangan tambahan maka kalimat tersebut disebut kalimat majemuk bertingkat. Selain itu, kalimat dapat dilihat dari segi bentuknya. Kalimat dari segi bentuknya, yaitu kalimat deklaratif atau kalimat berita, kalimat interogatif atau kalimat tanya, kalimat imperatif atau kalimat perintah, dan kalimat eksklamatif atau kalimat seru. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa kalimat merupakan satuan bahasa yang terdiri dari satu kesatuan utuh dan dapat mengungkapkan pikiran.

Dalam penggunaannya, bahasa jenaka memiliki maksud-maksud tertentu. Maksud penggunaan bahasa jenaka tidak hanya untuk melucu saja, tetapi dapat juga menerangkan maksud lain. Bahasa jenaka tidak lepas hubungannya dari kajian ilmu pragmatik. Menurut Saifudin (2018:111), ilmu pragmatik mengkaji maksud penutur dalam tuturan, bukan mengkaji makna tuturan dalam kalimat. Menurut Manser (dalam Rahmanadji 2007:218) Jika menggunakan kriteria

maksud dalam komunikasi, dalam humor ada tiga komunikasi, yaitu (a) si penyampai pesan memang bermaksud melucu dan si penerima menerima sebagai lelucon, (b) si penyampai tidak bermaksud melucu, namun si penerima menganggap lucu, dan (c) si penyampai bermaksud melucu, namun si penerima tidak menganggap lucu. Dalam berhumor, keberhasilan seorang penutur humor dalam komunikasi adalah jika maksud yang disampaikan dapat diterima. Selain itu, penutur humor dapat juga menyampaikan maksud yang disampaikan kepada mitra tutur melalui humor tersebut.

Kajian bahasa jenaka dalam penelitian ini memiliki berbagai maksud atau tujuan yang berbeda-beda. Menurut Jaya Suprana (dalam Rahmanadji 2007:218), dalam situasi yang tidak tepat, humor bukan sesuatu yang lucu. Hal ini dapat dikaitkan dengan konteks sebagai penentu maksud dari penutur kepada mitra tutur. Jika tidak sesuai dengan konteks yang ada, maka maksud dari humor tersebut tidak tersampaikan dan bahkan dapat menyebabkan kemarahan dari mitra tutur. Bahasa jenaka merupakan permainan bahasa yang memiliki bermacam-macam maksud. Menurut Wijana (2003:3) permainan bahasa adalah bentuk penggunaan bahasa berupa tuturan yang mengandung berbagai penyimpangan fonologi, gramatikal, kekacauan hubungan bentuk dan makna dan bermacam-macam pelanggaran yang bersifat pragmatis yang dimaksudkan untuk mencapai bermacam-macam tujuan, seperti melucu, mengkritik, menasehati, melarang, dan berbagai tujuan lain yang seringkali tidak mudah diidentifikasi.

Bahasa jenaka membuat orang merasa tertawa dan lucu karena orang tersebut diberikan suatu isyarat. Menurut Pramono (1983:11), membagi tiga fungsi humor, yaitu:

1. Fungsi memahami

Humor mampu membuka pikiran seseorang untuk memahami dan mendalami masalah yang terjadi. Hal tersebut disampaikan dalam bentuk tuturan humor, sehingga dapat diterima oleh berbagai kalangan. Fungsi tersebut menjadikan humor sebagai media kritik sosial dan komunikasi sosial antar manusia.

2. Fungsi mempengaruhi

Humor dapat berfungsi untuk menyampaikan suatu pendapat atau gagasan dalam upaya memberikan pengaruh terhadap mitra tutur agar mitra tutur dapat berpikir dan bertindak secara bijaksana.

3. Fungsi menghibur

Humor dapat mengatasi kejenuhan yang dialami oleh siapa saja. Dengan membaca atau mendengarkan baik untuk manfaat kesehatan.

Menurut Berger (2012:17), ada 45 teknik penciptaan humor, yakni teknik penciptaan humor dengan memanfaatkan aspek-aspek bahasa seperti makna dan bunyi untuk melahirkan suatu suasana lucu, baik melalui penyampaian bunyi maupun penyampaian makna. Teknik penciptaan humor terbentuk melalui empat aspek, yaitu aspek bahasa, aspek logika, identitas, dan aksi. Aspek bahasa meliputi: **Sindiran**: humor ditujukan untuk kritik atau menyindir dan biasanya dikemas dalam susunan bahasa sopan atau persuasive. **Omong kosong**: humor yang ditujukan untuk meremehkan seseorang yang mengeluarkan pendapat. **Definisi**: humor ini digunakan untuk menggambarkan keadaan yang tidak sesuai

harapan. **Melebih-lebihkan**: humor yang digunakan untuk melebih-lebihkan sesuatu dari keadaan yang sebenarnya. **Kelucuan**: humor yang terjadi karena sesuatu yang lucu dan terjadi secara alami. **Ejekan**: humor yang muncul karena mengejek orang lain. **Kepolosan seks**: humor yang menjerus ke hal yang dianggap porno. **Ironi**: humor yang ditujukan untuk menghina seseorang yang isinya adalah kebalikan dari sesuatu hal yang diucapkan. **Kesalahpahaman**: humor yang tercipta karena kesalahpahaman terhadap sesuatu hal. **Kesalahan gaya bahasa**: humor yang diciptakan melalui kesalahan berbahasa. **Permainan kata**: humor yang diciptakan melalui permainan kata dengan cara membolak-balikkan kata atau kalimat. **Jawaban pasti**: jawaban pasti menjadi jenaka karena tidak ada jawaban yang mustahil. **Sarkasme**: humor sebagai bentuk penggunaan kata-kata untuk mengejek dan menghina atau merendahkan orang lain. **Satire**: humor yang digunakan untuk menyindir keadaan atau seseorang.

Aspek Logika meliputi, **Kemustahilan**: Teknik penciptaan humor yang berasal dari pernyataan mustahil dan tidak akan terjadi sesuatu. Namun pencipta humor akan memberikan alasan aneh dan hal yang mustahil pasti akan terjadi. **Kecelakaan**: teknik humor yang menggunakan suatu kecelakaan, bencana, malapetaka, dan lain-lain. Hal tersebut dapat disebut juga sebagai yang tersadis atau brutal. **Kiasan**: humor yang diciptakan menggunakan perbandingan atau perumpamaan. **Susunan**: humor yang diciptakan cenderung mengolah logika dan membutuhkan suatu analisis dari susunan kalimat. **Ketaksengajaan**: humor yang tercipta tanpa disengaja atau spontanitas. **Perbandingan**: teknik humor yang timbul dengan sesuatu hal untuk membandingkan dua hal yang berbeda untuk menghina. **Kecewaaan**: humor yang diciptakan akibat peristiwa yang terjadi atau apa yang diharapkan tidak kenyataan. **Ketidakpedulian**: teknik humor yang terjadi Ketika seseorang serius bertanya, tetapi dianggap cuek atau tidak peduli. **Kesalahan**: teknik humor yang muncul karena kesalahan. **Pengulangan**: teknik humor yang tercipta dengan mengulang-ulang suatu pernyataan atau tindakan. **Pemutarbalikan**: teknik humor yang tercipta karena memutarbalikkan adegan cerita dan memberi sedikit humor. **Kekakuan**: teknik humor dengan menirukan orang dengan kebiasaan hidup yang kaku. **Tema**: teknik humor yang mengacu pada tema atau topik tertentu yang dibicarakan. **Variasi**: teknik humor yang diciptakan dengan mengubah sesuatu hal untuk selingan.

Aspek identitas atau keberadaan meliputi, **Sebelum dan Sesudah**: humor yang diciptakan dengan membandingkan keadaan yang dulu dengan keadaan yang sekarang. **Drama ejekan**: teknik penciptaan humor dengan drama yang alur ceritanya saling mengejek. **Karikatur**: teknik humor yang diciptakan dengan membuat gambar atau karikatur yang berisi kritikan atau pesan sindiran. **Menimbulkan rasa malu**: teknik humor dengan membuat malu seseorang yang disindir atau diledek dengan cara menyebutkan suatu kekurangannya. **Keunikan**: humor yang diciptakan dengan menggunakan keunikan masing-masing untuk menciptakan kelucuan. **Pengungkapan rahasia**: teknik humor yang diciptakan melalui pembukaan rahasia seseorang hingga merasa lucu karena melihat ekspresi orang yang dibuka rahasianya. **Keanehan**: teknik humor yang diciptakan melalui keanehan dan kejangalan seseorang.

Aspek aksi atau Gerakan meliputi, **Adegan pengejaran**: teknik humor yang diciptakan dengan memerankan suatu karakter yang dikejar. **Adegan lawak**: humor yang diciptakan dengan memaksimalkan kemampuan humor masing-masing seseorang. **Adegan dalam kecepatan tinggi**: teknik humor yang diciptakan melalui adegan kecepatan tinggi atau dikejar-kejar.

Bahasa jenaka dan humor merupakan satu bentuk kesatuan. Humor merupakan sesuatu yang tidak dapat dipisahkan dengan tertawa karena bersifat lucu dan menghibur. Ragam bahasa jenaka dan humor merupakan ragam yang santai. Sesuatu yang formal jika disisipi humor akan berubah menjadi keadaan informal dengan sesuatu gagasan yang bersifat santai. Penggunaan bahasa nonbaku terus disampaikan oleh seseorang agar bahasa yang digunakan terkesan santai dan tidak serius. Tetapi, beberapa humor perlu diperhatikan tentang penggunaannya. Tidak boleh sembarangan mensisipi humor ketika terjadi sesuatu yang bersifat serius. Umumnya bahasa jenaka atau humor digunakan untuk meredakan sesuatu yang serius dan bahkan menghibur seseorang.

Berdasarkan definisi para ahli di atas, bahasa jenaka adalah bahasa yang digunakan oleh penutur agar membangkitkan tawa atau kelucuan. Dalam konteks sosial, bahasa jenaka berperan penting dalam menciptakan dan menyampaikan tawa. Terkadang memberikan bahasa jenaka dalam variasi berbahasa sangatlah tidak mudah. Dalam penyampaian, bahasa jenaka harus memperhatikan konteks kelompok sosial dan waktu dalam penggunaannya. Hal ini disebabkan karena penggunaan bahasa jenaka harus bergantung pada budaya tertentu.

Kajian ilmu pragmatik memiliki konteks sebagai suatu pengetahuan keadaan mengenai komunikasi penutur dan mitra tutur. Menurut Saifudin (2018:111), ilmu pragmatik mengkaji maksud penutur dalam tuturan, bukan mengkaji makna tuturan dalam kalimat. Hal tersebut selaras dengan pandangan Rahardi (2003:16), ilmu bahasa pragmatik sesungguhnya mengkaji tentang maksud penutur di dalam konteks situasi dan lingkungan sosial budaya tertentu. Dalam kajian ilmu pragmatik konteks selalu terlibat dalam hal komunikasi. Pengetahuan tersebut mengarah pada gambaran atau tafsiran suatu tuturan. Dalam konteks tertentu, penutur dapat mengidentifikasi jenis-jenis tuturan berdasarkan konteksnya. Menurut Rustono (1999:20), konteks adalah sesuatu yang menjadi sarana penjabar suatu maksud. Dalam suatu konteks terdiri dari beberapa sarana, yakni bagian ekspresi yang mendukung kejelasan maksud penutur tersebut dan situasi yang berhubungan dengan tindakan penutur atau kejadian yang sedang berlangsung dalam proses komunikasi. Sementara itu, konteks yang merupakan pendukung kejelasan maksud disebut dengan koteks. Sementara itu, konteks yang berupa situasi yang berhubungan dengan kejadian suatu koteks.

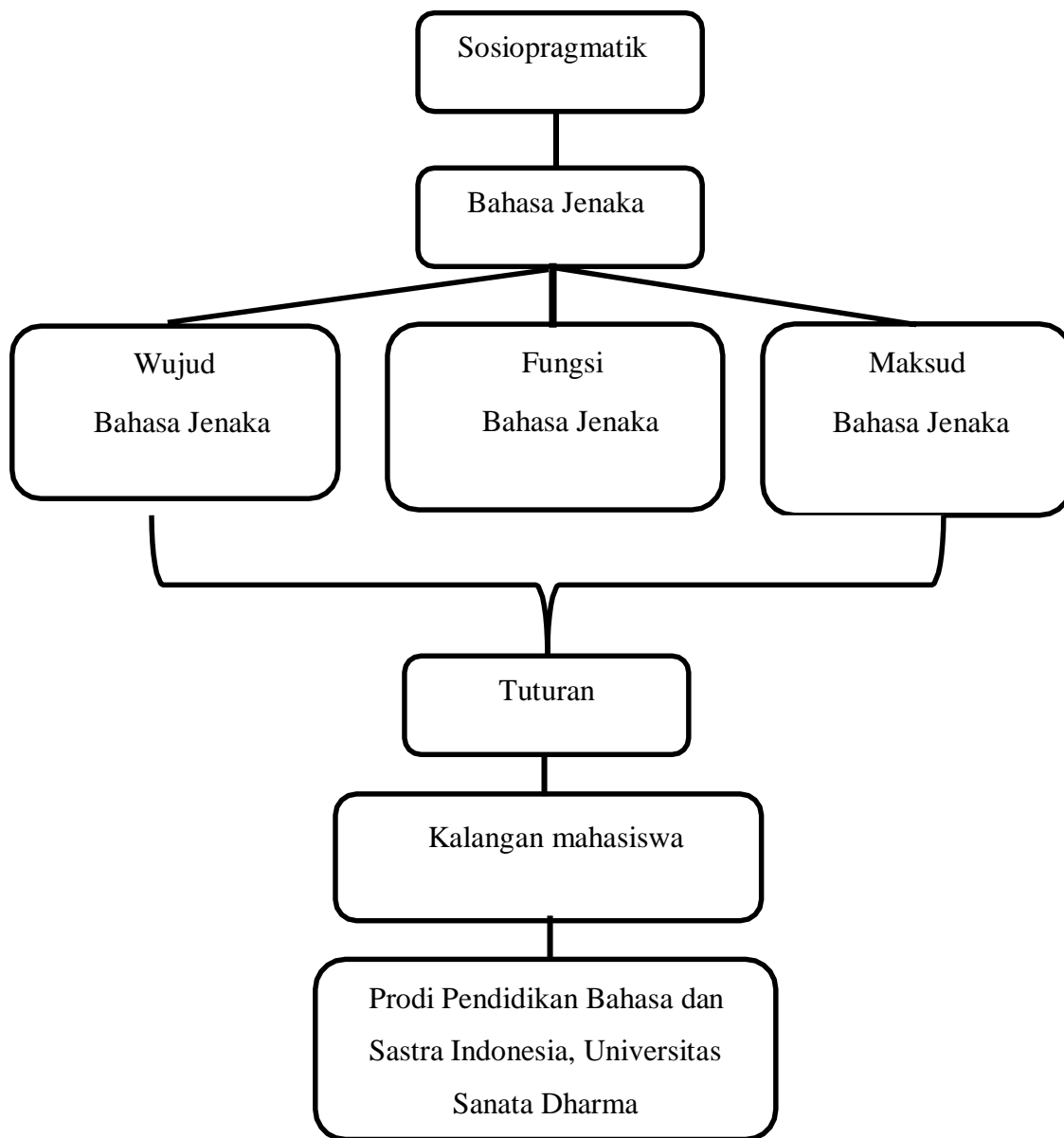
Dalam hal ini, konteks tidak terdapat dalam ujaran atau tuturan yang berlangsung saja, tetapi menyangkut semua yang terlibat seperti faktor sosial, norma sosial, lingkungan, umur, dan lain-lain. Menurut pandangan Alwi (dalam Rustono (1999:21), konteks terdiri atas unsur-unsur seperti situasi, pembicara, pendengar, waktu, tempat, adegan, topik, peristiwa, bentuk amanat, kode, dan sarana. Unsur konteks berupa sarana meliputi wahana komunikasi yang

berwujud pembicaraan melalui telepon, surat, televisi, dan lain-lain. Terjadinya sebuah peristiwa tutur dapat dijelaskan berdasarkan teori

SPEAKING Dell Hymes (dalam Chaer 2004:48-49) sebagai berikut: S (=Setting and Scene), P (=Participant), E (=Ends: purpose and goal), A (=Act sequences), K (=Key tone or spirit of act), I (=Instrumentalities), N (=Norm of interaction and interpretation), G (=Genres).

Setting and Scene, berhubungan dengan waktu, tempat dan situasi pembicaraan. Saat waktu, tempat, dan situasi tuturan berbeda, maka menyebabkan variasi yang berbeda juga. *Participant*, berhubungan dengan pihak yang terlibat dalam penuturan yang meliputi penutur dan mitra tutur dalam menyampaikan gagasan. *Ends*, berhubungan dengan maksud dan tujuan dalam tuturan antara penutur dan mitra tutur. *Art sequence*, berhubungan dengan bentuk ujaran dan isi ujaran yang digunakan oleh penutur dan mitra tutur. Bentuk ini meliputi kata-kata, penggunaan kata-kata, dan hubungan antara topik yang akan dibicarakan. *Keys*, berhubungan dengan penggunaan nada, cara, dan semangat, di mana suatu pesan disampaikan dengan rasa penutur dan menggunakan gerak tangan atau isyarat. *Instrumentalities*, berhubungan dengan jalur bahasa yang digunakan, seperti jalur lisan, tertulis, melalui telegraf atau telfon. *Instrumentalities* juga menyangkut dengan kode bahasa ujaran seperti bahasa, ragam dialek, atau register. *Norm of interaction and interpretation*, mengacu pada norma atau aturan yang harus diikuti oleh penutur. *Genre*, berhubungan dengan jenis bentuk penyampaian pesan, sesuai dengan situasi komunikasi.

Perkembangan bahasa jenaka juga menjadi sarana untuk komunikasi. Ujaran- ujaran bahasa jenaka umumnya merupakan penyampaian pesan berupa gagasan yang bersifat berubah-ubah dan dalam hal ini penggunaan bahasa jenaka umumnya dilakukan terhadap golongan atau kelompok tertentu saja. Misalnya, bahasa jenaka digunakan oleh mahasiswa sebagai penutur untuk mecairkan suasana atau bersenda gurau dengan mitra tutur. Perkembangan bahasa jenaka yang searah dengan perkembangan zaman menunjukkan fenomena yang berubah-ubah antara lain dengan penggunaan bahasa jenaka sebagai alat komunikasi atau sebagai alat untuk mempererat tali persaudaraan.



Bagan Alur Kerangka Berpikir

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi permasalahan yaitu penggunaan bahasa jenaka yang saat ini digunakan oleh para mahasiswa berkembang melalui penggunaan bilingualisme. Mahasiswa yang menggunakan bahasa jenaka tersebut saat ini belum mengetahui unsur-unsur yang terkandung dan fungsinya. Mahasiswa terkadang kurang dalam mengartikan dan memahami tentang tujuan bahasa jenaka yang dituturkan oleh teman-temannya saat bercanda bersama atau sedang membicarakan suatu hal. Sebagian mahasiswa juga kurang menguasai bahasa di luar bahasa Indonesia terkadang tidak dapat memahami dan menangkap bahasa jenaka yang disampaikan oleh penutur tersebut sehingga tidak

menimbulkan kelucuan. Berdasarkan latar belakang di atas, dirumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut: Apa saja wujud kejenakaan bahasa jenaka sebagai permainan bahasa yang tampak di kalangan mahasiswa PBSI Universitas Sanata Dharma tahun 2019? Apa saja maksud kejenakaan bahasa jenaka sebagai permainan bahasa yang digunakan oleh mahasiswa PBSI Universitas Sanata Dharma tahun 2019? Apa saja fungsi bahasa jenaka sebagai permainan bahasa yang digunakan oleh mahasiswa PBSI Universitas Sanata Dharma tahun 2019?

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Peneliti akan mengkaji tentang tuturan bahasa jenaka mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Dengan metode pendeskripsian berbagai tuturan bahasa jenaka saat berkomunikasi di kalangan mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Tuturan yang akan dianalisis merupakan tuturan yang menciptakan kejenakaan atau kelucuan berdasarkan fungsinya, yakni memahami, memengaruhi, dan menghibur. Pendekatan yang digunakan adalah fungsional dengan penutur asli sebagai objek kajian. Selain itu diungkap berbagai aspek penciptaan tuturan jenaka berdasarkan aspek logika dan aspek bahasa yang terjadi di kalangan mahasiswa prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, menggunakan data kualitatif yaitu gambaran umum tentang penggunaan bahasa jenaka, dan ragam bahasa jenaka yang digunakan. Sumber data adalah mahasiswa prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Sanata Dharma dengan klasifikasi jenis kelamin laki-laki sebanyak (18) delapan belas orang dan perempuan sebanyak (12) dua belas orang dengan rentan umur 19-23 tahun. Data tuturan bahasa jenaka yang dituturkan oleh mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dikelompokkan berdasarkan wujud dan penanda, maksud, dan fungsinya. Pada penelitian ini digunakan teknik simak libat cakup reseptif, karena peneliti hanya mengamati data tanpa ada campur tangan. Teknik Lanjutan II merupakan teknik yang menekankan bahwa peneliti berperan sebagai pengamat bahasa dan tidak terlibat dalam proses penuturan yang sedang berlangsung. Teknik rekam merupakan teknik yang digunakan peneliti menggunakan *voice recorder* di gawai. Teknik rekam ini dapat juga menggunakan video agar data yang diharapkan menjadi jelas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Data penelitian ini berupa kalimat dari penggalan tuturan yang dihasilkan oleh mahasiswa prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang mengandung humor atau jenaka. Data diperoleh dalam rentan waktu tahun 2019. Jumlah data yang dianalisis sebanyak sembilan puluh tiga (93) tuturan yang mengandung wujud dan penanda kejenakaan yang berwujud kata, frasa, klausa, dan kalimat. Menurut wujud tuturan tersebut, penanda kejenakaan paling banyak dan paling dominan terdapat pada frasa penanda bahasa jenaka. Peneliti akan mengambil sejumlah lima puluh (50) data untuk diteliti lebih lanjut. Peneliti memilih (50) lima puluh data karena ke (50) lima puluh data tersebut menggunakan kriteria

maksud dalam komunikasi jenaka menurut Manser yakni, (a) si penyampai pesan memang bermaksud melucu dan si penerima menerima sebagai lelucon dan (b) si penyampai tidak bermaksud melucu, namun si penerima menganggap lucu. Jumlah data yang sudah ditabulasikan, peneliti akan mengambil empat belas (14) data untuk dianalisis bermmmadarkan wujud tuturan yaitu kata, frasa, klausa, dan kalimat. Lalu sepuluh (10) data untuk dianalisis berdasarkan maksud, dan dua puluh enam (26) data berdasarkan dengan fungsi tuturan. Data tersebut akan dianalisis dari wujud penanda kejenakaan, maksud kejenakaan, dan teori kejenakaan menurut Pramono (1983).

Pengambilan data dilakukan melalui teknik observasi dan teknik sadap dengan mencatat bagian penggalan kalimat tuturan bahasa jenaka yang dituturkan oleh mahasiswa prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Data tersebut diperoleh melalui penelitian ini dengan berbagai tahap, salah satunya tahap triangulasi. Triangulasi data dilakukan oleh dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, yakni Prof. Dr. Pranowo, M.Pd. Berdasarkan triangulasi tersebut, hasil triangulasi tersebut dari seratus (100) data yang telah peneliti kumpulkan, sebanyak tujuh (7) data tidak disetujui oleh dosen triangulator.

Data yang terkumpul dapat dikaitkan dengan konteks ketika terjalin komunikasi antara penutur dan mitra tutur. Konteks merupakan situasi yang berhubungan dengan suatu komunikasi. Dalam peristiwa tutur aatu komunikasi, perlu disertakan konteks. Hal tersebut perlu dilakukan agar terhindar dari sesuatu yang bersifat menyinggung atau hal yang lainnya. Penelitian ini menggunakan teori konteks yang dipaparkan oleh Dell Hymes, atau yang disebut dengan teori SPEAKING. Bahasa humor memerlukan konteks ketika bertindak tutur, karena bahasa humor tersebut sering terjadi kesalahpahaman yang dilakukan oleh penutur ketika terjalin komunikasi. Ketika konteks disandingkan dengan peristiwa ttur tersebut, maka penutur dan mitra tutur akan paham mengenai maksud yang disampaikan.

Penggunaan bahasa jenaka atau bahasa humor dapat dianalisis dari segi wujud dan penanda kejenakaan. Wujud dan penanda kejenakaan dapat berupa kata, frasa, klausa, dan kalimat yang dapat menimbulkan suatu kejenakaan berdasarkan konteks tersebut. Pada tabel fungsi penulis menemukan berbagaimacam fungsi yang digunakan oleh penutur dan mitra tutur pada penggunaan bahasa jenaka atau bahasa humor tersebut. Fungsi tersebut yakni fungsi memahami, fungsi memengaruhi, dan fungsi menghibur.

Hasil analisis data dari penelitian ini meliputi bahasa wujud dan penanda kejenakaan, maksud kejenakaan, dan fungsi humor. Ketiga hal tersebut dijaikan satu dalam sebuah analisis sesuai dengan rumusan masalah. Permainan bahasa atau penciptaan humor pada penelitian ini bukan dalam ranah sebagai hal yang tidak serius, tetapi dalam ranah permainan bahasa sebagai bentuk kreatifitas mahasiswa prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dalam berbahasa dan memanfaatkan aspek- aspek kebahasaan yang ada. Permainan bahasa selalu memerhatikan beberpa hal seperti gaya berbahasa, penggunaan kode-kode, dan memiliki beberapa makna lain. Dalam hal ini permainan bahasa tidak semata-mata tidak memperhatikan konteksnya. Berkaitan dengan wujud permainan bahasa atau

tindak tutur humor, perlunya dilakukan memerhatikan aspek konteks tuturan. Konteks tuturan menjadi hal yang sangat penting dalam suatu penciptaan humor dan memiliki peran penting dalam menafsirkan wujud permainan bahasa dari penutur sendiri. Peneliti juga menemukan maksud penggunaan bahasa jenaka di kalangan mahasiswa sebagai tujuan berdasarkan konteks yang digunakan sebagai latar belakang terjadinya komunikasi. Selain itu, hasil penelitian ini juga menemukan fungsi bahasa jenaka itu sendiri sebagai kegunaan dalam berkomunikasi antara penutur dan mitra tutur.

Dalam tuturan antara penutur dan mitra tutur haruslah ada konteks sebagai latar belakang terjadinya suatu permainan bahasa. Wujud permainan bahasa dapat diartikan berdasarkan konteks yang sedang berlangsung, yakni dapat dianalisis berdasarkan kata, frasa, klausa, dan kalimat. Jika penutur dan mitra tutur tidak saling paham dengan konteks, maka bisa terjadi kesalahan atau kesalahpahaman dalam mengartikannya.

Wujud dan Penanda Kejenakaan

Wujud dan penanda kejenakaan atau humor diwujudkan dalam frasa, klausa, dan kalimat sebagai penanda. Dalam fenomena pragmatik, peneliti menggunakan kajian pragmatik spesifik sebagai penyerasian terhadap pilihan kata, gaya bahasa, frasa, klausa, dan lain-lain pada tuturan humor yang disampaikan oleh mahasiswa. Pada umumnya, bahasa jenaka dapat disebut juga sebagai permainan bahasa yang dikomunikasikan dengan ragam tertentu, yaitu ragam bahasa informal (santai). Penggunaan bahasa informal terlihat dari ciri-ciri dalam penggunaannya yaitu menggunakan bahasa nonbaku dan pemakaian bentuk yang ringkas.

Nilai kelucuan bagi pendengar bahasa jenaka dapat memberikan kesan kesegaran tersendiri pada setiap orang. Keunikan dan kelucuan yang ditimbulkan dapat nuansa yang baru pada seseorang. Menurut Wijana (2003b: 15) penyimpangan penggunaan bahasa yang paling umum ditemukan dalam plesetan ini bersangkutan dengan penggunaan ketaksaan atau ambiguitas, kata-kata yang yakni kata-kata yang memiliki bentuk yang sama, tetapi makna yang berbeda, atau kata-kata karena perluasan konteksnya memiliki makna yang bermacam-macam. Humor merupakan sesuatu permainan bahasa yang diciptakan oleh mahasiswa prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dengan beberapa aspek yang melatarbelakangi. Tidak semua permainan bahasa yang digunakan dalam membuat kelucuan tersebut membuat penyimpangan dan bahkan dapat membuat mitra tutur sakit hati karena ejekan. Hal tersebut dikarenakan konteks yang sedang terjadi saat penutur dan mitra tutur menjalin komunikasi. Beberapa aspek penciptaan humor akan diulas melalui empat aspek pandangan teknik penciptaan tentang humor menurut Berger (2012). Wujud kejenakaan dapat diketahui ketika bahasa yang diciptakan oleh penutur dapat menimbulkan kelucuan. Entah untuk menghibur, mengejek, mengkritik, dan lain-lain. Hal tersebut dapat diketahui dengan penanda kejenakaan. Penanda kejenakaan adalah bagian dari tuturan tersebut yang membuat hal tersebut menjadi sebuah humor.

Setiap orang memiliki selera humornya sendiri. Namun, pada penelitian ini peneliti menemukan wujud permainan bahasa yang menyebabkan suatu kejenakaan yang bersifat universal. Hal tersebut sangat sering ditemukan saat mahasiswa sedang bercanda dan bercerita di dalam kelas maupu diluar kelas.

Dalam berbagai tuturan tersebut, faktor lingkungan, suasana, budaya, strata sosial sangat memengaruhi tuturan tersebut. Banyak diantara tuturan tersebut mengandung kata yang seharusnya tidak pantas untuk diucapkan atau tabu bagi sebagian orang. Faktor-faktor tersebut yang menjadi alasan karena kata yang bersifat tabu tersebut digunakan dalam permainan kata.

Pembahasan

Pada bagian pembahasan penelitian ini, peneliti akan memaparkan mengenai bahasa jenaka atau bahasa humor di kalangan mahasiswa prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Rumusan masalah dalam penelitian ini meliputi wujud kejenakaan, maksud kejenakaan bahasa jenaka sebagai permainan bahasa jenaka, dan fungsi bahasa jenaka sebagai permainan bahasa sebagai di kalangan mahasiswa PBSI Universitas Sanata Dharma tahun 2019. Bagian pembahasan penelitian ini akan menjawab rumusan masalah dalam penelitian dengan menghubungkan teori yang digunakan oleh peneliti.

Penelitian ini didasarkan pada teori tentang sosiopragmatik yang dikemukakan oleh Leech (dalam Zamzani 2007:22) yang mengemukakan bahwa sosiopragmatik merupakan perkawinan antara sosiologi dan pragmatik. Kajian sosiopragmatik terbatas pada pemakaian bahasa dalam kondisi sosial tertentu dan terikat pada percakapan lokal. Konsep selanjutnya tentang kajian sosiopragmatik yakni menurut Rahardi (2009:4), kajian sosiopragmatik merupakan kajian terhadap entitas kebahasaan yang menggabungkan ancangan penulisan sociolinguistik dan ancangan pragmatik dalam wadah dan dalam lingkup kebudayaan atau jangkauan kultur. Hal tersebut dapat peneliti simpulkan bahwa kajian sosiopragmatik merupakan ilmu yang tergabung berdasarkan kajian pragmatik dan kajian sociolinguistik yang mengkaji mengenai tuturan si penutur yang berhubungan dengan aspek sosial disekitar terjadinya tuturan tersebut. Aspek sosial tersebut diantaranya seperti kebudayaan dan masyarakat bahasa, situasi-situasi sosial, dan kelas-kelas sosial. Ketika kajian tersebut dikaitkan dengan data yang sudah dianalisis oleh peneliti, maka setiap tuturan jenaka yang dihasilkan oleh penutur dalam berkomunikasi akan menggunakan aspek sosial dan kebudayaan atau kultur setiap daerah dalam berkomunikasi.

Penggunaan bahasa jenaka di kalangan masyarakat, khususnya mahasiswa sangat lumrah digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Pada umumnya, bahasa jenaka dapat disebut juga sebagai permainan bahasa yang dikomunikasikan dengan ragam tertentu, yaitu ragam bahasa informal (santai). Penggunaan bahasa informal terlihat dari ciri-ciri dalam penggunaannya yaitu menggunakan bahasa nonbaku dan pemakaian bentuk yang ringkas. Hal tersebut sesuai dengan pandangan Wijana (2003:3), yakni permainan bahasa adalah bentuk penggunaan bahasa berupa tuturan yang mengandung berbagai penyimpangan fonologi, gramatikal, kekacauan hubungan bentuk dan makna dan bermacam-macam pelanggaran yang bersifat pragmatis yang dimaksudkan untuk mencapai bermacam-macam tujuan, seperti melucu, mengkritik, menasehati, melarang, dan berbagai tujuan lain yang seringkali tidak mudah diidentifikasi.

Data yang diperoleh peneliti berdasarkan konteks bahasa jenaka tersebut, yakni rata-rata mahasiswa yang memiliki suku, umur, jenis kelamin yang berbeda akan menyebabkan perbedaan pula dalam mengolah atau bermain kata sehingga

menimbulkan kejenakaan. Peneliti mencatat beberapa mahasiswa dengan suku yang berbeda terlibat dalam komunikasi, seperti suku Jawa, suku Sunda, dan suku Betawi. Ketika terjalin komunikasi, mahasiswa menunjukkan penggunaan bahasanya berdasarkan kebudayaan. Hal tersebut sejalan dengan pandangan Zamzani (2007:25), dalam konteks kebudayaan, setiap pemakai bahasa yang berkomunikasi selalu terpaku pada budaya yang dimilikinya. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti yakni penggunaan bahasa daerah sering terjadi dalam tuturan komunikasi bahasa jenaka.

Wujud Kejenakaan

Wujud kejenakaan atau humor merupakan sesuatu permainan bahasa yang diciptakan oleh mahasiswa prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dengan beberapa aspek yang melatarbelakangi, salah satunya yakni aspek kebudayaan. Dalam penelitian ini, peneliti mengklasifikasikan wujud dan penanda kejenakaan berdasarkan kata, frasa, klausa, dan kalimat. Peneliti menemukan tiga (3) data dengan wujud penanda kata, lima (5) data dengan wujud penanda frasa, tiga (3) data dengan wujud penanda klausa, dan tiga (3) data dengan wujud kalimat. Berdasarkan hasil penelitian, penanda bahasa humor atau bahasa jenaka tidak hanya berbentuk kalimat saja, namun dapat berbentuk kata, frasa, dan klausa. Penggunaan bahasa jenaka dengan penanda frasa lebih banyak digunakan dalam tuturan bahasa jenaka tersebut. Selain itu, peneliti juga menemukan wujud penggunaan bahasa jenaka dengan mencampurkan berbagai bahasa, termasuk bahasa daerah dan bahasa asing. Penggunaan pencampuran bahasa tersebut sering dilakukan oleh penutur suku Jawa yang tidak bisa lepas dari bahasa Jawa dalam komunikasi bahasa jenaka. Beberapa mahasiswa dengan suku yang berbeda seperti suku Sunda, Dayak, dan Betawi rata-rata menggunakan bahasa Indonesia dalam mengkomunikasikan bahasa jenaka.

Penggunaan bahasa daerah dalam berkomunikasi terutama dalam berhumor lebih sering digunakan dan dikombinasikan dengan bahasa Indonesia. Jika lawan bicara atau mitra tutur berbeda suku atau berbeda umur, dipastikan bahwa penutur akan menggunakan bahasa Indonesia dan terkadang masih mencampurkan bahasa daerahnya. Dalam wujud kejenakaan tersebut dapat dikaitkan dengan teori sosiopragmatik Rahardi (2009:4), kajian sosiopragmatik merupakan kajian terhadap entitas kebahasaan yang menggabungkan ancangan penulisan sosiolinguistik dan ancangan pragmatik dalam wadah dan dalam lingkup kebudayaan atau jangkauan kultur. Penggunaan bahasa Jawa dalam berinteraksi lebih banyak dilakukan dengan sesama suku Jawa. Pada penelitian ini tidak hanya bahasa yang menjadi unsur dalam penciptaan permainan kata, namun beberapa aspek seperti volume, intonasi, dan logat menjadi hal yang perlu diperhatikan. Data dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdapat beberapa penggunaan bahasa selain bahasa Indonesia, salah satunya penggunaan bahasa Inggris sebagai permainan kata sehingga menyebabkan kelucuan. Penutur menggunakan bahasa asing untuk memberikan gambaran sesuatu hal. Perlu diketahui penggunaan bahasa asing seperti bahasa Inggris tidak dapat diterjemahkan kata per kata saja tetapi juga arti yang terkandung dari terjemahan tersebut. Penggunaan semacam itu dapat menimbulkan kelucuan bagi mitra tutur yang mengetahui letak kelucuan dengan menganalisis kata asing tersebut menjadi

beberapa makna.

Tidak semua permainan bahasa yang digunakan dalam membuat kelucuan tersebut membuat penyimpangan dan bahkan dapat membuat mitra tutur sakit hati karena ejekan. Hal tersebut dikarenakan konteks yang sedang terjadi saat penutur dan mitra tutur menjalin komunikasi. Dalam menciptakan tuturan humor tersebut, beberapa aspek penciptaan humor menjadi salah satu hal yang sangat penting. Hal tersebut menunjukkan wujud bahasa humor atau bahasa jenaka menjadikan hal yang sangat utama selain konteks yang menjadi hal yang melatarbelakangi. Data tersebut juga diklasifikasi menggunakan pandangan Berger (2012) tentang teori penciptaan humor meliputi beberapa aspek seperti aspek bahasa, aspek logika, aspek identitas, dan aspek aksi. Data yang telah dikumpulkan dan dianalisis tersebut menunjukkan aspek bahasa dan aspek logika yang digunakan dalam tuturan kejenakaan tersebut. Peneliti menemukan sebanyak dua puluh (20) aspek bahasa yang terdiri dari ejekan (3) tiga data, permainan kata (4) empat data, sarkasme (5) lima data, satire (2) dua data, melebih-lebihkan (3) tiga data, jawaban pasti (1) satu data, dan sindiran (2) dua data. Kemudian, peneliti juga menemukan tiga puluh (30) data dengan aspek logika yang meliputi kiasan (18) delapan belas data, perbandingan (6) enam data, dan kemustahilan (6) enam data.

Aspek logika dengan jenis kiasan lebih banyak digunakan dalam permainan bahasa tersebut. Bahasa humor yang tercipta lebih banyak menggunakan perumpamaan atau perbandingan.

Maksud Kejenakaan

Maksud kejenakaan dalam sebuah tuturan tidak lepas dari teori pragmatik. Hal tersebut muncul karena adanya sebuah konteks yang telah ada saat proses komunikasi. Menurut Saifudin (2018:111), ilmu pragmatik mengkaji maksud penutur dalam tuturan, bukan mengkaji makna tuturan dalam kalimat. Hal tersebut selaras dengan pandangan Rahardi (2003:16), ilmu bahasa pragmatik sesungguhnya mengkaji tentang maksud penutur di dalam konteks situasi dan lingkungan sosial budaya tertentu.

Dalam penelitian bahasa jenaka ini, peneliti menemukan bahwa setiap tuturan kejenakaan atau humor yang digunakan oleh mahasiswa prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia memiliki maksud yang berbeda-beda, tergantung dari konteks yang telah ada atau situasi yang saat itu terjadi. Konteks yang terjadi dalam tuturan tersebut selebihnya mencerminkan arah tuturan tersebut agar tidak menimbulkan kesalahpahaman dalam bertutur. Dalam proses komunikasi, penggunaan konteks sangat diperlukan dan dapat dilihat dari konteks tersebut arah tuturan akan mengandung maksud yang berbeda-beda. Dalam kegiatannya, konteks tidak hanya terbatas pada ujaransaat ini maupun ujaran selanjutnya, tetapi menyangkut semua yang terlibat seperti faktor sosial, norma sosial, dan lain-lain. Menurut Alwi (dalam Rustono (1999:21), konteks terdiri atas unsur-unsur seperti situasi, pembicara, pendengar, waktu, tempat, adegan, topik, peristiwa, bentuk amanat, kode, dan sarana. Unsur konteks berupa sarana meliputi wahana komunikasi yang berwujud pembicaraan melalui telepon, surat, televisi, dan lain-lain.

Kajian bahasa jenaka dalam penelitian ini memiliki berbagai maksud atau tujuan yang berbeda-beda. Menurut Wijana (2003:3) permainan bahasa adalah

bentuk penggunaan bahasa berupa tuturan yang mengandung berbagai penyimpangan fonologi, gramatikal, kekacauan hubungan bentuk dan makna dan bermacam-macam pelanggaran yang bersifat pragmatis yang dimaksudkan untuk mencapai bermacam-macam tujuan, seperti melucu, mengkritik, menasehati, melarang, dan berbagai tujuan lain yang seringkali tidak mudah diidentifikasi. Komunikasi dan konteks tidak dapat dipisahkan. Dalam penelitian ini permainan bahasa yang menyebabkan kelucuan tidak bisa lepas dari konteks yang berlaku. Namun, dalam situasi tutur atau berkomunikasi dalam penelitian ini maksud yang diutarakan oleh penutur dapat bermacam-macam. Hal tersebut dapat diminimalisir terjadinya salah paham dengan adanya suatu konteks dan suasana saat terjalin komunikasi. Tuturan jenaka terkadang menimbulkan sesuatu yang tidak menyenangkan hati. Tetapi, sesuatu hal balik lagi kepada maksud yang ingin diutarakan oleh penutur. Bisa saja penutur memang sengaja bercanda atau berhumor atau hanya sekedar menyindir saja. Hal tersebut dapat ditemukan dalam maksud yang diutarakan oleh penutur kepada mitra tutur.

Peneliti menemukan beberapa maksud dalam tuturan humor tersebut. Peneliti menemukan dan mengklasifikasikan maksud tersebut sebanyak sepuluh (10) tuturan bahasa jenaka yang digolongkan kedalam maksud-maksud tertentu. Peneliti menemukan maksud kejenakaan menyindir sebanyak dua (2) tuturan, menyampaikan informasi sebanyak tiga (3) tuturan, mengkritik sebanyak dua (2) tuturan, melucu sebanyak dua (2) tuturan, dan menasehati sebanyak satu (1) tuturan. Dalam penggunaan bahasa jenaka di kalangan mahasiswa tersebut, maksud atau tujuan penggunaan bahasa jenaka itu sendiri memiliki beberapa karakteristik seperti penggunaan bahasa jenaka atau humor yang terbilang sangat lucu, namun penutur memiliki maksud untuk menyindir mitra tutur, menyampaikan informasi, mengkritik, menasehati, dan melucu. Maksud untuk melucu pada tuturan humor tersebut dimaksudkan hanya untuk bersenda gurau dengan cara mengejek atau hanya sekedar berbicara melalui permainan kata. Perbedaan yang signifikan antara maksud melucu dengan mengejek dan maksud mengkritik terdapat pada konteks dan tujuan tuturan tersebut. Maksud melucu dengan cara mengejek hanya sebagai hiburan saja, namun jika maksud mengkritik adalah memiliki tujuan tertentu yang ditujukan kepada mitra tutur atau orang lain.

Bahasa jenaka dan humor merupakan satu bentuk kesatuan. Humor merupakan sesuatu yang tidak dapat dipisahkan dengan tertawa karena bersifat lucu dan menghibur. Ragam bahasa jenaka dan humor merupakan ragam yang santai. Sesuatu yang formal jika disisipi humor akan berubah menjadi keadaan informal dengan sesuatu gagasan yang bersifat santai. Penggunaan bahasa nonbaku terus disampaikan oleh seseorang agar bahasa yang digunakan terkesan santai dan tidak serius. Tetapi, beberapa humor perlu diperhatikan tentang penggunaannya. Tidak boleh sembarangan menisipi humor ketika terjadi sesuatu yang bersifat serius. Umumnya bahasa jenaka atau humor digunakan untuk meredakan sesuatu yang serius dan bahkan menghibur seseorang.

Fungsi Kejenakaan

Dalam tuturan jenaka yang dituturkan oleh mahasiswa prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, tidak lepas dari fungsi bahasa humor itu sendiri. Fungsi humor merupakan salah satu bentuk penanda ketika penutur dan mitra

tutur sedang berkomunikasi humor. Ketika penutur dan mitra tutur berinteraksi dengan menggunakan fungsi humor memahami, maka tuturan humor tersebut termasuk tuturan yang mengkritik atau memberikan pemahaman namun dengan cara berhumor, begitu pula dengan fungsi-fungsi yang lainnya. Fungsi humor memiliki tujuan untuk mengklasifikasikan fungsi ujaran tersebut berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Pramono. Menurut Pramono (1983:11), membagi tiga fungsi humor, yaitu: fungsi memahami, yakni humor mampu membuka pikiran seseorang untuk memahami dan mendalami masalah yang terjadi.

Dalam penelitian bahasa jenaka ini, peneliti menemukan dan mengklasifikasikan tuturan bahasa jenaka menurut fungsinya. Peneliti menemukan data sebanyak dua belas (12) tuturan dengan fungsi memahami, enam (6) tuturan dengan fungsi memengaruhi, dan delapan (8) tuturan dengan fungsi menghibur. Dalam hal ini, data yang telah dikumpulkan dapat dianalisis sesuai dengan fungsi kejenakaannya dan menurut konteks tuturan tersebut. Hal tersebut tentunya memiliki kesimpulan, yakni setiap ujaran atau tuturan kejenakaan tersebut memiliki fungsinya masing-masing. Bahasa humor memiliki beragam fungsi yang telah disesuaikan dengan tuturan dan konteks tersebut. Fungsi kejenakaan tersebut yakni, fungsi memahami, fungsi memengaruhi, dan fungsi menghibur. Dalam penelitian ini, peneliti menemukan bahwa bahasa jenaka dengan fungsi memahami lebih banyak digunakan dalam tuturan humor tersebut. Hal tersebut berkaitan dengan kegunaan bahasa jenaka tersebut didominasi oleh kritikan atau memberikan pemahaman kepada mitra tutur terlebih dengan menggunakan bahasa humor atau bahasa jenaka sebagai medianya.

Ketika seseorang menyampaikan bahasa humor atau bahasa jenaka, yang ada hanyalah sebuah lelucon atau sebagai sarana hiburan. Namun, dalam penelitian ini membuktikan bahwa bahasa jenaka tidak hanya digunakan untuk membuat kelucuan saja, tetapi bahasa humor dapat digunakan sebagai media memengaruhi dan memahami mitra tutur sebagaimana yang sudah dijelaskan pada hasil penelitian. Humor dengan fungsi memahami lebih banyak dikaitkan dengan permasalahan yang dihadapi atau dapat juga digunakan sebagai media kritik sosial dan komunikasi antar penutur dan mitra tutur. Humor dengan fungsi memengaruhi dapat dikaitkan dengan memberikan pengaruh untuk bertindak dalam sesuatu hal dan memberikan pengaruh agar berfikir dan bertindak secara bijaksana. Terakhir, adalah humor dengan fungsi menghibur yang dapat dihubungkan dengan sesuatu yang menimbulkan kelucuan atau sekedar berhumor.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah peneliti paparkan di atas terhadap *Bahasa Jenaka di Kalangan Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Sanata Dharma Tahun 2019: Kajian Sosiopragmatik*, peneliti dapat mengambil beberapa kesimpulan sebagai berikut: Bahasa jenaka di kalangan mahasiswa prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia tahun 2019 dapat diklasifikasikan menurut wujud dan penanda kejenakaan. Wujud dan penanda kejenakaan tersebut dapat berupa kata, frasa, klausa, dan kalimat. Penggunaan penanda

kejekanaan berupa frasa lebih sering digunakan dalam penciptaan bahasa humor. Peneliti menemukan bahwa setiap tuturan kejenakaan atau humor yang digunakan oleh mahasiswa prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia memiliki maksud yang berbeda-beda, tergantung dari konteks yang telah ada atau situasi yang saat itu terjadi. Konteks yang terjadi dalam tuturan tersebut selebihnya mencerminkan arah tuturan tersebut agar tidak menimbulkan kesalahpahaman dalam bertutur. Peneliti menemukan lima maksud tuturan bahasa jenaka yang digunakan dalam tuturan tersebut, yakni menyindir, menyampaikan informasi, mengkritik, melucu, dan menasehati. Peneliti mengklasifikasikan bahasa jenaka di kalangan mahasiswa prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia tahun 2019 berdasarkan tiga fungsi bahasa jenaka yang digunakan dalam tuturan kejenakaan mahasiswa prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, yakni fungsi memahami, fungsi memengaruhi, dan fungsi menghibur. Konteks dalam tuturan bahasa jenaka tidak terlepas dari bagian dan analisis data dan pembahasan.

Saran

Peneliti menyadari bahwa penelitian yang dilakukan ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh sebab itu, peneliti akan menyampaikan beberapa saran yang sekiranya akan berguna bagi pihak-pihak lain. Beberapa saran yang dikemukakan oleh peneliti sebagai berikut: Bagi mahasiswa, yang terkhusus bagi mahasiswa prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia disarankan melakukan upaya penelitian yang sejenis yang berkaitan dengan kajian sosiopragmatik. Hal tersebut masih dikarenakan masih banyak aspek- aspek kajian sosiopragmatik yang belum dijamah atau diteliti. Peneliti berharap agar eksistensi kajian sosiopragmatik akan semakin berkembang dan dapat bersaing dengan ilmu-ilmu yang lainnya. Bagi peneliti lain, yang terkhusus sedang melakukan penelitian mengenai kajian sosiopragmatik disarankan dapat meneliti ujaran atau tuturan bahasa humor yang lain. Penelitian tidak hanya dapat dilakukan di lingkup mahasiswa saja. Namun, tidak menutup kemungkinan dilakukan di luar lingkup mahasiswa. Misalnya, mengenai bahasa humor atau jenaka yang digunakan oleh sekelompok masyarakat lingkungan sekitar atau masyarakat umum dengan lingkup yang sama. Selain itu, jangkauan yang diteliti akan semakin luas mengenai kajian sosiopragmatik dan bahasa jenaka atau humor.

REFERENSI

- Alwi, Hasan dkk. (2014). *Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT. Balai Pustaka.
- Berger, Arthur Asa. 2012. *An Anatomy of Humor*. United States of America: Transaction Publisher.
- Cahyono, Bambang Yudi. (1995). *Kristal-Kristal Ilmu Bahasa*. Surabaya: Airlangga University Press.
- Chaer, Abdiul dan Leonie Agustina. (2004). *Sosiolinguistik Perkenalan Awal*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Kridalaksana, Harimurti. (1994). *Kelas Kata Dalam Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Kridalaksana, Harimurti. (2009). *Kamus Linguistik*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Kushartanti, Dkk. (2005). *Pesona Bahasa: Langkah Awal Memahami Linguistik*.

- Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Leech, Geoffrey. (1993). *Prinsip-Prinsip Pragmatik (Edisi Terjemahan Oleh M.D.D. Oka)*. Jakarta: UI Press.
- Mahsun. (2005). *Metode Penelitian Bahasa: Tahapan Strategi, Metode, Dan Tekniknya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Miles, B. Mathew dan Michael Huberman. (1992). *Analisis Data Kualitatif Buku Sumber Tentang Metode-Metode Baru*. Jakarta: UIP.
- Pramono. (1983). *Karikatur-Karikatur 1970-1980*. Jakarta: Sinar Harapan.
- Purwo, Bambang Kaswanti. (1990). *Pragmatik Dan Pengajaran Bahasa Menyimak Kurikulum 1984*. Yogyakarta: Kanisius.
- Pusat Bahasa Kemdikbud. (2016). "Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)." *Kementerian Pendidikan Dan Budaya*.
- Rahardi, Dkk. (2016). *Pragmatik: Fenomena Ketidaksantunan Berbahasa*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Rahardi, Kunjana. (2003). *Berkenalan Dengan Ilmu Bahasa Pragmatik*. Malang: Dioma. Rahardi, Kunjana. 2009. *Sosiopragmatik*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Rahardi, Kunjana. (2019). *Pragmatik: Konteks Intralinguistik Dan Konteks Ekstralinguistik*. Yogyakarta: Amara Books.
- Rahmanadji, Didiek. (2007). "Sejarah, Teori, Jenis, Dan Fungsi Humor." *Bahasa Dan Seni*. Ramlan. 2001. *Sintaksis*. Yogyakarta: CV. Karyono.
- Rusminto, Nurlaksana Eko. (2006). *Analisis Wacana Bahasa Indonesia*. Bandar Lampung: Universitas Lampung.
- Rustono. (1999). *Pokok-Pokok Pragmatik*. Semarang: CV IKIP Semarang Press.
- Sahman, Risna Desiana. (2014). "Variasi Bahasa Humor Dalam Kumpulan Cerpen Fanfiction Comedy." Universitas Pendidikan Indonesia.
- Saifudin, Akhmad. (2018). "Konteks Dalam Studi Linguistik Pragmatik." *Lite: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya* 14(2).
- Sona, Epi. (2017). "Analisis Bahasa Humor Pada Wayang Durangpo Karya Sudjiwo Tejo Dalam Surat Kabar Harian Jawa Pos Edisi Januari-Maret 2015." Universitas Muhammadiyah Malang.
- Suyono. (1990). *Pragmatik Dasar-Dasar Dan Pengajaran*. Malang: Yayasan Asih Asah Asuh (YA3).
- Wijana, I. dewa Putu. (2003). *Permainan Bahasa Dalam Rangka Meningkatkan Mutu Pengajaran Ilmu Bahasa Indonesia*. Yogyakarta.
- Wijana, I. dewa Putu. (2004). *Kartun: Studi Tentang Permainan Bahasa*. Yogyakarta: Ombak. Wijana, I. Dewa Putu. 1998. *Dasar-Dasar Pragmatik*. Yogyakarta: Andi Yogyakarta.